

Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media *Educandy* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD

Karina Cahya Utami^{1*}, Ujang Efendi², Miranda Abung³, Muhammad Nurwahidin⁴

¹²³⁴Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

*Correspondence: cahyautamik@gmail.com

© The Author(s) 2025

Abstrak

Hasil belajar matematika siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah, termasuk di SDN 1 Margoyoso. Tujuan penelitian ialah untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Educandy* pada hasil belajar Siswa, serta perbedaan hasil belajar pada pembelajaran pendekatan RME menggunakan media *Educandy* dan pembelajaran pendekatan RME tanpa media *Educandy*. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental* pada desain *non equivalent control group design*. Sampel penelitian tersusun atas 41 Siswa kelas IVA serta IVB yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dari total populasi 240 Siswa. Data dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar (*pretest-posttest*) serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Analisis data dilaksanakan dengan uji regresi linier sederhana serta uji *independent t-test*. Hasil uji regresi memperlihatkan yakni pendekatan RME berbantuan media *Educandy* berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa sebesar 52,4%. Hasil uji *independent t-test* memperlihatkan adanya perbedaan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan media *Educandy* serta tanpa media *Educandy* pada nilai signifikansi sebesar 0,003.

Kata kunci : *Educandy*; Hasil belajar; Media pembelajaran interaktif; Pembelajaran matematika; *Realistic Mathematics Education*

Cara mengutip: Karina Cahya Utami, Ujang Efendi, Miranda Abung, & Muhammad Nurwahidin. (2025). Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media *Educandy* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 9(2), 76-87. <https://doi.org/10.21009/jrpms.092.08>

Diterima: 18 Agustus 2025 | Direvisi: 09 September 2025
Disetujui: 10 September 2025 | Dipublikasikan: 11 September 2025



This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license

PENDAHULUAN

Hasil belajar matematika pada jenjang sekolah dasar (SD) sering kali masih berada di bawah harapan, sehingga menghambat perkembangan keterampilan berpikir logis, analitis, dan sistematis yang menjadi tujuan utama pembelajaran matematika. Matematika merupakan disiplin ilmu esensial yang harus diketahui dan diperkenalkan kepada Siswa sekolah dasar sejak usia dini. Berlandaskan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 terkait standar isi pendidikan dasar dan menengah, matematika wajib diajarkan kepada seluruh Siswa sejak SD untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, serta kreatif, serta mengembangkan keterampilan kolaborasi. Maka sebabnya, penguasaan keterampilan matematika di SD begitu penting untuk meningkatkan kapasitas kognitif Siswa, yang mencakup berpikir logis, analitis, dan sistematis. Bakat-bakat ini akan memengaruhi kualitas hasil pendidikan Siswa.

Hasil pembelajaran matematika untuk anak sekolah di Indonesia masih relatif rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh Hewi dan Shaleh (2020), Hasil PISA 2022 memperlihatkan skor matematika Indonesia turun menjadi 366, jauh di bawah rata-rata global 472. Penelitian ini memperlihatkan bahwa kinerja Indonesia sudah memburuk dibandingkan dengan penilaian PISA 2018. Laporan pendidikan Indonesia 2024 memperlihatkan bahwa keterampilan numerasi Siswa sekolah dasar dikategorikan "sedang", dengan 62,62% Siswa mencapai kompetensi numerasi minimal. Meskipun data ini memperlihatkan kemajuan dari tahun sebelumnya, lebih dari 37,38% anak sekolah dasar masih belum mencapai tingkat kemahiran numerasi.

Keadaan tersebut, menurut Cahyani dkk (2023), menyatakan bahwa skenario ini semakin diperparah oleh menurunnya minat Siswa terhadap matematika, ditambah dengan anggapan bahwa matematika sebagian besar merupakan disiplin ilmu rumus. Ramadayu dkk (2021), mengemukakan perspektif negatif terhadap matematika, yang menyatakan bahwa matematika mengurangi kegembiraan Siswa selama kegiatan pembelajaran. Sindrom ini menyumbang dampak buruk pada hasil belajar matematika Siswa, karena kurangnya kegembiraan serta minat menghambat pemahaman mereka terhadap materi. Pada akhirnya, hasil belajar Siswa umumnya menurun seiring waktu.

