

Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika

by Indra Puji Astuti

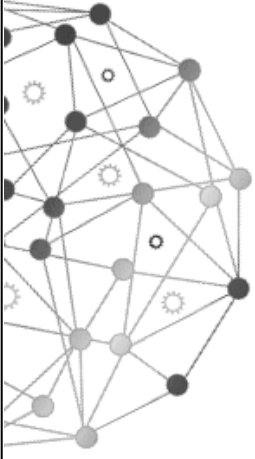
Submission date: 21-Mar-2023 11:50AM (UTC+0700)

Submission ID: 2042418231

File name: Penelitian_1.pdf (517.58K)

Word count: 3192

Character count: 21688



Bagian 7

Implementasi Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika

Indra Puji Astuti

Program Studi Pendidikan Matematika,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Madiun

Abstrak

Objek matematika yang bersifat abstrak merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi siswa dalam mempelajari matematika. Guru pun juga mengalami kendala dalam menjelaskan konsep abstrak tersebut. Konsep bangun ruang pada pembelajaran matematika merupakan salah satu materi yang sulit dipahami karena sifatnya yang abstrak dan minimnya keterampilan siswa dalam menggambarkan bangun ruang. Selain itu siswa hanya mengandalkan hafalan tanpa memahami konsep. Dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan alat peraga berupa benda yang ada di kehidupan sehari-hari diharapkan bisa mengakomodasi kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan bangun ruang.

Kata kunci: Realistic Mathematics Education (RME), Media Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Konsep-konsep matematika yang dipelajari di SD merupakan konsep mendasar yang sangatlah penting supaya seseorang di kelangsungan hidup kesehariannya bisa menyelesaikan persoalan elementer yang dihadapinya. Disamping itu, sangat penting juga penguasaan konsep-konsep dasar matematika di SD karena dijenjang yang lebih tinggi harus bisa memahami matematika dan ilmu-ilmu lain yang lebih kompleks. Kebanyakan siswa banyak yang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami. Asumsi demikian tidak terlepas dari pandangan yang berkembang di masyarakat mengenai matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Terdapat juga anggapan yang membentuk persepsi negatif seseorang bahwa matematika dianggap sebagai ilmu yang teoritis, kering, abstrak, penuh dengan rumus-rumus dan lambang-lambang yang akan sulit dan membuat bingung, biasanya hal tersebut akan timbul dari pengalaman yang kurang menyenangkan sewaktu belajar matematika di sekolah.

Upaya-upaya yang dilakukan agar menumbuhkan minat siswa terhadap matematika ialah salah satunya menyajikan pelajaran matematika yang lebih menarik untuk peserta didik. Maka karenanya, proses pembelajaran harus disusun dan dibuat secara tepat oleh penyelenggara pendidikan dan pihak pendidik dengan harus sesuai dasar-dasar diklatik dan psikologi anak serta harus berdasarkan juga diiringi dengan suasana yang mengasyikkan, menarik, menyenangkan, dan ceria. Salah satu alternatif yang dapat dilaksanakan adalah pendekatan Realistic Mathematics Education (RME).

Penting untuk siswa mendapatkan pelajaran matematika pada pokok bahasan bangun ruang kekreatifan, keaktifan, dan pemahaman konsep siswa. Namun apabila tidak ditunjang oleh media pembelajaran dan sumber belajar maka hal tersebut akan sulit dipenuhi oleh siswa. Yang walaupun pendidik telah berupaya memberikan contohnya di dalam kehidupan sehari-hari menyangkut tentang materi pelajaran. Namun masih terasa sulit untuk siswa memahaminya dikarenakan keterbatasan kemampuan siswa SD dalam berimajinasi hal-hal yang abstrak. Maka dari itu pengajaran matematika dengan

pendekatan RME sangat membantu peserta didik untuk lebih menguasai lebih paham materi karena pembelajaran yang lebih konkret dengan menggunakan benda-benda dalam kehidupan sehari-hari

