

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* (RME) MELALUI
PENGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF *MATCHING CARD* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 2 KEDUNGWUNI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

AULIA AZZAHRA
NIM.2620011

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K. H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* (RME) MELALUI
PENGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF *MATCHING CARD* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 2 KEDUNGWUNI**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:
AULIA AZZAHRA
NIM.2620011

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K. H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Azzahra

NIM : 2620011

Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui Penggunaan Permainan Edukatif *Matching Card* terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kedungwuni” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 3 November 2025

Yang membuat menyatakan



Aulia Azzahra

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid
c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara:

Nama : Aulia Azzahra

NIM : 2620011

Prodi : Tadris Matematika

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui
Penggunaan Permainan Edukatif *Matching Card* terhadap Pemahaman Konsep
Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kedungwuni

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN. K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan
dalam sidang munaqosah

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas
perhatiannya , disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 3 November 2025

Pembimbing,



Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd.

NIP. 198902242015032006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website : fik.uingusdur.ac.id Email : fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : **AULIA AZZAHRA**

NIM : **2620011**

Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* (RME) MELALUI PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF *MATCHING CARD* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 KEDUNGWUNI**

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Jumat, tanggal 7 November 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Heni Lilia Dewi, M.Pd.

NIP. 199306222019032020

Penguji II

Dirasti Novianti, M.Pd.

NIP. 198711142019032009

Pekalongan, 10 November 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.

NIP. 197007061998031001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Anak-anak hidup dan tumbuh sesuai kodratnya sendiri. Pendidik hanya dapat menuntun tumbuhnya kodrat itu.”.

(Ki Hajar Dewantara)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Atas dukungan, do'a, dan semangat yang luar biasa serta dengan ketulusan hati saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Almameter UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan terkhusus kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan tempat penulis menuntut ilmu dan juga tempat bertemu dengan teman-teman.
2. Orang tua saya, Bapak Ali Muzamin (Alm) yang raganya sudah tidak lagi ada namun pengorbanannya abadi di hati dan jiwa penulis, serta Ibu Muslimah yang selalu menyayangi, mendidik dan membesarkan penulis dengan sepenuh hati tanpa pamrih serta selalu memotivasi, menemani dan memberikan semangat dalam penulisan ini. Atas do'a, ridho dan dukungannya Alhamdulillah skripsi ini bisa diselesaikan.
3. Vayya Humaira dan Mochammad Rafi selaku adik-adik penulis tercinta yang senantiasa memberikan semangat serta do'a sehingga skripsi ini berhasil di selesaikan.
4. Ibu Saelati, selaku nenek penulis yang selalu memberikan dukungan dan do'a yang tanpa henti mengiringi proses penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Zulfa Nabila, Sakinah Turofiqoh, Alfa Puspita Sari, Lilis Hidayati, Fatin Farhana, Endah Puspita Sari, dan Ilmi Nurizqi Aslama selaku teman-teman baik penulis yang telah membantu, mendukung, dan memberikan semangat serta do'a sehingga skripsi ini berhasil di selesaikan.
6. Ibu Muchaeriyah, Asra Laela Dhika, Helena Naomi Mazaya dan Sobri Arkhan selaku Saudara-saudara ibu yang telah memberikan do'a dan dukungan, serta tempat berkeluh kesah dan melepas penat selama proses penulisan hingga skripsi ini berhasil di selesaikan.
7. Keluarga besar B&E Collection yang mengiringi perjalanan penulis dan tempat melepas kejenuhan dalam proses penulisan skripsi hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M. Pd, selaku dosen pembimbing skripsi serta Bapak dan Ibu Dosen Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmunya.
9. Bapak dan Ibu Guru SMP Negeri 2 Kedungwuni yang telah kooperatif dalam membantu penulis melakukan penelitian sehingga skripsi ini berhasil di selesaikan.