Penyebab rendahnya hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh rendahnya semangat dan minat belajar Siswa. Menurut Ishyang dkk (2024), dua faktor utama yang memengaruhi rendahnya hasil belajar matematika berasal dari pendidik serta Siswa. Adapun aktivitas pendidik selama berlangsungnya proses pembelajaran, terlihat bahwa kurangnya penerapan metode pembelajaran variatif, terlihat dari dominasi metode ceramah, ditunjukkan dengan pendidik yang terus menjelaskan dan minimnya keterlibatan Siswa dalam pembelajaran. Namun, dari aspek Siswa selama berlangsungnya pembelajaran matematika, terlihat adanya Siswa bermain, berbicara, atau diam saat ditanya, sulitnya Siswa mengemukakan pendapat dan kecenderungan menyalin tugas dari teman. Hal tersebut juga dikatakan oleh Chandra dkk (2024), rendahnya hasil belajar matematika disebabkan belum optimalnya penerapan pembelajaran yang bersifat realistik, yaitu dengan memanfaatkan benda konkret atau nyata pada proses belajar. Umumnya tahapan pembelajaran yang dilaksanakan pendidik terbatas pada kegiatan pembukaan, penyampaian materi, pemberian latihan, pemeriksaan hasil latihan, serta penugasan. Dampaknya, kegiatan belajar matematika di sekolah lebih mengutamakan aspek menghafal daripada mengembangkan kemampuan berpikir Siswa.

Kondisi itu diperkuat oleh, hasil wawancara dengan pendidik kelas IV SDN 1 Margoyoso memperlihatkan bahwa pembelajaran matematika di kelas fokusnya pada pendidik (*teacher-centered*), akibatnya Siswa kurang diikutsertakan secara aktif pada proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilaksanakan pendidik cenderung monoton, meliputi pendahuluan, penjelasan materi, pemberian latihan, dan pemeriksaan hasil latihan Siswa. Pendekatan pembelajaran yang dipakai pun kurang bervariasi, sehingga minim dalam menghadirkan masalah kontekstual (*real-life problems*) yang dapat membantu Siswa mengkoneksikan konsep matematika pada kehidupan tiap hari. Kondisi ini menunjukkan dampak terhadap kurangnya penguasaan Siswa dalam memahami konsep serta memecahkan soal matematika kontekstual. Rendahnya motivasi belajar Siswa terhadap matematika semakin memperburuk situasi, terlihat dari banyaknya Siswa yang belum menggapai nilai sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Permasalahan ini juga tercermin dalam hasil belajar Siswa di SDN 1 Margoyoso. Mengacu hasil pra-penelitian yang dilaksanakan pada bulan November di SDN 1 Margoyoso, peneliti menemukan bahwa hasil Sumatif Tengah Semester (STS) Siswa kelas IV pada muatan matematika semester ganjil masih rendah. Tabel hasil Sumatif Tengah Semester (STS) dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Sumatif Tengah Semester (STS) matematika kelas IV SDN 1 Margoyoso

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai \geq (70-100)		Tidak Tercapai \leq (0-69)	
		Jumlah	Persentase(%)	Jumlah	Persentase(%)
IV A	20	12	60	8	40
IV B	21	6	29	15	71