Salah satu kendala berlangsungnya proses belajar mengajar ialah masih terbatasnya sumber belajar baik media pembelajaran ataupun literatur untuk proses belajar mengajar matematika di sekolah. Terjadinya keterbatasan ini dikarenakan ada anggapan yang beredar di masyarakat bahwa sumber belajar matematika mahal utamanya untuk media pembelajarannya. Sebenarnya media pembelajaran yang terbatas itu yang dikarenakan harga media yang mahal tidak bisa dianggap sebagai suatu alasan proses pembelajaran tidak memakai media. Mengingat betapa penting untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk proses memahami konsep kepada peserta didik, maka harus adanya jalan solusi terbaik yang harus dilakukan. Sebagai contoh memanfaatkan barang bekas yang ada maka sudah bisa dijadikan sebagai alternatif untuk media pembelajarannya. Dengan memanfaatkan barang bekas ini secara optimal maka

akan dapat memberikan keuntungan disamping murah, juga mudah untuk mendapatkannya, dan peserta didik juga sudah tidak asing lagi dengan benda-benda tersebut.

Banyak barang-barang yang terdapat di sekitar kita yang sudah tidak dimanfaatkan lagi misalnya kaleng susu, kotak sabun, kardus, serta lainnya. Beradanya barang bekas tersebut dianggap sebagai barang-barang yang sangat mengganggu kenyamanan dan kebersihan lingkungan hidup. Karena barang tersebut hanya dianggap sebagai barang yang sudah tidak ada manfaatnya lagi.

Padahal apabila kita dapat mengolahnya kembali barang tersebut akan menjadi barang yang berguna kembali seperti dijadikan sebagai media pembelajaran. Terutama untuk menjadi media belajar mengajar dalam memberikan dan menerangkan penguasaan konsep bangun ruang. Di sebagian barang tersebut pasti ada bentuk-bentuk barang pendukung untuk memberikan materi mengenai pemahaman konsep bangun ruang, seperti: topi ulang tahun yang bentuknya kerucut, kardus yang bentuknya balok atau kubus, serta kaleng yang berbentuk tabung.

Berdasarkan hal di atas sehingga diperlukan adanya pemikiran media pembelajaran secara efisien dan efektif dalam upaya peningkatan pemahaman konsep bangun ruang utamanya untuk siswa SD. Salah satu alternatifnya yaitu dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media belajar mengajar. Dengan adanya keberadaan media tersebut, pemahaman konsep bangun ruang akan lebih mudah diingat oleh siswa, dikarenakan media yang dipakai oleh mereka ialah barang-barang yang juga sering mereka jumpai di sekitar mereka.

B. Pembelajaran RME

1. Media Pembelajaran

Menurut Briggs (dalam Mulyani Sumantri, 1999:179) media merupakan segala alat fisik yang bisa memberikan rangsangan dan pesan kepada siswa untuk belajar. Dince Rumumpuk (dalam Mulyani Sumantri, 1999:177) mengartikan media pembelajaran adalah alat baik itu software ataupun hardware yang dipakai oleh guru untuk menjadi media komunikasi yang bertujuan guna meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Heinich (dalam Ngadino, 2003:9) mengutarakan istilah media diartikan sebagai pengaturan

perantara informasi antara sumber dengan penerima. Sehingga media komunikasi termasuk gambar, radio, foto, film, televisi yang diproyeksikan, bahan cetakan dan sebagainya. Jika media tersebut menghantarkan informasi atau pesan-pesan yang memiliki maksud pengajaran atau tujuan instruksional, sehingga media tersebut dinamakan sebagai media pengajaran.

Penggunaan media pengajaran memiliki tujuan secara khususnya yakni diantaranya (a) menumbuhkan situasi belajar yang mudah diingat oleh peserta didik (b) menubuhkan keterampilan dan sikap tertentu dalam teknologi (c) memberi pengalaman belajar yang bervariasi dan beragam sehingga memberi rangsangan minat peserta didik (d) memberikan kemudahan pada siswa untuk lebih memahami keterampilan, sikap, prinsip, dan konsep tertentu.