ABSTRAK

Azzahra, Aulia. 2025. “Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui Penggunaan Permainan Edukatif ‘*Matching Card*’ Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Kedungwuni”. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Matematika, FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd

Kata kunci: *Realistic Mathematics Education* (RME), Permainan Edukatif, *Matching Card*, Pemahaman Konsep

Pembelajaran matematika di sekolah menuntut siswa untuk memahami konsep secara mendalam, bukan sekadar menghafal rumus. Salah satu pendekatan yang dapat membantu mencapai hal tersebut adalah model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) yang mengaitkan konsep matematika dengan situasi nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran RME melalui permainan edukatif *Matching Card* dan untuk menganalisis pengaruhnya terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kedungwuni.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experiment* menggunakan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing kelasnya terdiri dari 31 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran RME melalui permainan *Matching Card* dan kelas kontrol dengan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes pemahaman konsep berupa *pre-test* dan *post-test*, serta dokumentasi selama proses pembelajaran. Analisis data meliputi uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, homogenitas, uji linearitas, *Paired Sample T-Test*, *Independent Sample T-Test*, dan uji regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS Statistics 31.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan model pembelajaran RME melalui permainan *Matching Card* berjalan baik sesuai dengan sintaks pembelajaran, yaitu penyajian masalah realistik, eksplorasi strategi informal, diskusi dan berbagi strategi, matematisasi progresif, serta refleksi. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi uji *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test* sebesar $< 0,001$ ($< 0,05$) yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pemahaman konsep matematika siswa pada kelas eksperimen. Selain itu, hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,239 yang berarti model RME melalui permainan *Matching Card* memberikan kontribusi sebesar 23,9% terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran RME melalui permainan edukatif *Matching Card* berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kedungwuni.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui Penggunaan Permainan Edukatif ‘*Matching Card*’ terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kedungwuni”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Matematika, FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Baginda Nabi Agung Muhammad SAW. semoga kita mendapatkan syafaat beliau di yaumil akhir. Aamiin.

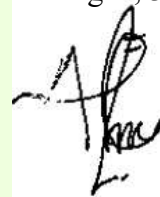
Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
3. Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu sabar membimbing dan mengarahkan penulis hingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. Heni Lilia Dewi, M.Pd., selaku Sekertaris Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
5. Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd., selaku Dosen Penasehat Akademik (DPA)
6. Bapak dan Ibu Dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat.

7. Bapak dan Ibu Guru SMP Negeri 2 Kedungwuni yang telah memberi izin untuk tempat melakukan penelitian.
8. Orang tua penulis Bapak Ali Muzamin (Alm) dan Ibu Muslimah yang telah memberikan dukungan dan doa tiada henti.
9. Keluarga, saudara dan sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan dukungan dan doa.
10. Teman-teman Tadris Matematika yang selalu membantu dalam bertukar pikiran.
11. Dan semua pihak yang turut andil dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya tulis satu persatu.

Penulis sampaikan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis hanya mampu membalasnya dengan doa. Penulis berharap semoga Allah SWT. membalas kebaikan mereka dan semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

