Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 02, Juni 2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* (RME) BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG DI KELAS II MIN PARINGGONAN

Fadhlan Zainuddin Hasibuan[1], Laurensia Masri Perangin-angin[2], Elvi Mailani[3], Halimatussakdiah[4], Dody Feliks Pandimun Ambarita[5]

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

fadhlanhasibuan11@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of the application of the Realistic Mathematics Education learning model assisted by the traditional game of Congklak on the learning outcomes of Counting Operations in Class II MIN Paringgonan. The research method uses a quantitative approach with a Quasi Experiment design. The sample of this study used all students in grade II, the population in the study in class II with a total of 54 students. The research instrument uses pretest and posttest tests that have gone through the Validity Test, Reliability Test, Difficulty Level Test, and Differentiating Power Test. The analysis technique was carried out through the Normality Test, Homogeneity Test, and Hypothesis Test. The results of the study were obtained that the average learning outcome of students without using the Traditional Congklak Game was 79.25. The learning outcomes of students using the Traditional Game of Congklak were 83.14. The data analysis in the Normality Test stated that it was normally distributed, the data of the pretest value in the experimental class was <0.1031< 0.1705, while the posttest value was < Ltable of 0.1560 < 0.1705. The homogeneity test was said to be homogeneous with the value of Fcal < Ftable, which was 1.060 < 1.929, In the Hypothesis Test using posttest results with a ttable count of >, namely 2.084 > 2,006 with a significance rate of α=0.05 which stated that Ha was accepted and H0 was rejected. From this study, it can be concluded that "There is an Influence of the Realistic Mathematics Education (RME) Learning Model Assisted by Traditional Congklak Games on the Learning Outcomes of Counting Operations in Class II MIN Paringgonan".

Keywords: *Realistic Mathematics Education, Traditional Congklak Game, Learning Outcomes, Counting Operations*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantuan Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung di Kelas II MIN Paringgonan. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

desain *Quasi Experiment*. Sampel penelitian ini menggunakan keseluruhan siswa kelas II, Populasi pada penelitian di kelas II dengan total keseluruhan siswa sebanyak 54 orang. Instrument penelitian menggunakan tes *pretest* dan *posttest* yang telah melalui Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Tingkat Kesukaran, Uji Daya Pembeda. Teknik analisis dilakukan melalui Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis. Hasil penelitian diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa tanpa menggunakan Permainan Tradisional Congklak sebesar 79,25. Hasil belajar siswa menggunakan Permainan Tradisional Congklak sebesar 83,14. Analisis data pada Uji Normalitas menyatakan berdistribusi normal, data nilai *pretest* di kelas eksperimen yaitu Lhitung < Ltabel sebesar 0,1031< 0,1705, sedangkan nilai *posttest* yaitu Lhitung < Ltabel sebesar 0,1560 < 0,1705. Uji Homogenitas dikatakan homogen dengan nilai Fhitung < Ftabel, yaitu 1,060 < 1,929, Pada Uji Hipotesis menggunakan hasil *posttest* dengan thitung > ttabel, yaitu 2,084 > 2.006 dengan taraf signifikansi α=0,05 yang menyatakan bahwa Ha diterima dan H0 ditolak. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa "Terdapat Pengaruh dari Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung di Kelas II MIN Paringgonan".

Kata Kunci: *Realistic Mathematics Education*, Permainan Tradisional Congklak, Hasil Belajar, Operasi Hitung

A. Pendahuluan

Seiring dengan perubahan zaman, pemahaman tentang pendidikan juga semakin berkembang di kalangan masyarakat. Pendidikan dianggap sebagai indikator kemajuan suatu negara di masa depan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan dijelaskan sebagai upaya yang dilakukan oleh manusia dengan kesadaran dan terencana, bertujuan untuk membentuk kepribadian mereka baik fisik maupun mental sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku.

