

PENGARUH MODEL *REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION* (RME) BERBANTUAN MEDIA KULINER SASAK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Huurun Iin Sakila¹, Moh. Irawan Zain², Hikmah Ramdhani Putri³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram ^{1,2,3}

Email: xelyszallert@gmail.com

Keywords

Mathematics Learning Outcomes, Sasak Culinary Media, Realistic Mathematics Education (RME) Model

Hasil Belajar Matematika, Media Kuliner Sasak, Model Realistic Mathematics Education (RME)

Abstract

The effect of realistic mathematics education (RME) Model assisted by sasak culinary media on the Mathematics learning outcomes. The low level of students' learning outcomes can be seen from the results of the 2022 PISA survey, which indicate scores significantly below the average of other participating countries, particularly in mathematical literacy. This study aims to determine the effect of applying the Realistic Mathematics Education (RME) model assisted by Sasak culinary media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN 13 Ampenan. This research employed a quantitative approach using a Quasi-Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design type. The samples were selected using purposive sampling, with class IV-C serving as the experimental group, which was taught using the RME model assisted by Sasak culinary media, and class IV-D serving as the control group, which was taught using a conventional learning model. The data collection instruments consisted of observation sheets and learning achievement tests that had been tested for validity and reliability. The data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, independent t-tests, and N-Gain tests. The results showed a more significant improvement in learning outcomes in the experimental class (mean post-test score of 73.8) compared to the control class (mean post-test score of 60.4). The hypothesis test using the independent t-test showed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. The N-Gain test result of 0.49 fell into the moderate category. Therefore, it can be concluded that the RME model assisted by Sasak culinary media has a positive effect on students' mathematics learning outcomes.

Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari hasil survey PISA 2022 yang menunjukkan skor yang jauh dari rata-rata peserta lain khususnya pada literasi matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan media kuliner Sasak terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SDN 13 Cakranegara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi-Experimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design. Sampel diambil menggunakan teknik random sampling, dengan kelas IV-C sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan model RME berbantuan media kuliner Sasak dan kelas IV-D sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes hasil belajar yang telah teruji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji independen, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen (nilai rata-rata post-test 73,8) dibandingkan kelas kontrol (nilai rata-rata post-test 60,4). Hasil uji hipotesis dengan uji-t independen menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji N-Gain sebesar 0,49 termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, disimpulkan bahwa model RME berbantuan media kuliner Sasak memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam mengembangkan potensi individu untuk membentuk manusia yang utuh dan berkualitas. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri secara aktif. Secara ideal, pembelajaran matematika di sekolah dasar seharusnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk berpikir logis, kritis, dan kreatif (Khavindhloh, 2024). Pembelajaran yang ideal seharusnya bersifat *student-centered*, dimana siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sebagaimana ditegaskan oleh Freudenthal (1991) bahwa matematika harus dipandang sebagai aktivitas manusia (*mathematics as a human activity*).

Namun, realitas di tingkat internasional menunjukkan bahwa Indonesia masih menghadapi tantangan serius dalam capaian literasi matematika. Berdasarkan laporan Programme for International Student Assessment (PISA) 2022, skor matematika Indonesia hanya mencapai 379, jauh di bawah rata-rata negara peserta, dan menempati peringkat ke-68 dari 81 negara. Temuan ini mengindikasikan bahwa banyak siswa belum mampu memahami dan menerapkan konsep matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari, padahal menurut OECD (2022), literasi matematika tidak hanya menilai kemampuan menghitung, tetapi juga mencakup keterampilan merumuskan, menafsirkan, dan memecahkan masalah berdasarkan pemahaman matematika yang mendalam.

Kondisi serupa juga teramati di tingkat lokal, khususnya di SDN 13 Ampenan. Observasi yang dilakukan pada Desember 2024 mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika di kelas IV masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Akibatnya, lebih dari 50% siswa tampak tidak fokus, dan sebanyak 33% dari 51 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Kondisi ini memperkuat temuan UNESCO (2023) bahwa pembelajaran matematika yang efektif memerlukan pendekatan yang kontekstual dan bermakna.