Pekalongan, 3 November 2025



Aulia Azzahra

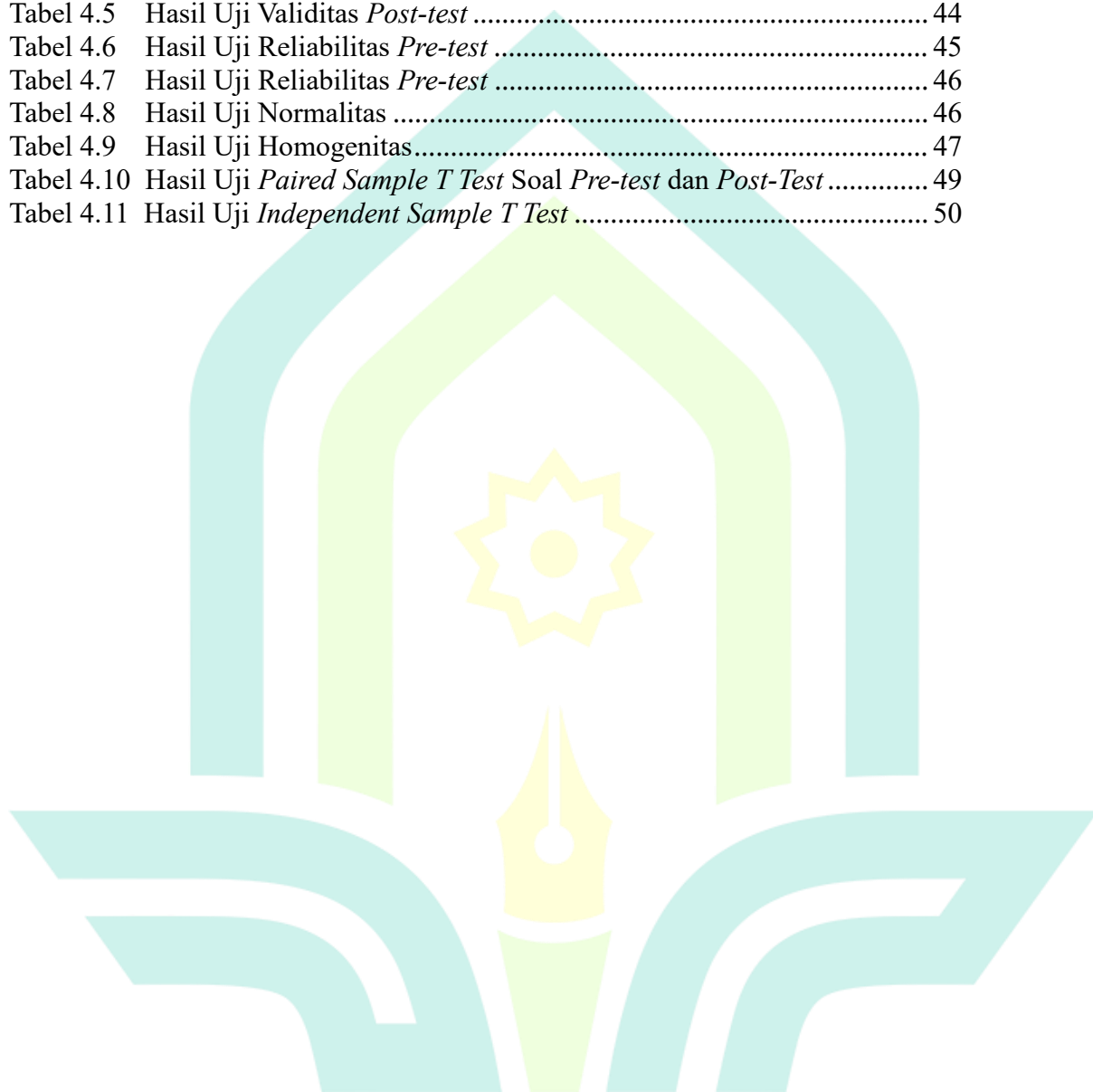
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Deskripsi Teori	8
2.1.1 Model Pembelajaran	8
2.1.2 <i>Realistic Mathematic Education</i> (RME)	10
2.1.3 Permainan Edukatif <i>Matching Card</i>	15
2.1.4 Pemahaman Konsep Matematika	17
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	21
2.3 Kerangka Berpikir	25
2.4 Hipotesis Penelitian.....	27

BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian.....	28
3.1.1 Jenis Penelitian	28
3.1.2 Pendekatan Penelitian.....	28
3.1.3 Tempat dan Waktu	29
3.2 Populasi dan Sampel	29
3.2.1 Populasi	29
3.2.2 Teknik Sampling.....	29
3.2.3 Sampel	30
3.3 Variabel Penelitian.....	30
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	31
3.5 Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.2 Pembahasan.....	51
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Simpulan.....	57
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63