Menurut Rahman (2022, h. 2), pendidikan merupakan suatu usaha yang dirancang secara sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pengajaran, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, karakter yang baik, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk diri mereka sendiri maupun masyarakat. Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai jenis mata pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Salah satunya adalah matematika, yang sudah diajarkan sejak usia dini. Pengetahuan ini dapat diperoleh melalui pemikiran yang menggunakan istilah yang telah

didefinisikan dengan tepat, jelas, dan akurat, serta direpresentasikan dengan simbol atau lambang yang memiliki makna dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan angka. Matematika tidak hanya berfokus pada pengetahuan saja, tetapi matematika khususnya berhitung, dapat membekali dan melandasi kemampuan berpikir logis, rasional, sistematis, kritis dan kreatif (Soraya, Jampel & Diputra, 2019, h. 78).

Peserta didik memerlukan keterampilan diantaranya kemampuan numerasi. Numerasi adalah kemampuan untuk menggunakan berbagai bilangan dan simbol yang berhubungan dengan matematika dasar guna menyelesaikan masalah praktis dalam berbagai situasi sehari-hari (Khakima dkk, 2021, h. 780). Faktanya, kemampuan numerasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) pada tahun 2022 menunjukkan bahwa banyak siswa Indonesia kesulitan dalam memahami konsep dasar operasi hitung. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran matematika yang dianggap menakutkan oleh para pelajar, di mana mereka merasa bahwa mata pelajaran ini memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Persepsi ini membuat siswa semakin sulit untuk mengingat dan memahami konsep materi tersebut (Wiryana & Alim, 2023, h. 275). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa mengalami ketidakoptimalan dalam kemampuan matematika, salah satu penyebabnya adalah kebosanan terhadap metode pengajaran guru yang hanya berfokus pada papan tulis.

Upaya memperbaiki kondisi ini adalah dengan menerapkan proses pembelajaran matematika secara menarik, menggunakan berbagai model dan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam belajar secara aktif dan menyenangkan. Hal ini penting karena ketertarikan siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Berdasarkan fenomena ini, diperlukan suatu tindakan atau strategi yang inovatif sebagai solusi untuk mengatasi persoalan tersebut, sehingga siswa tidak hanya merasa lebih terlibat, tetapi juga lebih termotivasi untuk

mencapai pemahaman yang lebih baik dalam matematika.

Salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang relevan saat ini adalah *Realistic Mathematics Education* (RME). RME sejalan dengan perubahan paradigma pendidikan, yang beralih dari metode pengajaran ke metode pembelajaran, serta dari pendekatan yang berpusat pada guru menjadi yang berpusat pada siswa. Ini merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika. Melalui RME, yang dimulai dari masalah nyata, diharapkan materi pelajaran dapat menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Selain dengan menerapkan model pembelajaran peneliti juga menawarkan untuk menggunakan bantuan pemainan tradisional congklak. Tatjana Kovacevic dan Sinisa Opic (dalam Anggita, 2018, h. 56) mendefinisikan permainan tradisional sebagai kegiatan yang terstruktur dengan cara tertentu, yang secara langsung mempengaruhi aspek psikomotor, serta perkembangan kognitif dan emosional anak, yang dapat berkontribusi pada perkembangan keseluruhan anak. Penggunaan permainan tradisional terhadap pembelajaran matematika tergolong sangat penting, karena ini adalah salah satu upaya untuk melestarikan warisan budaya, dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih dan serba digital memaksa permainan tradisional tergeser, sehingga perlu untuk melestarikannya kembali. Permainan tradisional juga memiliki pendekatan yang kontekstual yang dapat membuat materi lebih relevan dengan pengalaman siswa, dengan demikian siswa dapat lebih tertarik dan memahami materi pembelajaran.

Belum banyaknya kajian tentang permainan tradisional dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya terkait dengan operasi hitung, menunjukkan adanya celah yang perlu diisi. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan kajian yang lebih mendalam melalui penelitian ini, sehingga dapat memberikan kontribusi baru dan relevan dalam dunia pendidikan, serta membuka wawasan mengenai metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan peneliti bersama guru kelas II MIN Paringgonan, teridentifikasi adanya masalah dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut: hasil belajar siswa masih rendah, terlihat dari nilai

ulangan harian yang banyak berada di bawah KKM. Penyebabnya adalah kurangnya penggunaan media oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, siswa juga tampak kurang antusias dan mudah merasa bosan saat mengikuti pelajaran di kelas, karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional (ceramah).