Rendahnya hasil belajar ini tidak terlepas dari metode pembelajaran yang kurang variatif dan minim penggunaan media yang kontekstual. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah dan latihan soal tanpa melibatkan konteks nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep abstrak matematika, terutama pada materi geometri, padahal menurut Van den Heuvel-Panhuizen (2003), pembelajaran matematika akan lebih efektif ketika dimulai dari masalah-masalah kontekstual yang familiar bagi siswa.

Sebagai solusi, model *Realistic Mathematics Education* (RME) menawarkan pendekatan pembelajaran yang berbasis konteks dunia nyata. Model ini memanfaatkan pengalaman sehari-hari siswa sebagai titik awal untuk memahami konsep matematika. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Ramadhan (2018) dan Haqina et al. (2022), telah membuktikan efektivitas RME dalam meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan. Gravenieijer (1994) menekankan bahwa RME tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses matematisasi pengalaman nyata siswa.

Dalam konteks penelitian ini, model RME diintegrasikan dengan media kuliner Sasak sebagai bagian dari pendekatan etnomatematika. Kuliner tradisional seperti lupis, sarimuke, dan jaje tujak mengandung unsur geometri yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep bangun datar secara visual dan kontekstual. Menurut Zulfa et al. (2023), penggunaan media berbasis budaya lokal tidak hanya memudahkan pemahaman konsep matematika, tetapi juga memperkuat identitas budaya siswa.

Penelitian terdahulu juga mendukung integrasi budaya dalam pembelajaran matematika. Misalnya, Fitria et al. (2024) berhasil meningkatkan pemahaman siswa pada materi volume balok melalui media kuliner wajik. Sementara itu, Prismayadi et al. (2022) melaporkan bahwa RME berbasis etnomatematika dengan konteks kue spiku secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Penelitian

Presmeg (1998) menunjukkan bahwa representasi visual berbasis budaya dapat meningkatkan pemahaman konseptual matematika siswa.

Berdasarkan uraian di atas, yang mencakup urgensi peningkatan hasil belajar matematika, fakta rendahnya capaian siswa di lapangan, serta dukungan teoritis dan empiris atas efektivitas model RME dan media berbasis budaya, peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh model RME berbantuan media kuliner Sasak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 13 Ampenan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih bermakna dan relevan dengan konteks budaya lokal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Quasi Experimental Design). Desain penelitian ini memiliki kelompok kontrol, namun tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017). Tipe Quasi Experimental Design yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan oleh peneliti secara acak. Perlakuan berupa penerapan model Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan media kuliner Sasak diberikan pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 di SDN 13 Ampenan, yang berlokasi di Kecamatan Ampenan, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 13 Ampenan tahun ajaran 2025/2026. Sampel diambil menggunakan teknik random sampling, dengan kelas IV-C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-D sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 25 siswa. Rancangan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah simple random sampling. Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV-C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-D sebagai kelas kontrol, yang masing-

masing kelas berjumlah 25 orang dengan total 50 orang peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda dan 10 butir soal uraian. Indikator soal tes yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada taksonomi Bloom revisi Anderson & Krathwohl (2001) yang terbatas pada ranah kognitif level C1 (mengingat) hingga C4 (menganalisis). Tabel 2 berikut merupakan indikator kemampuan kognitif yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 2. Indikator Kemampuan Kognitif

Tingkat Kognitif	Deskripsi Kemampuan
(C1) Mengingat	Kemampuan mengenali dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari, misalnya dengan menyebutkan nama-nama bangun datar
(C2) Memahami	Kemampuan menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri atau menginterpretasikan informasi matematika terkait sifat-sifat bangun datar.
(C3) Menerapkan	Kemampuan menggunakan konsep atau prosedur yang telah dipelajari dalam situasi baru atau dalam menyelesaikan soal matematika kontekstual.
(C4) Menganalisis	Kemampuan memecah suatu masalah menjadi bagian-bagian kecil dan memahami hubungan antara elemen dalam konsep bangun datar.