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas IV SDN 1 Margoyoso Tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan data, hasil Sumatif Tengah Semester (STS) matematika sebagian besar Siswa kelas IV SDN 1 Margoyoso tahun pelajaran 2024/2025 belum mencapai KKTP yang ditetapkan, ialah 70. Pada kelas IV A, hanya 60 % Siswa yang tercapai KKTP, sementara 40 % lainnya belum tercapai kondisi itu disebabkan beberapa faktor, seperti ketidakhadiran saat mata pelajaran matematika, rendahnya minat belajar, dan kesulitan menerapkan pemahaman yang sudah diperoleh selama proses belajar di kelas ketika menghadapi ujian. Kondisi yang lebih memprihatinkan terjadi pada kelas IV B, di mana hanya 29 % Siswa yang tercapai, sedangkan 71 % lainnya belum tercapai KKTP. Salah satu penyebab utama dari rendahnya hasil belajar merupakan Siswa belum cakap untuk berhitung serta memecahkan soal matematika yang berhubungan dengan masalah kontekstual. Rendahnya motivasi belajar Siswa juga terlihat dari kecenderungan menyalin tugas dari teman, mencerminkan kurangnya inisiatif dan kemandirian dalam memahami materi. Mengacu hasil tersebut, bisa ditegaskan capaian hasil belajar Siswa kelas IV SDN 1 Margoyoso tahun pelajaran 2024/2025 masih cukup rendah pada pembelajaran matematika.

Rendahnya hasil STS menjadi masalah yang meresahkan dan membutuhkan solusi untuk mengatasinya. Perancangan pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran menjadi solusi sebagai usaha dalam memperbaiki hasil belajar Siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Chandra dkk (2024), Pendekatan yang bisa membuat meningkat hasil belajar matematika lewat pembelajaran realistik menggunakan benda konkret pada proses pembelajaran yaitu pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME). Sejalan dengan itu, Anggraini dan Pramudita (2021), menjelaskan pendekatan RME menekankan penggunaan masalah sehari-hari dalam pembelajaran matematika. Kata "*Realistic*" tidak hanya merujuk pada dunia nyata, tapi juga pada kondisi yang bisa dibayangkan Siswa. Adapun kelebihan dari pendekatan ini, Menurut Nurmi dkk (2024), dan Gee (2020), pendekatan RME menekankan bukan saja berpusat pada hasil belajar, tetapi juga mengajak Siswa berperan aktif dalam memahami konsep matematika melalui masalah sehari-hari. Pembelajaran menjadi lebih inovatif, menyenangkan, serta memotivasi Siswa. Menurut Ningsih dan Qur'a (2023), pendekatan RME secara signifikan memberikan dampak terhadap hasil belajar matematika Siswa yang tampak dari rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa RME. Amrina dan Kusmaharti (2024), juga menemukan bahwa RME mendorong peningkatan kemampuan Siswa SD dalam memecahkan masalah matematis, membantu Siswa memahami dan menyelesaikan soal lebih baik dibandingkan metode konvensional. Untuk mendukung efektivitas RME, Pemanfaatan media pada proses pembelajaran membantu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta selaras bagi Siswa. Yunus dkk (2023), membuktikan bahwa pendekatan RME yang didukung media animasi semakin memperbaiki hasil belajar matematika Siswa SD dibandingkan melalui pendekatan tanpa dukungan media.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai mampu memperbaiki proses belajar mengajar. Menurut Ferdianti dan Anwar (2023), pembelajaran akan semakin menarik, apabila pendidik dapat memanfaatkan media sebagai alat yang efektif serta efisien dalam mendukung proses pembelajaran. Selain sebagai sarana pembelajaran, Hartanti (2019), menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya dipakai untuk sarana dalam proses belajar mengajar, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif antara pendidik dan Siswa. Menurut Nugroho dkk (2021), menjelaskan media pembelajaran dimanfaatkan dengan tujuan untuk menunjang peningkatan hasil belajar Siswa, terutama dengan menyajikan konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dimengerti oleh anak-

anak. Satu di antara jenis media pembelajaran interaktif yang bisa dipakai untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan adalah *e-learning*.