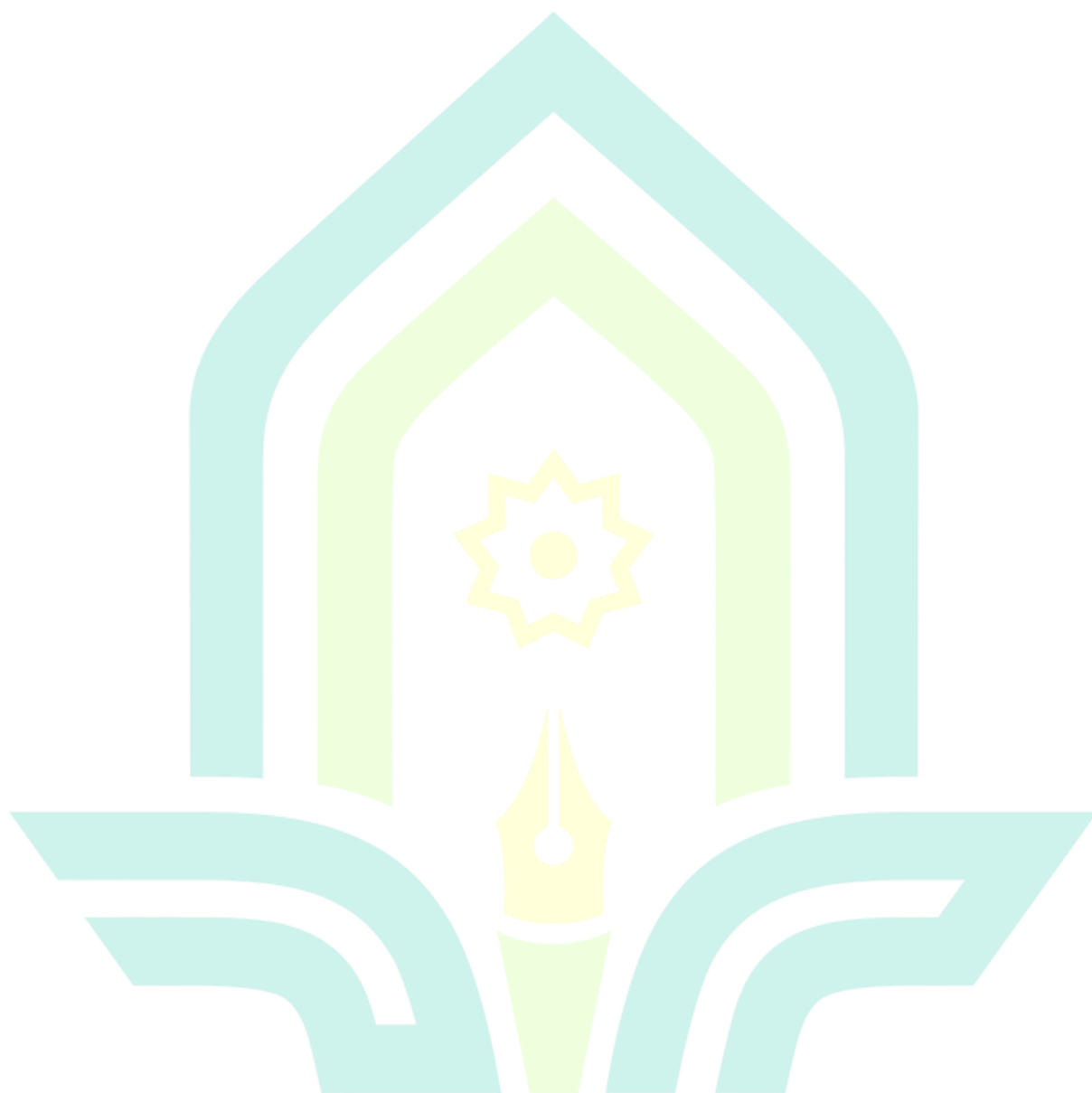
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Sintaks Model Pembelajaran RME	14
Tabel 4.1	Profil Sekolah.....	37
Tabel 4.2	Data Kelas / Siswa Tahun Ajaran 2025/2026	38
Tabel 4.3	Fasilitas Sekolah	39
Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas <i>Pre-test</i>	44
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas <i>Post-test</i>	44
Tabel 4.6	Hasil Uji Reliabilitas <i>Pre-test</i>	45
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas <i>Pre-test</i>	46
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas	46
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas.....	47
Tabel 4.10	Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>	49
Tabel 4.11	Hasil Uji <i>Independent Sample T Test</i>	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media Permainan <i>Matching Card</i>	41
Gambar 4.2 Kegiatan Siswa Melakukan Prosedur Permainan	42