Instrumen soal tes kemudian diuji validitasnya sebelum digunakan untuk pengumpulan data. Uji validitas yang digunakan yaitu uji validitas isi yang diuji oleh ahli (*expert judgment*) dan uji validitas konstruk yang menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Uji validitas konstruk diujicobakan langsung kepada peserta didik kelas IV di sekolah yang berbeda dengan sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas konstruk, dari 30 soal yang diujikan terdapat 22 butir soal yang dinyatakan valid karena telah melebihi nilai r tabel sebesar 0,361.

Uji selanjutnya yaitu uji reliabilitas dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach's. Tingkat di mana suatu instrumen pengukuran dapat menghasilkan hasil yang konsisten ketika digunakan dalam kondisi yang sebanding disebut sebagai reliabilitas (Arikunto, 2019). Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.807133	30

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh sebesar 0,807 dengan tingkat reliabilitas kuat. Menurut Slamet & Wahyuningsih (2022), nilai Alpha

Cronbach's yang berada di atas 0,80 termasuk dalam kategori reliabilitas kuat. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji reliabilitas instrumen, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tes hasil belajar matematika layak digunakan untuk pengumpulan data. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, tahap selanjutnya yaitu pemberian pre-test yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik pada materi bangun datar. Kemudian, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan selama 2 pertemuan di kedua kelas, dimana kelas eksperimen menerapkan model RME berbantuan media kuliner Sasak, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Tahap penelitian diakhiri dengan pemberian post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.

Data yang terkumpul akan melalui uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Selanjutnya, data dianalisis melalui uji hipotesis dengan independent sample t-test dan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas penerapan model RME berbantuan media kuliner Sasak terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data pertama yang dilakukan yaitu analisis data keterlaksanaan pembelajaran dengan model RME berbantuan media kuliner Sasak. Selama pemberian perlakuan, peneliti berperan sebagai pengajar dan guru wali kelas IV-C berperan sebagai observer. Observer melakukan penilaian dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Tabel 4 menyajikan persentase hasil penilaian keterlaksanaan pembelajaran dengan model RME berbantuan media kuliner Sasak.

Tabel 4. Data Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Presentase Hasil
Pertemuan ke-1	100%
Pertemuan ke-2	100%
Rata-Rata	100%

Rata-rata hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model RME berbantuan media kuliner Sasak menunjukkan persentase nilai sebesar 100%. Menurut Sudjana (2017), apabila kriteria penilaian keterlaksanaan pembelajaran berada pada interval nilai 90-100 maka termasuk dalam kriteria sangat baik.

Pada pertemuan pertama, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media kuliner Sasak yang diperkenalkan. Meskipun beberapa peserta didik awalnya mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi bangun datar pada gambar kuliner yang kompleks, namun dengan bimbingan guru mereka mampu memahami konsep melalui pendekatan kontekstual. Kegiatan diskusi kelompok berjalan interaktif dengan partisipasi aktif dari sebagian besar peserta didik.

Pada pertemuan kedua, peserta didik sudah semakin terampil dalam menganalisis bentuk geometris pada media kuliner Sasak. Mereka aktif terlibat dalam kegiatan komposisi dan dekomposisi bangun datar, serta mampu menyajikan hasil diskusi kelompok dengan percaya diri. Dua peserta didik yang berasal dari luar daerah Lombok yang awalnya kesulitan mengenali beberapa kuliner tradisional, telah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik setelah mendapat penjelasan tambahan dari guru.