Dalam wawancara yang dilakukan, peneliti mendapatkan data bahwa banyak siswa kelas II yang nilai hasil belajar harian matematika mereka masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70. KKM yang diterapkan di lokasi penelitian dapat dilihat dari tabel persentase hasil belajar harian matematika siswa berikut.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Kelas II MIN Paringgonan 2024/2025

No	KKM	Nilai	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentasi
1	70	>	**Tuntas**	20	37%
2	70	<	**Tidak Tuntas**	34	63%
		Jumlah		**54**	**100%**

(Sumber: MIN Paringgonan)

Berdasarkan tabel di atas, persentase ketuntasan nilai hasil belajar harian matematika siswa kelas II MIN Paringgonan masih berada di 37% atau setara dengan 20 orang siswa, di sisi lain menunjukkan bahwa persentase ketidaktuntasan nilai hasil belajar harian berada di 63% atau setara dengan 34 orang siswa. Kondisi ini jelas menggambarkan bahwa pemahaman dan penguasaan siswa mengenai materi matematika khususnya operasi hitung masih rendah. Berdasarkan temuan tersebut, jika dibiarkan, hal ini dapat memberikan dampak negatif, di mana siswa tidak akan fokus pada pembelajaran di kelas dan tidak akan memahami materi yang akan diajarkan selanjutnya.

Mengamati situasi tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, yaitu model pembelajaran matematika realistik (*realistic mathematics education*) yang menggunakan permainan tradisional congklak. Metode ini berpotensi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong hasil belajar mereka.

Menurut Nataliya (2015, h. 349), permainan congklak terbukti efektif dalam pembelajaran berhitung. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmasari dkk. (2023) berjudul “Efektivitas Permainan Tradisional

Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD". Dalam penelitian tersebut, dinyatakan bahwa pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit. Peneliti memanfaatkan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari tabel siklus, terlihat bahwa nilai rata-rata awal yang diperoleh siswa adalah 77,93. Setelah pengenalan permainan congklak pada materi bilangan cacah 1-1.000, rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 91,21.

Berdasarkan penelitian terdahulu telah banyak mengkaji penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran, namun umumnya fokusnya masih pada kelas tinggi. Studi tentang pemanfaatan permainan tradisional, terutama congklak, dalam meningkatkan hasil belajar operasi hitung di kelas rendah, khususnya kelas II, masih cukup terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesempatan untuk menggali lebih dalam manfaat permainan tradisional di kelas rendah sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar operasi hitung pada anak.

Berdasarkan permasalahan dan pentingnya inovasi pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung di Kelas II MIN Paringgonan".

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian experimen semu (*Quasi Experiment*). Jenis peneli tian ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh suatu tindakan yang diteliti yaitu siswa, dan mencari hubungan sebab akibat antar variabel yang diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan permainan tradisional congklak dan tanpa menggunakan permainan tradisional congklak pada dua kelompok belajar yang sama-sama menggunakan model pembelajaran yang sama kemudian membandingkan dua kelompok tersebut.

Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Grup Design*, dimana design ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya terhadap variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimennya, *Quasi eksperimental design* digunakan karena pada

kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2017, h.63-64).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II MIN Paringgonan yang beralamat di Jalan Pendidikan, Desa Paringgonan, Kecamatan Ulu Barumun, Kabupaten Padang Lawas, Sumatera Utara. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester II (genap) T.A. 2024/2025.

Menurut Sugiyono (2018, h. 80) "populasi adalah domain umum yang terdiri dari objek/subjek yang menunjukkan ciri dan karakteristik taliertentu yang telah ditetapkan peneliti untuk mempelajarinya dan menarik kesimpulan darinya. Populasi dalam peneltian ini adalah seluruh siswa kelas II MIN Paringgonan yang berjumlah 54 orang siswa.

Menurut Arikunto (2018, h. 173) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *total sampling* karena sampel diambil dari populasi kurang dari 100 orang. Dari populasi yang diketahui peneliti mengambil sampel kelas II_A yang memiliki 27 siswa untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas II_B yang memiliki sampel sebanyak 27 siswa sebagai kelas kontrol.