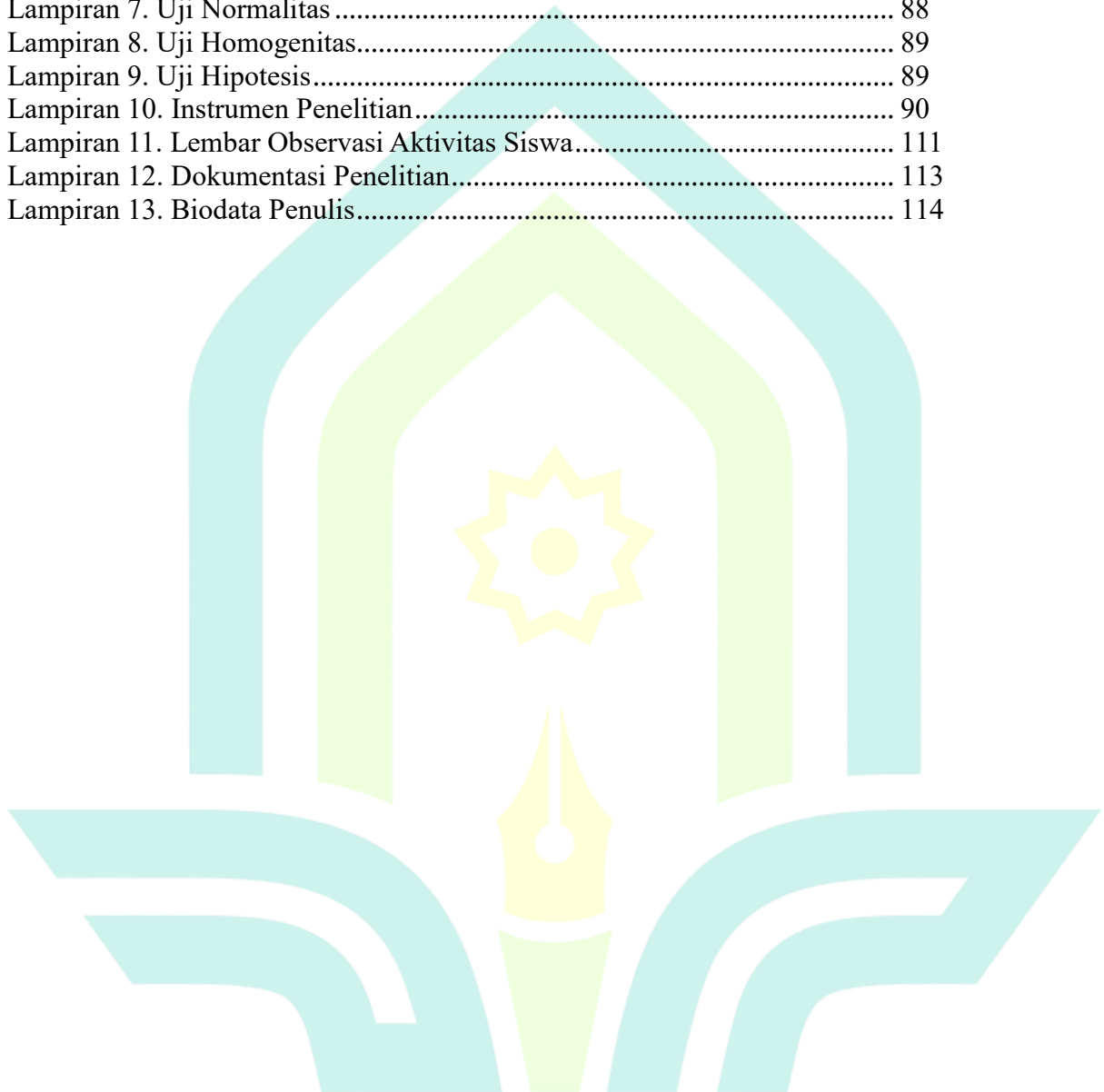
DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	26
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	63
Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian.....	64
Lampiran 3. Lembar Uji Validasi.....	65
Lampiran 4. Daftar Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	83
Lampiran 5. Uji Validitas	86
Lampiran 6. Uji Reliabilitas.....	88
Lampiran 7. Uji Normalitas	88
Lampiran 8. Uji Homogenitas.....	89
Lampiran 9. Uji Hipotesis.....	89
Lampiran 10. Instrumen Penelitian.....	90
Lampiran 11. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	111
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	113
Lampiran 13. Biodata Penulis.....	114



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan matematika memiliki peran penting dalam membentuk konsep pemahaman matematika. Penting bagi siswa untuk terlebih dahulu memahami konsep sebelum menyelesaikan suatu soal matematika. Karena sejatinya matematika merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan ide-ide dan konsep-konsep abstrak yang tersusun secara sistematis dan pemikirannya deduktif (Agustina & Fuadiah, 2018). Dengan memahami konsep matematika maka akan mudah bagi siswa untuk mengerjakan soal atau menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan matematika. Selain itu, melalui pemahaman konsep matematika siswa akan lebih mudah dalam menguasai materi. Ini selaras dengan tuntutan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) mata pelajaran matematika oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) 23 Tahun 2006 yang dalam point pertamanya, yaitu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. (Depdiknas, 2007).