Sedangkan penggunaan media pengajaran juga memiliki fungsi secara umumnya antara lain (a) mempertinggi kualitas pembelajaran (b) membangkitkan motivasi belajar siswa (c) bagian internal dari seluruh situasi mengajar (d) meletakkan dasar-dasar secara konkrit serta konsep

secara abstrak maka bisa merendahkan pemahaman yang sifatnya verbalisme (e) alat bantu untuk mewujudkan situasi keefektifan pembelajaran.

Mengacu sejumlah definisi media pengajaran diatas, sehingga didapatkan ³ kesimpulan bahwa definisi media penelitian ini ialah alat pengajaran yang digunakan oleh guru untuk menjadi perantara penyampaian bahan-bahan pelajaran maka dapat mempermudah capaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah berupa ¹ alat peraga. E.T.Ruseffendi (1994:229), Alat peraga, yakni alat untuk mewujudkan atau menerangkan konsep matematika. Benda-benda tersebut seperti kacang-kacangan dan batu-batuan untuk menjelaskan konsep bilangan; kaleng untuk menjelaskan konsep tabung; benda-benda berupa permukaan gelas, gelang, cincin untuk menjelaskan konsep lingkaran, benda-benda bidang beraturan untuk menjelaskan konsep pemecahan, kubus kubus (bendanya) untuk menerangkan konsep daerah bujur sangkar, titik, ruang garis, serta wujud dari kubus itu sendiri, dan sebagainya.

2. Pemahaman Konsep

Sebagaimana yang diungkapkan Elly Estiningsih (1994), kegiatan pembelajaran sebenarnya bisa diklasifikasikan kedalam 3 (tiga) tahap kegiatan, yakni sebagai berikut:

a. Tahap Penanaman Konsep.

KBM penanaman konsep adalah aktivitas untuk proses pembelajaran yang menekankan kepada penyajian n konsep baru untuk peserta didik. Konsep baru ini untuk peserta didik merupakan konsep mendasar yang masuk kategori dalam pengertian aksioma, pangkal, dan definisi. Tahap ini pendidik berupaya meningkatkan secara lebih optimal fungsi panca indera peserta didik yang menggunakan alat bantu media/alat peraga konkret. Seorang guru mengupayakan peserta didik harus memperoleh pengalaman mengidentifikasi atau menentukan mana konsep dan yang bukanlah konsep. Dimana tahap ini seorang pendidik pula mengajak siswa untuk mendengarkan serta melihat wujud nyata dari konsep, serta menggunakan dan menghayati intuisi agar dapat menguasai lebih paham tentang konsep. Media perihal ini “alat peraga”

yang dipakai pada umumnya berwujud simulasi, pengalaman nyata, model, dan benda konkret. Sementara “sarana” yang dimanfaatkan bisa berbentuk Lembar Kerja

b. Tahap Pemahaman Konsep.

KBM pemahaman konsep adalah konsep dalam proses pembelajaran yang menekan kepada perluasan dan penguasaan wawasan peserta didik mengenai konsep yang sebelumnya telah mempelajarinya pada penanaman modal. Tahap ini peserta didik lebih lanjutnya mengenai konsep tersebut, yakni menyangkut tentang pengembangan dari konsep itu sendiri ataupun sifat-sifat dan terapannya. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan untuk tahap ini yaitu: (a) peserta didik perlu diberi kesempatan untuk melakukan komunikasi terhadap pendapatnya, (b) peserta didik perlu memperoleh pengalaman yang cukup dengan “variasi” konsep, (d) peserta didik perlu memiliki kesiapan mengenai konsep yang sudah dipelajari di tahap sebelumnya. Alat peraga yang dipakai bisa dikembangkan menjadi diagram, grafik, peta, slide, film, dan gambar.

c. Tahap Pembinaan Keterampilan Konsep.