Berbagai bentuk penerapan *e-learning* sudah berkembang dalam dunia pendidikan saat ini. Menurut Rohmah (2021), dan Ulya (2021), yaitu dengan pemanfaatan aplikasi belajar *Educandy*. *Educandy* merupakan media berbasis aplikasi yang menggabungkan konsep bermain sambil belajar dan cocok dipakai pada proses pembelajaran di ruang kelas. Amelia dkk (2021), menjabarkan *Educandy* juga untuk menghindari kebosanan saat pembelajaran, aplikasi ini menyediakan fitur penting berupa kuis interaktif seperti *words*, *matching pairs*, serta *quiz questions*. Amir dkk (2024), menambahkan bahwa Siswa bisa mengakses aplikasi *Educandy* melalui berbagai perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, tablet, komputer, maupun televisi yang terhubung dengan internet, sehingga penggunaannya sangat fleksibel di berbagai tempat dan waktu

Banyak penelitian terdahulu sudah mengkaji implementasi *Educandy* dalam kegiatan pendidikan, termasuk penelitian oleh Widiastuti dkk (2021) dan Fadhillah (2022), yang berfokus pada peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia dan bahasa Arab. Penelitian yang memperlihatkan bahwa aplikasi *Educandy* dapat membuat meningkat motivasi belajar Siswa pada pendidikan kewarganegaraan. Perbedaan antara ketiga penelitian ini dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan aplikasi *Educandy* untuk membuat meningkat hasil belajar matematika. Ketersediaan media bukanlah satu-satunya faktor penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang baik; tanpa dukungan media, kegiatan pembelajaran tidak akan optimal. Media berfungsi sebagai instrumen tambahan yang memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan. Harjanto dkk (2021) menyatakan bahwa penggabungan media dalam proses pendidikan meningkatkan pengalaman belajar serta hasil belajar Siswa dibandingkan pada pembelajaran tanpa media.

Pembelajaran didukung media *Educandy* pendidik diharapkan mampu untuk menerapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yang efektif pada matematika. Metode ini membuat meningkat pemahaman konsep matematika melalui penerapan di dunia nyata dan mendorong hasil belajar Siswa yang lebih baik. Pemanfaatan media *Educandy* memfasilitasi penyampaian konten yang interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi Siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan praktis. Dengan mengintegrasikan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada teknologi pembelajaran, diharapkan Siswa akan mengerti matematika secara lebih bermakna dan relevan.

Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini secara khusus mengombinasikan *Educandy* dengan pendekatan RME, yang masih jarang dikaji dalam konteks meningkatkan hasil belajar matematika. Kombinasi ini tidak hanya memberikan kontribusi baru dalam mendukung pembelajaran matematika yang kontekstual, tetapi juga memperkuat implementasi prinsip-prinsip RME. Penggunaan media interaktif seperti *Educandy* diyakini mampu membuat pengalaman belajar yang lebih mempunyai makna, meningkatkan motivasi siswa, dan memfasilitasi keterlibatan aktif mereka dalam menemukan konsep matematika.

Mengacu latar belakang yang sudah dijabarkan, peneliti mempunyai tujuan untuk membuktikan yakni pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Educandy* bisa membuat meningkat hasil belajar matematika kelas IV di SDN 1 Margoyoso. Maka sebabnya, peneliti akan melaksanakan penelitian yang mempunyai judul “Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media *Educandy* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”.

METODE

Pada semester genap tahun ajaran 2024-2025, 2 kelompok kelas eksperimen serta kelas kontrol di SDN 1 Margoyoso, Lampung, berpartisipasi pada penelitian ini, yang menggunakan pendekatan kuantitatif pada *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*, menggunakan 2 kelompok (eksperimen serta kontrol) dengan *pretest-posttest*. Populasi penelitian terdiri dari seluruh 240 siswa di kelas I sampai VI di SDN 1 Margoyoso, sedangkan sampel terdiri dari 41 siswa di kelas IV yang dipilih melalui penggunaan *purposive sampling* karena mempertimbangkan dari data hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas IVA karena dilihat berdasarkan hasil belajar, sudah banyak peserta didik yang tercapai dalam hasil

belajarnya serta kelas eksperimen pada penelitian ini yakni kelas IV B karena masih banyak peserta didik yang belum tercapai hasil belajarnya atau masih tergolong rendah. Dua puluh pertanyaan esai yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* telah diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesulitannya. Hasil uji validitas memperlihatkan terkait 5 soal tidak valid dengan 20 butir soal valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,468. Uji reliabilitas menghasilkan koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,884 sehingga instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi. Analisis daya pembeda memperlihatkan 1 soal berkategori cukup, 17 soal berkategori baik, serta 2 soal berkategori baik sekali, sedangkan analisis tingkat kesukaran memperlihatkan 4 soal berkategori mudah dan 16 soal berkategori sedang.