Matematika sering diasumsikan sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit terutama bagi para siswa. Oleh karenanya tingkat pemahaman terhadap konsep matematika saat ini dinilai relatif rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Terdapat sejumlah faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman konsep matematis siswa. Salah satunya adalah cara siswa untuk mempelajari konsep-konsep dan rumus-rumus matematika dengan cara menghafal tanpa memahami maksud, isi, dan kegunaannya. Faktor lainnya yaitu, siswa masih beranggapan bahwa matematika itu

sulit, lambang-lambang yang bersifat abstrak, dan siswa tidak banyak terlibat dalam mengkonstruksi pengetahuannya, hanya menerima saja informasi yang disampaikan oleh guru, dan siswa kurang aktif dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran sebagian besar berpusat pada guru, sebagaimana penelitian di atas. (Sari, 2020).

Sebelumnya, peneliti melakukan observasi dan wawancara pendahuluan ketika mendampingi rekan yang sedang melaksanakan penelitian di salah satu sekolah menengah pertama di Kabupaten Pekalongan, yaitu SMP Negeri 2 Kedungwuni. Pada kesempatan tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII terkait kondisi pembelajaran dan capaian hasil belajar siswa. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut diketahui bahwa pemahaman konsep matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), bahkan jumlah siswa yang tuntas tidak lebih dari setengah total siswa di kelas. Guru juga menuturkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan kembali konsep dengan kata-kata sendiri maupun menghubungkannya ke soal berbasis cerita. Kondisi ini sejalan dengan pendapat NCTM (2000) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep ditunjukkan melalui kemampuan siswa menjelaskan, menghubungkan, dan menerapkan ide matematis. Dengan demikian, rendahnya tingkat ketuntasan hasil belajar dapat dijadikan indikator lemahnya pemahaman konsep matematika siswa. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran masih sering kali menggunakan pembelajaran konvensional walaupun sesekali guru menggunakan model pembelajaran lain seperti *Problem Based Learning* (PBL). Kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga

dapat menyebabkan kepasifan pada siswa dan juga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan melakukan inovasi dalam model pembelajaran. Yaitu kolaborasi antara model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan menggunakan permainan edukatif. Model pembelajaran RME menekankan penggunaan situasi dunia nyata sebagai konteks pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih baik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sementara itu, penggunaan permainan edukatif telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. (Ummah, 2021).

Salah satu bentuk dari inovasi tersebut adalah melalui permainan edukatif bernama "*Matching Card*", yang dirancang dengan pendekatan RME. Permainan ini merupakan kegiatan mencocokkan kartu yang berisi pasangan soal dan jawaban atau representasi konsep tertentu. Dalam konteks pembelajaran matematika, kartu dapat memuat soal berupa permasalahan nyata di sekitar siswa, gambar, atau persamaan, sedangkan kartu pasangannya berisi jawaban, solusi, atau bentuk representasi lain dari soal tersebut. Melalui proses mencari pasangan kartu, siswa dituntut untuk mengamati, menganalisis, dan mendiskusikan jawaban bersama teman sekelompoknya sehingga mereka tidak hanya menghafal, tetapi benar-benar memahami konsep yang dipelajari.

Pemilihan permainan *Matching Card* sebagai media dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, permainan ini sesuai dengan karakteristik pendekatan RME, yaitu menghadirkan konteks nyata yang dekat dengan kehidupan siswa, kemudian memfasilitasi proses matematisasi sehingga siswa dapat menemukan dan membangun konsep sendiri. permainan ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa

karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas mencari, mengelompokkan, dan mencocokkan kartu. Kedua, permainan ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas mencari, mengelompokkan, dan mencocokkan kartu. Ketiga, permainan ini relatif sederhana dan fleksibel, dapat diterapkan pada berbagai materi matematika SMP, serta mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, penggunaan permainan *Matching Card* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan terutama meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara signifikan.

Berdasarkan deskripsi latar belakang masalah tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui Penggunaan Permainan Edukatif *Matching Card* terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kedungwuni**. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika yang efektif di tingkat SMP. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada guru dan sekolah untuk menerapkan model pembelajaran RME dengan penggunaan permainan edukatif sebagai pendekatan yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar Belakang tersebut, identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian latihan soal tanpa melibatkan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep relasi dan fungsi karena pembelajaran yang bersifat abstrak dan kurang dikaitkan dengan situasi nyata.
3. Model pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya melatih siswa untuk mengonstruksi sendiri pengetahuannya melalui konteks kehidupan sehari-hari.
4. Kurangnya media pendukung dalam pembelajaran matematika, padahal berpotensi meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dikombinasikan dengan permainan edukatif *Matching Card* dalam proses pembelajaran matematika di tingkat SMP. Fokus penelitian hanya diarahkan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Penelitian ini tidak membahas aspek lain seperti motivasi belajar, hasil belajar afektif, maupun sikap siswa terhadap pembelajaran. Subjek penelitian dibatasi pada siswa SMP kelas VIII tahun pelajaran 2025/2026 di sekolah tempat penelitian dilaksanakan, yaitu di SMP Negeri 2 Kedungwuni.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui penggunaan permainan edukatif *Matching Card* dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Kedungwuni?