KBM pemahaman konsep adalah aktivitas untuk proses pembelajaran yang menekankan kepada pembinaan keterampilan peserta didik mengenai konsep-konsep yang siswa pelajari, baik dari tahap pemahaman konsep ataupun dalam penanaman konsep. Maka karenanya berdasarkan tahap ini, guru harus memahami konsep-konsep dasar maupun konsep-konsep yang berkembang dari konsep dasar mana yang memerlukan pembinaan keterampilan. Sehingga tahap ini KBM harus ada hal-hal yang harus diperhatikan, diantaranya: (a) latihan dalam waktu terbatas, agar mempersingkat waktu maksimal yang biasa dipakai peserta didik (perihal ini bersifat lomba), (b) ada pelatihan untuk siswa agar mengimplementasikan dan mengingat konsep-konsep yang sudah siswa pelajari di tahap KBM sebelumnya, (c) harus ada pelatihan untuk siswa bekerja hanya memakai “simbol”, bukan lagi terdapat alat peraga yang dipakai lagi, serta (d) dalam rangka “evaluasi”. Alat peraga/media yang bisa dipakai saat ini bukan lagi seperti benda-benda konkret, namun

mencakup pertandingan, lembar permainan lomba, lembar tugas, atau soal yang didektekan guru.

Dalam membuat alat peraga/media matematika harus memperhatikan hal-hal, mencakup (a) jika dimungkinkan, buatlah alat peraga yang memiliki fungsi banyak atau “multiguna” (b) jika diharapkan peserta didik belajar aktif (kelompok atau individual), alat peraga tersebut agar bisa direkayasa, yakni dikutak-kutik misalnya dicopotkan, dipasang, dipindahkan, dipegang, atau diraba (c) peragaan itu agar sebagai dasar untuk munculnya konsep abstrak (c) sesuai dengan konsep misalkan jika menjadikan ⁵ alat peraga segitiga berdaerah dari triplek atau karton, mungkin anak berasumsi bahwasanya ⁵ segitiga tersebut tidak hanya rusuk-rusuknya saja, namun berdaerah, jelas ini tidak selaras akan konsep segitiga (d) bisa menyajikan konsep matematika (bentuk konkrit, diagram, gambar) (e) pembuatan ukuran disusun sedemikian rupa, maka harus stabil dengan ukuran fisik peserta didik (f) dibuat secara sederhana, tidak rumit dan mudah dikelola (g)

warna dan bentuknya diusahakan menarik (h) bahan yang digunakan harus kuat, agar bertahan lama.

Dikatakan gagal suatu media/alat peraga yang digunakan jika: (a) penyajian alat peraga tersebut rumit, tidak menarik, serta lainnya, (b) diberikan pada siswa yang mestinya siswa itu tidak membutuhkan, (c) memborokan waktu, (d) disajikan di situasi yang tidak tepat, (e) hanya sekadar penyajian yang tidak mempunyai konsep (nilai-nilai) matematika, (f) generalisasi konsep abstrak dari representasi nyata itu tidak terwujud. Disamping itu kegagalan tersebut terdapat tambahan yang keliru/salah mengenai contoh generalisasi diantaranya (1) seluruh konsep matematika selalu bisa diajarkan menggunakan/melalui alat peraga, (2) baiknya pengajaran matematika ialah pembelajaran matematika yang senantiasa memakai alat/media peraga, (3) tiap alat peraga bisa berguna sebagai penyampaian setiap konsep matematika.

3. Pembelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang

Bangun ruang merupakan sejenis benda ruang beraturan yang mempunyai titik sudut, rusuk, susun, bangun ruang yang seperti bentuk kotak, yang berbentuk masif, kerangka, dan berongga. Bentuk-bentuk bangun ruang yang diajarkan di SD ialah bola, limas, kerucut, prisma, tabung, bola, serta kubus. Adapun tujuan penggunaan media bangun ruang adalah (a) berguna mengkonkritkan konsep yang ada dalam pelajaran matematika (b) penggunaan media bangun ruang bisa meningkatkan perhatian dan minat peserta didik (c) mempermudah peserta didik dalam menerima konsep bangun ruang (d) membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

4. Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*)

RME ditumbuh kembangkan oleh Hans Freudenthal yang mengemukakan pendapat bahwasanya matematika ialah kegiatan insani dan harus dihubungkan dengan realita kehidupan. Pelaksanaan pendekatan RME selaras akan pembelajaran kontekstual dan teori belajar konstruktivisme. Pendekatan RME dengan

pengajaran matematika mencakup aspek-aspek yaitu (De Lange. 1995):

- 1) Pelajaran dimulai dengan melakukan pengajuan persoalan (soal) secara riil untuk peserta didik yang selaras akan tingkat pengetahuan dan pengalamannya, maka peserta didik dapat segera ikut serta dalam proses belajar mengajar secara lebih bermakna
- 2) Pemberian masalah tentunya harus ada pengarahan selaras akan tujuan yang ingin diraih
- 3) Pengajaran berlangsung secara interaktif: peserta didik menerangkan dan memberi alasan mengenai jawaban yang disajikannya, mengetahui secara lebih paham jawaban temannya serta merefleksi pada tiap langkah yang dilalui.
- 4) Peserta didik menciptakan/ melakukan pengembangan model-model simbolik secara informal pada pengajuan masalah.

Kata *realistic* dari RME bukan sekadar memperlihatkan terdapatnya koneksi dengan dunia nyata, namun lebih menekankan kepada fokus pembelajaran dimana peserta didik harus dapat

membayangkan bagaimana penggunaan suatu situasi tertentu (Ariyadi Wijaya, 2012 :20). Blum & Niss (dalam Sutarto Hadi, 2005:19) menyebutkan dalam Pembelajaran matematika dengan pendekatan RME dunia nyata yang berguna untuk menjadi titik awal dalam mengembangkan ide dan konsep matematika. Dunia nyata merupakan berbagai hal pada luar matematika, misalnya kelangsungan hidup sehari-hari dan lingkungan disekitar kita, atau mata pelajaran lainnya selain matematika. Pembelajaran matematika dengan pendekatan RME di sekolah dijalankan dengan memposisikan lingkungan siswa dan realitas sebagai titik awal pengajaran. Siswa bisa membayangkan dengan baik mengenai masalah-masalah yang nyata dan berguna untuk menjadi sumber timbulnya pengertian-pengertian atau konsep matematika yang kian bertambah. Peserta didik dapat berkesempatan untuk mengungkapkan kembali pengetahuan matematika formal atau konsep-konsep matematika.

Berikutnya ada pemberian kesempatan untuk siswa dalam mengaplikasikan konsep-konsep matematika yang berguna sebagai pemecahan

permasalahan sehari-hari. Sehingga pembelajaran tidak diawali dengan definisi, sifat-sifat atau teorema dan berikutnya disertai contohnya, melainkan teorema, sifat, definisi tersebut diharap “seolah-olah ditemukan kembali” oleh peserta didik (Soedjadi, 2001:2). Jelas bahwasanya untuk pengajaran matematik realistik peserta didik dituntut untuk bekerja secara aktif bahkan diharap supaya bisa membangun sendiri pengetahuan yang akan didupatkannya. Pengajaran ini sangatlah beda dengan pengajaran matematika selama ini cenderung yang lebih ditekankan pada orientasi memberikan informasi serta menggunakan rumus matematika siap pakai dalam pemecahan persoalan. Sahaya (2015) berpendapat bahwa pendekatan RME di sekolah tujuannya sebagai peningkatan potensi matematis peserta didik.