Analisis data berikutnya yaitu analisis data deskriptif yang menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelas. Hasil analisis data deskriptif *pre-test* dan *post-test* di kedua kelas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kedua Kelas

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	25	50	20	70	46.20	13.714
Post-Test Eksperimen	25	35	55	90	73.80	9.713
Pre-Test Kontrol	25	30	30	60	43.80	9.496
Post-Test Kontrol	25	40	40	80	60.40	10.890

Nilai rata-rata (mean) dari *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda, dimana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 46,20, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 43,80. Kemudian, setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen dengan model RME berbantuan media kuliner Sasak, hasil *post-test* dari kedua kelas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, dimana nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 73,80, sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 60,40. Peningkatan nilai *post-test* peserta didik kelas eksperimen mengindikasikan bahwa adanya pengaruh dari model RME berbantuan media kuliner Sasak terhadap hasil belajar matematika peserta didik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Analisis data selanjutnya yaitu analisis inferensial yang terdiri dari uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), uji hipotesis dan uji N-Gain. Uji yang pertama yaitu uji normalitas. Tujuannya yaitu untuk menentukan apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal (Nuryadi et al., 2017). Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji Kolmogorov-Smirnov yang apabila nilai signifikansi data berada di atas 0,05 maka data dinyatakan normal. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pre test kelas kontrol	.143	25	.200*	.932	25	.094
	post test kelas kontrol	.155	25	.126	.952	25	.274
	pre test kelas eksperimen	.151	25	.146	.961	25	.438
	post test kelas eksperimen	.148	25	.166	.947	25	.212

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi (Sig.) data pre-test kelas eksperimen sebesar 0,146 dan nilai data post-testnya sebesar 0,166. Kemudian nilai data pre-test kelas kontrol sebesar 0,200 dan nilai data post-testnya sebesar 0,126. Keempat nilai tersebut berada di atas nilai taraf signifikansi sebesar 0,05 sehingga data dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Uji berikutnya yaitu uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah kedua data dari sampel yang digunakan dalam penelitian ini homogen atau tidak. Data dinyatakan memiliki varians yang sama atau homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari nilai taraf signifikansi (0,05). Adapun uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *Levene Statistic*. Hasil uji homogenitas dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Data

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.197	1	48	.659
	Based on Median	.198	1	48	.659
	Based on Median and with adjusted df	.198	1	47.336	.659

Based on trimmed mean	.200	1	48	.657
-----------------------	------	---	----	------

Hasil uji homogenitas *Levene Statistic* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,659 pada kolom *Based on Mean*, yang berarti nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan homogen atau memiliki varians yang sama. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama pada uji prasyarat, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari pemberian model RME berbantuan media kuliner Sasak terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Adapun uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji independent sample t-test. Berikut ini hasil uji hipotesis dalam penelitian ini yang dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample T-Test*

	Independent Samples Test								
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.197	.659	4.592	48	.000	13.400	2.918	7.532	19.268
Equal variances not assumed			4.592	47.385	.000	13.400	2.918	7.530	19.270

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari model RME berbantuan media kuliner Sasak terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 13 Ampenan.

Uji berikutnya yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji N-Gain, yaitu sebuah uji yang digunakan untuk melihat seberapa besar efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik. Melalui uji ini, dapat diketahui apakah terjadi peningkatan pemahaman konsep matematika

setelah perlakuan diberikan. Hasil perhitungan nilai N-Gain pada penelitian ini dapat dilihat secara rinci pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
NGain_score	25	.72	.10	.82	12.36	.4943	.03835	.19177	.037
NGain_persen	25	71.82	10.00	81.82	1235.81	49.4325	3.83544	19.17719	367.765

Berdasarkan Tabel 9, dapat dilihat bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,49 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang menurut kriteria Fauzi et al. (2022). Hasil ini menunjukkan bahwa model RME berbantuan media kuliner Sasak efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dengan tingkat efektivitas yang moderat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan media kuliner Sasak terbukti mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini terlihat dari perbedaan awal nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak terlalu mencolok, dimana rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 46,20 dan kelas kontrol sebesar 43,80. Namun, setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas eksperimen menggunakan model RME berbantuan media kuliner Sasak dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional, nilai rata-rata post-test kedua kelas mengalami perbedaan yang signifikan. Rata-rata post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 73,80, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat menjadi 60,40.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Zulfa et al. (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis etnomatematika, seperti kuliner tradisional, mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika dengan memanfaatkan konteks budaya yang akrab. Pendapat ini telah dibuktikan oleh Dabukke et al. (2023) melalui penelitiannya yang menemukan bahwa penerapan model RME secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa dari nilai rata-rata 45,67 menjadi 81,03.