2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui permainan edukatif *Matching Card* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kedungwuni?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui permainan edukatif *Matching Card* dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 2 Kedungwuni.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui permainan edukatif *Matching Card* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kedungwuni.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) melalui penggunaan permainan edukatif *Matching Card* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Kedungwuni ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat dalam kepustakaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sebagai referensi penelitian yang serupa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi terhadap teori pembelajaran matematika yang memberikan wawasan baru tentang efektivitas model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME)

dan penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

- c. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan teori-teori tentang pembelajaran kontekstual, terutama dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat SMP.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika sehingga membantu mereka mengatasi kesulitan dalam memahami materi matematika dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep tersebut dalam situasi nyata.
- b. Bagi guru dijadikan masukan dalam mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan, serta meningkatkan ketrampilan mengajar.
- c. Bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan sebagai bahan pustaka sekolah.
- d. Bagi peneliti dalam menambah wawasan dan pengalaman khususnya dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) melalui permainan edukatif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan data, hasil analisis, dan pembahasan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui permainan edukatif “*Matching Card*” terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kedungwuni, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) melalui permainan edukatif *Matching Card* berjalan dengan baik sesuai tahapan pembelajaran RME, yaitu penyajian masalah realistik, eksplorasi strategi informal, diskusi dan berbagi strategi, matematisasi progresif, serta refleksi. Pembelajaran diawali dengan penyajian permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk membangun pemahaman awal siswa, dilanjutkan dengan kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban dalam kelompok kecil. Aktivitas permainan ini menumbuhkan antusiasme, kerja sama, dan daya berpikir kritis siswa dalam menemukan hubungan antar konsep. Melalui diskusi kelompok, siswa saling bertukar strategi dan melakukan proses matematisasi untuk mengubah representasi konkret menjadi konsep formal. Pada tahap refleksi, siswa bersama guru menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan dan mengaitkannya dengan konsep matematis yang dipelajari. Dengan demikian, penerapan model RME melalui permainan *Matching Card* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta membantu siswa memahami konsep matematika secara mendalam melalui pengalaman yang nyata.

2. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji statistik, diperoleh bahwa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen melalui uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji *Independent Sample T-Test* pada nilai *post-test* kedua kelas juga menghasilkan nilai signifikansi $< 0,001$ ($< 0,05$) dengan selisih rata-rata 10,645, di mana nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 81,29 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,00. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran RME melalui permainan edukatif *Matching Card* memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Dengan demikian, semakin optimal penerapan model RME berbasis permainan edukatif, maka semakin meningkat pula kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika secara mendalam dan bermakna.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, atau sikap terhadap matematika agar penelitian lebih komprehensif dalam mengukur pengaruh pembelajaran RME.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika serta memperbanyak latihan soal untuk memperkuat pemahaman konsep.
3. Bagi guru atau calon guru, penerapan model pembelajaran RME melalui permainan edukatif *Matching Card* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif. Guru

disarankan untuk mengembangkan variasi permainan dan konteks realistis agar siswa semakin antusias dan pembelajaran menjadi lebih hidup.