Siswa tidak bisa dipersepsikan sebagai botol kosong yang harus diisi dengan air jika menyangkut dalam hal PMRI. Namun peserta didik harus bisa dipersepsikan sebagai *human being* yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang didapat lewat adanya interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Bahkan diharapkan di dalam PMRI peserta didik

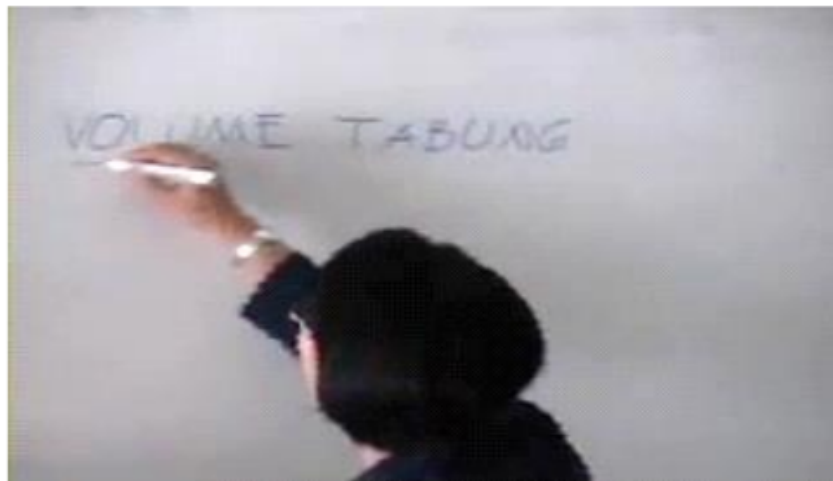
bukan hanya aktif (sendiri), namun harus terdapat kegiatan bersama dengan temannya. Agar interaktivitas tersebut lebih terdorong, guru harus lebih dapat mengembangkan dan menciptakan pengalaman belajar yang memberi dorongan pada kegiatan peserta didik. Dalam pengajaran matematika realistik, harus mengawali kegiatan inti dengan permasalahan kontekstual, peserta didik lebih aktif, mengemukakan gagasan-gagasannya, peserta didik melakukan diskusi dan memperbandingkan jawaban dengan temannya. Guru memberikan pengarahan kepada peserta didik untuk memilih jawaban benarnya dan memberikan fasilitas diskusi dengan teman sebangkunya. Berikutnya siswa diminta untuk mengutarakan jawaban idenya. Lewat adanya diskusi kelas, guru bisa membahas atau membandingkan jawaban siswa. Seorang pendidik selanjutnya membantu melakukan pemeriksaan terhadap jawaban peserta didik. Siswa mungkin memberikan jawaban ada yang sebagian salah atau sebagian benar, mungkin tidak terdapat yang betul, atau mungkin seluruhnya betul. Apabila jawaban benar, jawaban tersebut hanya ditegaskan kembali oleh guru. Apabila jawaban salah, guru

secara langsung dapat memberitahukan letak kekeliruan peserta didik yakni melalui memberikan pertanyaan kembali pada peserta didik yang menjawab soal atau peserta didik lain. Berikutnya dari hasil diskusi tersebut siswa sudah bisa memperbaiki jawabannya, dengan siswa juga diarahkan guru untuk penarikan kesimpulan.

C. Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang

Pembelajaran matematika pada pokok bahasan masih menggunakan pembelajaran secara langsung. Di mana prosedur pembelajarannya yaitu.

1. Pendidik menerangkan tujuan pembelajaran, memberikan materi tentang konsep bangun ruang.



Gambar 1. Memberi Materi



Gambar 2. Siswa Mengamati

$$\begin{aligned} \text{Jumlah} &= 6 \text{ cm} \\ \text{tinggi} &= 12 \text{ cm} \\ \text{Volume} &= \pi \times r^2 \times L \\ &= 3.14 \times 3 \text{ cm} \times 3 \text{ cm} \times 12 \text{ cm} \\ &= 314 \times 108 \text{ cm}^3 \end{aligned}$$