Pelaksanaan menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, yang dimana pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2017, h. 79). Pada penelitian ini dua kelas diberi perlakuan yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen peneliti menggunakan model pembelajaran RME berbantuan permainan tradisional congklak, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan permainan tradisional congklak. Variabel dalam penelitian ini, yaitu: variabel bebas atau variabel independent (X) dan variabel terikat atau variabel dependent (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pebelajaran yang menggunakan model pembelajaran RME berbantuan permainan tradisional congklak. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.

Sebelum melakukan pengambilan data dari sampel kelas yang akan diteliti terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba instrumen yaitu diuji dengan validitas tes, reabilitas tes, tingkat kesukaran soal dan uji daya beda.

Teknik analisis data yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran RME berbantuan permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar siswa kelas II MIN Paringgonan yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Penelitian ini uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran RME berbantuan permainan trasional congklak terhadap hasil belajar siswa. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan uji t dengan menggunakan uji independent sample t test dengan batuan *Microsoft office Excel.*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian berikut ini termasuk bagian dari penelitian experiment dengan kategori *Quasi experiment* (eksperimen semu). Data yang dipergunakan di dapatkan dari hasil *Pretest* (Tes Awal) dan *Posttest* (Tes Akhir) dengan menggunakan instrumen tes berjumlah 20 butir soal yang terdiri dari materi pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Penelitian ini dilakukan dengan cara turut berpartisipasi selama kegiatan belajar di kelas. Pada awal pembelajaran dilaksanakan *Pretest* (Tes Awal) untuk mengetahui kemampuan awal dari siswa sebelum diberikan perlakuan. Kemudian pembelajaran dilanjutkan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan permainan tradisional congklak untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol. Setelahnya akan di berikan soal *Posttest* (Tes Akhir) agar dapat melihat hasil pembelajaran siswa setelah diberikan perlakuan, sehingga dapat dikesimpulan terkait Pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar operasi hitung siswa.

Uji coba tes merupakan tahap awal sebelum melanjutkan ketahap analisis data dalam penelitian, Dimana yang di ujikan adalah

instrument penelitian. *Pretest* dan *Posttest* yang dipakai adalah soal tes pilihan berganda berjumlah 40 soal, soal tersebut di uji validasi , uji reliabilitas , Tingkat kesukaran dan uji daya beda terlebih dahulu dengan sampel penelitian yaitu kelas III MIN Paringgonan.

Uji validitas di dalam peneltian ini dilakukan dengan menguji kelas yang telah mempelajari materi operasi hitung. Perhitungan dilakukan berbantuan rumus korelasi Product Moment. Kriteria yang digunakan adalah jika rhitung ≥ rtabel pada taraf signifikansi (α = 0,05), maka butir soal dipastikan valid. Sebaliknya, apabila rhitung ≤ rtabel, maka butir soal tersebut dipastikan tidak valid. Sampel yang dipergunakan dalam perhitungan ini yaitu siswa kelas III MIN Paringgonan berjumlah sebanyak 15 siswa, dan soal uji berjumlah 40 butir soal pilihan berganda.

Berdasarkan perhitungan dengan rumus korelasi *product moment* berbantuan perangkat lunak *Microsoft Office Excell* diperoleh rtabel dengan Taraf signifikansi (α = 0,05) = 0,514, hasil uji validitas dinyatakan bahwa dari 40 soal uji coba validitas hanya 20 butir soal dapat di kategorikan Valid dan 20 soal Tidak Valid. Artinya untuk penelitian ini akan menggunakann 20 soal dengan keterangan valid dari hasil pengujian validitas yang telah dilakukan.

Uji reliabilitas yaitu langkah berikutnya dalam pengujian instrumen penelitian setelah uji validitas. Soal tes yang telah divalidasi kemudian diuji reliabilitasnya agar memastikan instrument yang digunakan mampu mengumpulkan data yang dapat dipastikan. Dalam pengujian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan rumus Cronbach-Alpha, dengan kriteria rhitung ≥ rtabel pada taraf kesalahan (α = 0,05). apabila rhitung ≥ 0,05, berarti instrument dinyatakan reliabel, sedangkan jika rhitung ≤ 0,05, berarti instrument dianggap tidak reliabel.