Selama pemberian perlakuan menggunakan model RME berbantuan media kuliner Sasak di kelas eksperimen, peserta didik menunjukkan keaktifannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada tahap memahami masalah kontekstual, peserta

didik dengan antusias mengamati dan menganalisis bentuk geometris pada kuliner Sasak seperti lupis, sarimuke, dan jaje tujak. Kemudian pada tahap menyelesaikan masalah, peserta didik secara berkelompok mendiskusikan dan mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar melalui LKPD yang disediakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Apriyanti et al. (2023) yang menyatakan bahwa dalam model pembelajaran RME, siswa diberi kesempatan untuk menggunakan situasi kontekstual dan materi nyata dalam menyelesaikan masalah, yang menempatkan siswa sebagai pusat interaksi langsung dengan objek nyata sehingga meningkatkan pemahaman dan aktivitas belajar.

Pada tahap membandingkan dan mendiskusikan jawaban, peserta didik terlihat antusias dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok dan menyimak presentasi kelompok lain. Menurut Isrok'atun (2018), tahap diskusi dalam model RME memungkinkan siswa untuk saling mengoreksi dan memperkuat pemahaman konsep matematika. Mereka juga aktif bertukar pendapat tentang berbagai strategi penyelesaian masalah yang ditemukan, yang mengindikasikan berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan komunikasi matematis.

Karakteristik pembelajaran RME yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Sebagaimana diungkapkan oleh Munawaroh (2021), RME melibatkan realitas kehidupan siswa untuk mengembangkan kemampuan bernalar dan memecahkan masalah secara efektif. Integrasi kuliner Sasak sebagai media pembelajaran tidak hanya memudahkan pemahaman konsep abstrak matematika, tetapi juga memperkuat identitas budaya peserta didik.

Berbeda dengan peserta didik kelas kontrol yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebagian besar peserta didik di kelas kontrol masih cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Metode ceramah yang dominan menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep geometri yang abstrak, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak setinggi kelas eksperimen.

Perbedaan kondisi kedua kelas ini sejalan dengan hasil penelitian Sari (2023) yang menyatakan bahwa model RME memberikan peningkatan yang lebih signifikan pada hasil belajar matematika peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Temuan ini diperkuat oleh Haqina et al. (2022) yang melaporkan kenaikan nilai post-test dari 58,29 menjadi 87,14 setelah penerapan model RME, serta

Ramadhan (2018) yang mencatat peningkatan rata-rata hasil belajar matematika dari 50,9 menjadi 83,9.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model RME berbantuan media kuliner Sasak tidak hanya berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika, tetapi juga berhasil menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual bagi peserta didik, meskipun masih terdapat beberapa kendala implementasi dan batasan penelitian yang perlu menjadi perhatian untuk pengembangan lebih lanjut.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, implementasi model RME berbantuan media kuliner Sasak menghadapi beberapa kendala. Pertama, pengelolaan waktu yang sering molor akibat tingginya antusiasme diskusi siswa. Kedua, terdapat kesulitan dalam membimbing siswa yang berasal dari luar daerah yang belum familiar dengan beberapa kuliner Sasak. Ketiga, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi bangun datar pada gambar kuliner yang kompleks. Kendala-kendala ini sesuai dengan temuan Ndiung et al. (2021) yang menyatakan bahwa tantangan utama RME adalah kesulitan dalam memperkaya media pembelajaran berbasis benda nyata.

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu dipertimbangkan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan di satu sekolah dengan sampel terbatas. Kedua, durasi penelitian yang relatif singkat (2 pertemuan) membatasi ruang lingkup implementasi model. Ketiga, penelitian hanya berfokus pada materi bangun datar tanpa mencakup materi matematika lainnya. Keempat, pengukuran hasil belajar hanya terbatas pada aspek kognitif tanpa mencakup aspek afektif dan psikomotorik secara komprehensif.