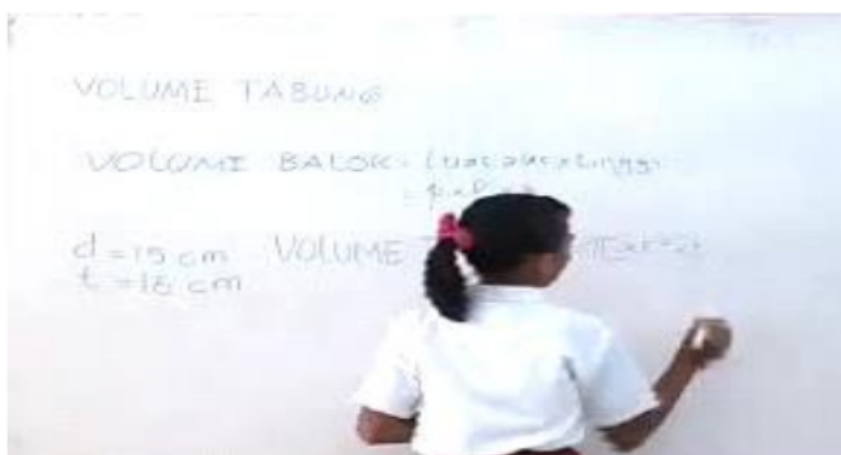
Gambar 3. Siswa mengerjakan beberapa soal mengenai bangun ruang



Gambar 4. Siswa yang sudah mengerti dapat menjelaskan kepada siswa yang lain



Gambar 5. Pengecekan apakah peserta didik berhasil mengerjakan tugas secara baik dan memberikan umpan balik



Gambar 6. Siswa menampilkan hasil pekerjaan

Proses pembelajaran di kelas kurang menarik serta peserta didik kurang bergairah untuk mengikuti belajar mengajar. Ini dikarenakan materi bangun ruang yang abstrak. Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran.

D. Penerapan Pendekatan RME pada Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang

Pendekatan RME merupakan salah satu pembelajaran kontekstual yang dimungkinkan peserta didik mengaitkan pelajaran di sekolah dengan konteks realitanya kedalam kelangsungan hidup keseharian, sehingga siswa sudah dapat memahami arti yang sudah dipelajarinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Zulkardi (2000) model pembelajaran menerapkan pendekatan realistik harus sanggup mempresentasikan ciri-ciri atau sifat pembelajaran matematika realistik baik penilaian, metode, materi, atau tujuan. Adapun tiga kegiatan dari tujuan dalam pembelajaran realistik, yakni lower level, middle level serta high level. Di tahap awal dapat menggunakan ranah kognitif, kedua afektif, serta ketiga psikomotor; pembentukan sikap kritis, berargumentasi, dan berkomunikasi siswa.

Dalam implementasinya bisa menggunakan alat peraga berupa barang-barang yang tidak asing dengan kehidupan sehari-hari. Dalam kasus materi bangun ruang ini, alat peraga yang ditawarkan adalah dengan menggunakan kaleng roti, kaleng susu, kaleng minuman dan lain-lain untuk merepresentasikan bentuk tabung.

Secara lebih khusus urutan pembelajaran dengan pendekatan RME yaitu diantaranya.

1. Memahami masalah kontekstual

Perihal mengenai masalah kontekstual harus disajikan oleh guru dengan memperlihatkan tingkat pengetahuan siswa, pengalaman, serta tujuan pembelajaran yang hendak diwujudkan. Dilakukannya penyajian masalah kontekstual itu bisa melalui memberikan pertanyaan atau soal yang mempunyai hubungannya dengan kelangsungan hidup keseharian siswa. Berikutnya siswa diminta melakukan telaah masalah yang termuat dalam soal yang dibagikan. Pada aktivitas ini guru hanya menjelaskan di bagian-bagian tertentu yang peserta didik belum memahaminya.



Gambar 7. Contoh Kontekstual



Gambar 8. Guru menunjukkan hasil pekerjaan



Gambar 9. Guru dan Siswa menampilkan hasil pekerjaan



Gambar 10. Guru dan Siswa menampilkan Langkahnya



Gambar 11. Guru dan Siswa menampilkan hasil prosesnya

2. Menyelesaikan masalah kontekstual

Secara individual siswa menyelesaikan persoalan kontekstual yang diberikan. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik supaya sanggup memecahkan masalah dengan cara mereka sendiri secara tuntas selesai.