4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi dan sumber informasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Afaf, T. S., Suryapermana, N., & Fauzi, A. (2022). Pengaruh Supervisi Akademika Kepala Sekolah dan Etos Kerja Guru Terhadap Mutu Pembelajaran di SMA Negeri 5 Padeglang dan SMA Negeri 16 Padeglang. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(8), 1761–1776.
- Agustina, A., & Fuadiah, N. F. (2018). Kemampuan Pemahaman Konsep Metematika Siswa Kelas VII dalam Penerapan Model Pembelajaran Terbimbing Letters of Mathematics Education. *UIN Raden Fatah*, 5(1).
- Alhadi, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin Tahun Pelajaran 2020/2021. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Anwar, A. S., & Nursyaida, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Index Card Match (ICM) Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Paguat. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 8(1), 43.
- Apriliyani. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Turunan. *Skripsi*. Universitas Tidar. *Repository Universitas Tidar*. https://repository.untidar.ac.id/index.php?id=12713&p=show_detail
- Astuti, A. (2018). Penerapan Realistic Mathematic Education (Rme) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 49–61. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.32>
- B. S. Raharja. (2022). *Ilmu Dasar Matematika*. Penerbit Lindan Bestari.
- Buan, Y. A. L. (2020). *Guru dan Pendidikan Karakter*. CV. Adanu Abimata.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reabilitas Penilitia*. Mitra Wacana Media.
- Darmin, S., & Kasmawati. (2022). *Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah Matematika*. Global-RCI.
- Depdiknas. (2007). *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Matematika*. Depdiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Dr. Amin, S.Pd., M.Si., Linda Yurike Susan Sumendap, M. P. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Elvera, & Yesita. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit ANDI.
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zainuri. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *Pendidikan Sosial Dan Agama*, 13.
- Janah, R. (2019). Hubungan Antara Metode Permainan Edukatif Berupa Puzzle Geometri Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia (3-4 Tahun) Di Paud As Syifa Desa Winduaji 2016. *Repository Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. <https://repository.ump.ac.id:80/id/eprint/2048>

- M. S. Sarumaha. (2020). *Model-model Pembelajaran*. CV. Jejak.
- Mahsum, M. A., & Fitri, R. F. (2024). Implementasi Matematika Model RME Dengan Media Roda Putar Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa. *ABNAUNA: Jurnal Pendidikan Anak*, 03(01), 68–76. <https://jurnal.iaibafa.ac.id/index.php/Abnauna/article/view/2608>
- Maolani, R. A., & Cahyana, U. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Grafindo Persada.
- Model, P., Index, P., Match, C., Pelajaran, M., Agama, P., Match, I. C., Card, I., Match, I. C., Pembelajaran, M., Belajar, A., Islam, A., & Match, I. C. (2022). *Penerapan model pembelajaran index card match terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam*. 20, 22–36.
- Noris Pane, R., Dameria Simanjuntak, S., & Sihombing, I. (2023). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Katolik Tri Sakti 2 Medan. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 70.
- Pratiningsih, D. (n.d.). *Mudahnya Belajar Statistik Deskriptif*. CV. Sarnu Untung.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*.
- Rochmawati, S. (2022). Efektivitas Penerapan Realistic Mathematics Education Terhadap Pemahaman Konsep pada Materi Bentuk Aljabar. *Skripsi*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. *Repository Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri*.
- Rodiat, Y., Handayani, H., & Nurdiansyah, N. (2022). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Keliling dan Luas Persegi Panjang. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1(3), 57–65.
- Rosyada, F., & Haqiqi, A. K. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran RME Berbantuan Catur terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Matriks. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 6(1), 63–74. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v6i1.3842>
- Sari, A. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Experience, Language, Picture, Symbol, Application (ELPSA) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo.
- Sudjana. (2017). *Metoda Statistika*. Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15. <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/4610/Teknik-Analisis-Data-Penelitian-Kuantitatif.pdf>
- Syafril. (2019). *Statistik Pendidikan*. Kencana.

- Tanjung, A., Handayani, S. N., & Munthe, A. R. (2023). Kajian tentang uji hipotesis penelitian perbandingan menggunakan statistika non parametrik dalam penelitian statistik sosial. *Jurnal Bakti Sosial*, 2(1), 87–97. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisocial>
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. UMM Press.
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). *Analisa Duta Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Wijaya, A. (2012). *Pendidikan matematika realistik: Suatu alternatif pendekatan pembelajaran matematika*. Graha Ilmu.
- Yuliana, Y. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 3(2), 53–61. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v3i2.163>
- Zein, N. (2019). Perancangan Game Matching Card Untuk Meningkatkan Memori Otak Pada Anak. *Melek IT*, 5(2), 35–39.
- Zetriuslita, Suripah, Dahlia, A., & Rohana, I. (2022). Validitas Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematic Education Pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP terutama peserta didik . Peserta didik dapat mempelajari berbagai bidang ilmu agar mampu yang berbasis model , pen. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1360–1373.
- Zulkardi, & Putri, R. I. I. (2010). Pengembangan Blog Support untuk Membantu Siswa dan Guru Matematika Indonesia Belajar Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *Jurnal Inovasi Perekayasa Pendidikan (JIPP)*, 2(1), 1–24.