Dibawah ini adalah Tabel hasil perhitungan pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach-Alpha* menggunakan *Microsoft Excell*

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes

Variabel	r11	Keterangan
Hasil Belajar	0,94331	Reliabel

Berdasarkan hasil pengujian diatas, hasil pengujian memperoleh r11 = 0,94331 dimana hal ini menujukkan bahwa r11 ≥ 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa Instrument soal test termasuk reliabel dan dengan kategori Sangat Tinggi.

Pengujian Tingkat kesulitan/kesukaran ini dilaksankan agar dapat melihat Tingkat kesulitan pada tiap-tiap butir soal yang telah dinyatakan valid sebanyak 20 soal. Proses pengujian dan perhitungan dilaksanakan dengan bantuan program *Microsft Office Excell* dengan menggunakan rumus P = B : JS.

Hasil Pengujian menggunakan bantuan program *Microsoft Excell* dinyatakan bahwa 4 soal kategori sedang dan 16 soal kaetgori mudah.

Uji daya pembeda tes ini dilaksanakan berbantuan program/aplikasi *Microsoft Office Excel* dengan menggunakan rumus $D= BAJA-BBJB$ dan setelah ditemukan hasilnya maka akan diklasifikasikan sesuai dengan keterangan yang ada pada tabel kriteria. Uji daya pembeda ini dilaksanakan untuk mencari dan membedakan siswa dari kelompok atas dan bawah sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

Setelah menguji daya beda tes menggunakan *Microsoft Office Excel*, diperoleh hasil bahwa 1 butir soal diklasifikasikan sebagai sangat baik, 11 butir soal diklasifikasikan sebagai baik, dan 8 butir soal diklasifikasikan sebagai cukup. Tidak ada soal yang diklasifikasikan sebagai jelek.

Data *pretest* dan *posttest* dari siswa kelas IIA MIN Paringgonan yang merupakan kelas eksperimen, dinyatakan dalam table di bawah ini:

Tabel 3. Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Responden	Nilai	
		Pretest	***Posttest***
1	ARD	35	70
2	ADH	60	85
3	AFN	40	75
4	AAH	60	90
5	ANH	40	75
6	AKH	50	80
7	ARH	45	80
8	AMD	50	80
9	AHH	45	80
10	BSH	40	75
11	DZN	45	80
12	ERS	60	95
13	FH	55	85
14	HB	50	80
15	KAN	30	70
16	MAP	55	85
17	MAH	70	90
18	MNH	55	85
19	MAT	45	80
20	MI	65	90
21	NAH	60	85
22	QD	70	95
23	RA	60	85
24	SAH	50	80
25	SRN	60	90
26	YBH	60	85
27	ZAH	70	95

Data hasil *pretest* dan *posttest* selanjutnya adalah dari kelas II B MIN Paringgonan yang merupakan kelas kontrol, terdapat di dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. Nilai Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Responden	Nilai	
		Pretest	***Posttest***
1	AQD	65	80
2	ARH	40	70

3	AFH	30	70
4	AH	70	90
5	ASH	40	70
6	AAB	45	75
7	AFN	70	90
8	FGH	45	70
9	FN	60	80
10	HHH	65	80
11	HR	65	85
12	HH	55	75
13	IFH	60	80
14	KIS	50	75
15	MFKN	45	75
16	MPH	60	80
17	MAH	65	85
18	MFB	60	80
19	MSH	40	75
20	NA	60	85
21	NLN	65	85
22	NHH	60	85
23	RNNH	60	80
24	RAD	25	70
25	SAD	70	95
26	YBH	65	80
27	YRP	50	75