Gambar 12. Siswa menyelesaikan pemecahan masalah

3. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban

Peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk berdiskusi atau bertukar pikiran mengenai jawabannya dengan siswa lain kedalam kelompok kecil yang selanjutnya diteruskan dengan berdiskusi kelas.



Gambar 13. Siswa saling bertukar pikiran



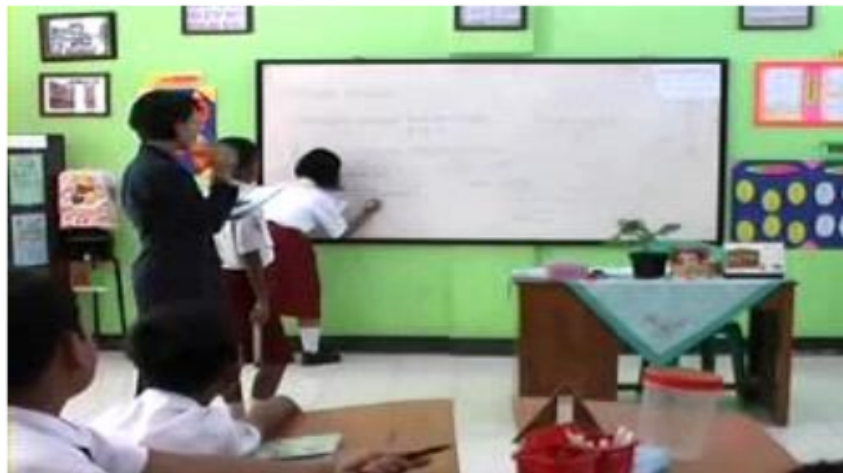
Gambar 14. Siswa saling bertukar pikiran

4. Membuat kesimpulan

Guru meminta kepada peserta didik untuk membuat simpulan dari persoalan kontekstual yang diberikan. Dimana guru juga mengarahkan agar peserta didik memperoleh kesimpulan secara benar.



Gambar 15. Siswa saling bertukar pikiran membuat kesimpulan



Gambar 16. Siswa menampilkan hasil kesimpulan

Referensi

- Ariyadi Wijaya. (2012) .*Pendidikan Matematika Realistik : Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta:Graha Ilmu
- Elly Estiningsih. (1994). *Analisis GBPP SD 1994*. Bahan Ajar untuk Program Penataran Baca, Tulis, Hitung yang diselenggarakan Direktorat Pendidikan Dasar. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar Depdikbud.
- Lange, J. de. (1995). *Assesment: No Change without Problem*, in: Romberg, T. A. (eds). *Reform in School Mathematic and Authentic Assesment*. New York, Sunny Press, 87-172
- Mulyani Sumantri. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- Sahaya, R (2015). Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik pada Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa di MAN Rengasdengklok. *Skripsi* . UNSIKA (Tidak Dipublikasikan)
- Soedjadi. (2001). *Pembelajaran Matematika Realistik: Pengenalan Awal dan Praktis*. Makalah, disampaikan pada Seminar Nasional tentang Realistic Mathematic Education Universitas Negeri Surabaya.
- Sutarto Hadi, (2005). *Pendidikan Matematika Realistik dan Implementasinya*. Banjarmasin: Tulip
- Yustinus Ngadino Y. (2003). *Media Pembelajaran*. Surakarta: FKIP UNS.
- Zulkardi. (2000). RME Suatu Inovasi Dalam Pendidikan Matematika di Indonesia. Suara Nasional 17-20 July di ITB.

Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

id.scribd.com

Internet Source

2%

2

zombiedoc.com

Internet Source

1%

3

www.scribd.com

Internet Source

1%

4

repository.uinjambi.ac.id

Internet Source

1%

5

journal.lppmunindra.ac.id

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On