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa implikasi penting. Bagi guru, model RME berbantuan media kuliner Sasak dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang kontekstual. Bagi sekolah, diperlukan kebijakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Bagi dinas pendidikan, disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan penerapan RME berbasis budaya lokal.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan: (1) Memperpanjang durasi penelitian hingga 4-5 pertemuan untuk meningkatkan kategori N-Gain menjadi tinggi; (2) Mengembangkan variasi media kuliner yang lebih beragam; (3) Meneliti efektivitas model pada materi matematika yang berbeda; (4) Melibatkan sampel yang lebih luas

dan beragam; (5) Mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran; (6) Meneliti aspek afektif dan psikomotorik secara lebih mendalam.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan media kuliner Sasak terbukti signifikan dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 13 Ampenan, yang ditunjukkan melalui perbedaan nilai post-test yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (73,80) dibandingkan kelas kontrol (60,40), hasil uji hipotesis yang signifikan ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$), peningkatan N-Gain kategori sedang (0,49), serta keterlaksanaan pembelajaran yang optimal (100%), sehingga model ini efektif menciptakan pembelajaran kontekstual yang bermakna melalui integrasi budaya lokal

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Longman.
- Apriyanti, A., Sari, N., & Hidayat, W. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2), 145-158.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Dabukke, K., Sirait, S., & Panjaitan, A. (2023). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 45-67.
- Fauzi, A., Suryani, M., & Octaviani, S. (2022). Analisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Menggunakan N-Gain Score. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 231-242.
- Fitria, P. T., Bari, F., Maslikah, S., & Hidayati, F. (2024). Penerapan pembelajaran etnomatematika dalam kuliner wajik untuk meningkatkan kemampuan belajar di kelas V materi volume balok dengan kubus satuan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 799–809.
- Freudenthal, H. (1991). *Revisiting mathematics education: China lectures*. Kluwer Academic Publishers.
- Gravemeijer, K. (1994). *Developing realistic mathematics education*. CD- β Press.

- Haqina, R., Nurlaela, L., & Sari, P. (2022). Keefektifan Model Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 58-72.
- Isrok'atun. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Khavidhloh, N. (2024). Pengembangan soal kuis penjumlahan bersusun dongeng matematika berbasis Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar kelas 2 MI Nurul Mu'awanah Bojonegoro (Disertasi tidak dipublikasikan). Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Munawaroh, S. (2021). *Realistic Mathematics Education (RME): Teori dan Implementasi*. Deepublish.
- Ndiung, S., Sariyasa, S., Jehadus, E., & Apsari, R. A. (2021). The effect of Treffinger creative learning model with the use of RME principles on creative thinking skill and mathematics learning outcome. *International Journal of Instruction*, 14(2), 873-888.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- PISA. (2022). *Programme for International Student Assessment 2022 results*. OECD Publishing.
- Presmeg, N. C. (1998). Ethnomathematics in teacher education. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 1(3), 317-339.
- Prismayadi, A. V., & Mariana, N. (2022). Implementasi pembelajaran RME berbasis etnomatematika materi pecahan menggunakan konteks kue spiku. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(2), 133-146.
- Ramadhan, F. (2018). *Peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan model RME [Skripsi]*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, D. P. (2023). Perbandingan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) dan Konvensional terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Paedagogy*, 10(1), 112-120.
- Slamet, & Wahyuningsih, Y. (2022). *Statistika Penelitian Pendidikan*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- UNESCO. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education. UNESCO Publishing.
- Van den Heuvel-Panhuizen, M. (2003). The didactical use of models in realistic mathematics education: An example from a longitudinal trajectory on percentage. *Educational Studies in Mathematics*, 54(1), 9–35.
- Zulfa, N., Khaeruni, A., & Sari, N. (2023). Media Pembelajaran Etnomatematika Berbasis Kuliner Tradisional untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 123-135.