Apabila pelaksanaan *pretest* dan *postest*, dan pengumpulan serta pengolahan data selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah sebaran data mengikuti distribusi normal. Pengujian normalitas ini dilakukan berbantuan *Microsoft Office Excel*, menggunakan metode Liliefors dengan taraf kesalahan α = 0,05. Kriteria pengujiannya adalah apabila Lhitung < Ltabel, berarti data dianggap normal. apabila data terdistribusi normal, pengujian homogenitas dan juga pengujian hipotesis akan dilanjutkan. Hasil uji normalitas untuk data *pre-test* dan *post-test* dinyatakan bahwa uji normalitas untuk kelas eksperimen, menggunakan metode Liliefors dan bantuan *Microsoft Office Excel* dengan jumlah responden (N) sebanyak 27 orang, menghasilkan Ltabel sebesar 0,17. Untuk data *pre-test* kelas eksperimen, diperoleh Lhitung = 0,10, yang berarti Lhitung < Ltabel, sehingga data perolehan dinyatakan normal. Selanjutnya, untuk data *post-test*, perhitungan menghasilkan Lhitung = 0,15 dengan Ltabel tetap 0,17. Karena Lhitung < Ltabel, berarti perolehan data *post-test* kelas eksperimen juga dinyatakan normal.

Selanjutnya Pengolahan data terhadap kelas kontrol, Dimana jumlah responden yang dimiliki sama yaitu 27 orang, maka ditentukan Ltabel =0,17, untuk data *pre-test* kelas kontrol perhitungan menggunakan uji *Liliefors* dengan bantuan program *Microsoft Office Excel* dengan taraf signifikansi α =0,05, diperoleh Lhitung =0,11, maka Lhitung < Ltabel, dan dinyatakan bahwa data *pre-test* dari kelas kontrol berdistribusi normal. Dan untuk data *post-test* masih menggunakan rumus yang sama diperoleh Lhitung =0,16, maka dari itu pernyataannya Lhitung < Ltabel dan

data *post-test* kelas kontrol juga dinyatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah varians antara kedua sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, bersifat homogen. Homogenitas varians ini diukur berdasarkan hasil belajar operasi hitung, khususnya nilai posttest dari kedua kelas. Kriteria dari uji ini adalah: apabila nilai fhitung < ftabel, berarti data yang diperoleh dianggap homogen.

Hasil dari uji/pengukuran homogenitas, dilakukan menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel* ditampilkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

	Eksperimen	***Kontrol***
Mean	83,14	79,25
Variance	48,36	45,58
Observations	27	27
df	26	26
F	1,060	
P(F<=f) one-tail	0,440	
F Critical one-tail	1,929	

Interpretasi dari data tersebut adalah dimana setelah dilakukan pengujian terhadap kedua data maka didapatkan nilai Fhitung = 1,060, dan dengan Ftabel = 1,929 maka dari itu data kedua hasil *posttest* adalah Homogen.

Uji hipotesis merupakan langkah akhir dalam pengolahan data ini, yang melibatkan pengujian menyeluruh terhadap data yang telah melalui beberapa tahap pengujian sebelumnya, termasuk pengujian normalitas dan homogenitas. Tujuan dari uji hipotesis adalah untuk menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan terhadap variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan Uji-t, dengan taraf signifikansi α = 0,05. Ketentuan yang digunakan adalah apabila thitung < ttabel, berarti Ha ditolak dan H0 diterima. Sebaliknya, apabila thitung > ttabel, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hasil dari Uji Hipotesis yang dilakukan berbasis *Microsoft Office Excel* ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

	Eksperimen	***Kontrol***
Mean	83,14	79,25
Variance	48,36	45,58
Observations	27	27
Pooled Variance	46,97	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	52	
t Stat	2,084	
P(T<=t) one-tail	0,021	
t Critical one-tail	1,674	
P(T<=t) two-tail	0,042	
t Critical two-tail	2,006	

Berdasarkan tabel diatas ditemukan bahwasanya nilai thitung= 2,084 sedangkan nilai ttabel= 2,00, maka kesimpulannya adalah thitung > ttabel, maka dari itu hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis/ pernyataan nol (H0) ditolak dan Hipotesis/pernyataan Alternatif (Ha) diterimah yang mengatakan "Terdapat Pengaruh Signifikan Dari Pengguanaan Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung di Kelas II MIN Paringgonan TA. 2024/2025".