Kelas kontrol menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) tanpa bantuan media *Educandy*, sedangkan kelas eksperimen menggunakan pendekatan RME pada bantuan media *Educandy*. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, setiap pertemuan berdurasi 4 JP \times 35 menit. Media *Educandy* digunakan pada tahap inti pembelajaran, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan soal-soal yang disajikan secara interaktif. Untuk menilai kegiatan pembelajaran sesuai dengan penerapan prinsip-prinsip pendekatan RME, dilaksanakan observasi. Untuk mengamati peningkatan hasil belajar, analisis data menggunakan uji N-Gain. Uji normalitas serta homogenitas dipakai sebagai bagian dari uji prasyarat analisis data. Uji hipotesis dilaksanakan menggunakan uji-t untuk menilai perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan RME dengan media *Educandy* serta kelas kontrol yang menggunakan pendekatan RME tanpa media *Educandy*, serta uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh pendekatan RME dengan media *Educandy* pada hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dijalankan di SDN 1 Margoyoso dengan melibatkan Siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen serta IV A selaku kelas kontrol. Materi yang dibahas adalah pecahan, khususnya mengurutkan dan membandingkan pecahan. Sesudah pembelajaran untuk melihat meningkatnya hasil belajar Siswa dilihat menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain membantu dalam mengevaluasi efektivitas pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yang diterapkan lewat melihat perbedaan hasil belajar antara tahap *pretest* dan *posttest*. Hasil uji N-Gain tampak pada tabel di bawah.

Tabel 2. Hasil perhitungan uji N-Gain kelas eksperimen

Hasil	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai tertinggi	70	100
Nilai terendah	25	55
Rata-rata	40,48	76,67
Nilai N-gain	0,61	

Sumber : Hasil penelitian (2025)

Tabel 3. Hasil perhitungan uji N-Gain kelas kontrol

Hasil	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai tertinggi	75	85
Nilai terendah	25	50
Rata-rata	47,50	66,25
Nilai N-gain	0,35	

Sumber : Hasil penelitian (2025)

Hasil uji N-Gain pada Tabel 2 dan tabel 3 memperlihatkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor N-Gain yakni 0,61, sementara kelas kontrol meraih skor 0,35. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar matematika untuk pecahan jauh lebih besar pada kelas yang menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dilengkapi dengan media *Educandy*, berbeda pada kelas kontrol yang hanya menggunakan RME tanpa media *Educandy*.

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menguji peningkatan hasil belajar menggunakan uji N-Gain serta menguji hipotesis mengenai pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yang difasilitasi oleh media *Educandy* terhadap hasil belajar matematika siswa. Pengujian hipotesis dilaksanakan analisis regresi linier sederhana serta uji-t. Sebelum pengujian hipotesis dilaksanakan, lebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas serta homogenitas. Hasil uji normalitas memperlihatkan terkait data *pretest* serta *posttest* pada kelas eksperimen ataupun kelas kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Selanjutnya, hasil uji homogenitas memperlihatkan terkait data *pretest* serta *posttest* pada kedua kelas mempunyai sifat homogen dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Maka sebabnya, karena data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana memperlihatkan nilai signifikansi 0,000, di bawah 0,05, maka mengarah pada penerimaan H_a . Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dilengkapi pada bantuan media *Educandy* (X), memengaruhi variabel hasil belajar matematika (Y). Untuk memahami besarnya pengaruh pendekatan RME yang difasilitasi oleh media *Educandy* (variabel X) terhadap hasil belajar matematika Siswa (variabel Y), hasil analisis tampak pada tabel berikutnya.

Tabel 4. Hasil R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.724 ^a	.524	.499	7.534

a. Predictors: (Constant), pendekatan RME

Sumber: Hasil penelitian (2025)

Mengacu tabel 4, nilai regresi (R) yakni 0,724 dengan koefisien determinasi (R Square) 0,524 artinya, pendekatan RME berbantuan media *Educandy* menyumbang pengaruh pada hasil belajar matematika Siswa yakni 52,4%, sementara sisanya 47,6% disumbang pengaruh oleh faktor lain.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini juga diperkuat pada uji-t yang digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika antara kelas eksperimen serta kelas kontrol. Analisis uji *independent sample t test* menggunakan SPSS 30. Hasilnya diperoleh t tabel signifikansi (2-tailed) $0.003 < 0.05$ maksudnya H_{a2} diterima. Sesuai dengan hasil tersebut bisa ditegaskan yakni ada perbedaan hasil belajar matematika Siswa SD kelas IV SDN 1 Margoyoso antara menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Educandy* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) tanpa media *Educandy*.

Pembahasan

Rendahnya hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran matematika di SDN 1 Margoyoso menjadi permasalahan pada penelitian ini. Hasil belajar matematika pada penelitian ini diukur melalui tes tertulis terhadap materi yang diajarkan melalui soal-soal tes yang diberikan awal dan akhir pembelajaran (*pretest* dan *posttest*). Menurut Gulo (2022), tes dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan ini terjadi dan dilaksanakan penilaian tertentu yang dirancang untuk mengukur tercapainya kriteria yang sudah ditentukan. Pengukuran hasil belajar matematika menggunakan *pretest* dan *posttest* juga sejalan dengan penelitian Ningsih dan Qur'a (2023), Yunus dkk (2023), dan Fathul dkk (2022), Ketiga penelitian tersebut sama-sama menilai hasil belajar matematika dengan cara membandingkan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Adapun penelitian yang dilaksanakan oleh Amrina R dan Kusmaharti (2024), tidak menggunakan *pretest* tetapi menggunakan hasil nilai UTS matematika sebagai acuan kemampuan awal Siswa. Pengukuran hasil belajar matematika hanya menggunakan *posttest* untuk mengetahui pencapaian Siswa sesudah pembelajaran berlangsung.

Penilaian *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini berdasarkan taksonomi Bloom domain kognitif Anderson dan Krathwohl dimulai dari menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), serta menciptakan (C6). Mengacu hasil penelitian memperlihatkan bahwa Siswa sudah mencapai kemampuan pada level kognitif tingkat tinggi. Pada level C4, Siswa mampu menganalisis urutan dan perbandingan pecahan dengan membedakan nilai pecahan secara tepat. Pada level C5, Siswa mampu mengevaluasi atau

membuktikan kebenaran suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pecahan. Selanjutnya, pada level C6 Siswa memperlihatkan kemampuan menciptakan gambar pecahan yang sesuai untuk membandingkan dan mengurutkan. Kondisi itu sejalan dengan hasil penelitian Subekhi dkk., (2024), penilaian dalam penelitian tersebut mencakup level kognitif C2 hingga C6 dan memperlihatkan bahwa Siswa mampu menganalisis serta menciptakan solusi terhadap permasalahan materi perbandingan dan skala. Hal yang sama juga terlihat pada penelitian Fazriyah dkk (2024), yang menggunakan level C2 hingga C5, di mana Siswa memperlihatkan kemampuan dalam menganalisis dan mengevaluasi permasalahan pecahan senilai, meskipun belum mencapai level kognitif C6 (menciptakan). Perbedaan capaian level kognitif ini memperlihatkan hasil belajar Siswa ditentukan oleh beragam faktor yang memengaruhi proses pembelajaran.