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian dengan proses pelakasanaan penelitian yang dilaksanakan selama ±1 (satu) bulan di MIN Paringgonan. Dimana sebagai sampel kelas eksperimen adalah kelas IIA dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas IIB diperoleh bahwasanya hasil belajar rendah diakibatkan oleh pembelajaran dengan cara konvensional (ceramah), untuk nilai rata-rata skor kelas kontrol di dapatkan diangka 55 pada saat *pretest* dan 79,2 sebagai *posttest* (hasil belajar) hal ini serupa denga apa yang disampaikan oleh Prastowo (2015) yang mengemukakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional, guru menjadi satu-satunya sumber informasi. siswa mendengarkan ceramah dari guru, menulis catatan, dan mengerjakan latihan-latihan yang diberikan oleh guru. Sehingga metode ini kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model RME berbantuan permainan tradisional congklak dimana mereka memperoleh rata-rata skor di angka 52,7 saat *pretest*, dan 83,14 sebagai *posttest* (hasil belajar).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menguji validasi dari instrument penelitian yaitu soal berbentuk pilihan berganda dengan jumlah 40 butir soal dengan materi Operasi Hitung yang akan digunakan sebagai bahan *pretest* dan *posttest* terhadap kelas III MIN Paringgonan, hasil uji validasi menunjukkan bahwa dari 40 butir soal yang akan di ujikan hanya 20 soal yang dikatakan valid dan 20 soal tidak valid. Uji selanjutnya adalah berupa uji reliabiltas, tingkat kesulitan soal, daya pembeda soal. Karena itulah peneliti menggunakan 20 soal yang dikategorikan valid dan reliabel agar

dapat digunakan selama proses pengumpulan data penelitian.

Setelah tahap pelaksaan penelitian selesai diperoleh data dari instrument penelitian yaitu *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan pemebelajaran menggunakan model RME berbantuan permainan tradisional congklak adalah 52,7 dan hasil akhirnya adalah 83,14, sedangkan untuk kelas kontrol yang tanpa diberikan perlakuan adalaha 55 dan hasil akhirnya adalah 79,2. Maka dapat dinayatakn 83,14>79,2, hasil *posttest* eksperimen terbukti lebih tingi daripada hasil *posttest* siswa kontrol.

Selain hasil di atas pernyataan ini didukung oleh hasil akhir uji hipotesis dengan menggunakan data *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol dan diketahui nilainya adalah thitung = 2,084 dengan ttabel = 2,006, thitung > ttabel, 2,084 > 2,006. Maka Ha diterima yang menyatakan “Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Dari Penggunaan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung di Kelas II MIN Paringgonan TA. 2024/2025”.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan juga pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dari penerapan Model RME berbantuan permainan tradisional congklak di kelas II MIN Paringgonan. Pernyataan ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis (uji-t), dari nilai *posttest* diperoleh bahwa thitung > ttabel, yaitu 2,084 > 2,006. Hal ini berarti bahwa Ha diterima maka “Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Dari Penggunaan Model Pembelajaran RME Berbantuan Permainan Tradsional Congklak Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung di Kelas II MIN Paringgonan TA. 2024/2025”.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan tentang hal apa yang akan dicobakan dalam membelajarkan materi operasi hitung kepada siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif, dalam memberikan wawasan atau pengalaman langsung kepada siswa dalam belajar, sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anggita, G. M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, *3*(2), 55–59. https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59.

J., Wiryana, R. Alim, A. (2023). Problems Of Learning Mathematics In Elementary Schools. *Jurnal Kiprah Pendidikan*. *2*(3). 271-277.

Khakima, L. N., Marlina, L., Zahra, F. S. (2021). Penerapan Literasi Numerasi Dalan Pembelajaran Siswa MI/SD. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*. Vol 1.

Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Menungkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, *2*(2), 343-358. https://doi.org/10.22219/jipt.v3i2.3536

Rahman, Abd dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Makasar, 2*(1), 1-8.

Rahmasari, Fanny dkk. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 9(*3), 508-518.

Soraya, D., Jampel, I. N., & Diputra, K. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Sikap Sosial Dan Berfikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, *1*(2), 76–85.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

_____. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

.