Hasil belajar menurut Siregar (2024), disumbang pengaruh oleh 2 faktor utama, yakni internal dan eksternal. Penelitian ini mengkaji pengaruh eksternal, yaitu penerapan teknik RME dengan media *Educandy*. Metode ini menumbuhkan suasana pendidikan komunal melalui pembelajaran kontekstual yang membahas isu-isu relevan yang mempunyai kaitan pada kehidupan tiap hari Siswa, sehingga meningkatkan partisipasi dan pemahaman Siswa pada proses pembelajaran. Kondisi itu menyumbang dampak pada hasil belajar Siswa, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata pembelajaran sesudah menerapkan pendekatan ini. Hasil ini selaras pada penelitian yang dilaksanakan oleh Muah (2022), yang menegaskan bahwa lingkungan sosial sekolah menyumbang pengaruh hasil belajar Siswa.

Penelitian Annisa (2023), memperlihatkan bahwa lingkungan sosial sekolah bisa menyumbang pengaruh pemahaman Siswa terhadap topik matematika. Berbeda dengan penelitian Anwar (2024), tidak hanya berfokus pada lingkungan sosial sekolah tetapi juga menyoroti pengaruh eksternal lainnya, termasuk lingkungan keluarga. Dukungan orang tua di rumah dapat memengaruhi hasil belajar matematika. Disparitas ini menggambarkan bahwa hasil belajar Siswa disumbang pengaruh oleh berbagai faktor eksternal. Lebih lanjut Muah (2022), berpendapat bahwa, di samping pengaruh eksternal, unsur-unsur internal seperti bakat dan minat juga berperan penting dalam membentuk hasil belajar matematika Siswa. Penelitian ini berfokus sepenuhnya pada isu-isu eksternal, khususnya lingkungan sosial sekolah, sebagai penentu rendahnya hasil belajar matematika Siswa, berbeda pada penelitian sebelumnya yang juga mempertimbangkan faktor-faktor internal.

Penanggulangan permasalahan hasil belajar matematika yang belum memadai di SDN 1 Margoyoso dilaksanakan dengan penerapan pendekatan RME yang dilengkapi dengan media *Educandy*. Penelitian ini mengungkapkan bahwa strategi RME memengaruhi hasil belajar matematika Siswa pada ranah kognitif, terbukti dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil ini memiliki kesamaan pada penelitian Ningsih dan Qur'a (2023), yang juga menemukan hasil belajar matematika kelas eksperimen memperlihatkan hasil yang lebih tinggi disandingkan pada kelas kontrol. Pada penelitian Ningsih dan Qur'a melibatkan lebih banyak sampel dan soal bentuk pilihan ganda, sedangkan penelitian ini menggunakan soal uraian.

Penelitian Muah (2022), mengungkapkan bahwa penerapan pendekatan RME yang efektif dalam pengajaran bangun segi empat menyumbang dampak positif pada hasil belajar matematika Siswa. Penelitian Muah menyoroti pentingnya peran pendidik dalam memfasilitasi proses pembelajaran, sementara penelitian ini secara khusus menggarisbawahi penerapan setiap prinsip dalam pendekatan RME, termasuk prinsip aktivitas, realitas, tingkat, kebawaan, interaktivitas, dan bimbingan. Meskipun demikian, penelitian sebelumnya belum menjelaskan aspek-aspek ini secara komprehensif. Penelitian ini mengkaji pengaruh metode RME terhadap hasil belajar dan memperlihatkan penggunaan konsep-konsep RME dalam lingkungan kelas nyata.

Pada penelitian Rahimah dkk (2025), pendekatan RME berhasil meningkatkan ketuntasan belajar dengan bantuan *Chromebook*. Penelitiannya dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan tiga kali perlakuan. Kondisi itu memperlihatkan bahwa durasi dan intensitas perlakuan turut memengaruhi hasil yang dicapai. Sejalan dengan hasil tersebut Yunus dkk (2023), juga membuktikan bahwa pendekatan RME mampu memperbaiki hasil belajar, khususnya pada materi pecahan. Media yang diterapkan dalam penelitian Yunus yaitu animasi yang menyampaikan konsep secara visual. Berbeda dengan itu, penelitian ini menggunakan *Educandy* yang bersifat interaktif dan berbasis permainan untuk mendorong partisipasi aktif Siswa.

Penelitian ini mempunyai perbedaan dibandingkan pada penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya yakni dengan menerapkan media *Educandy* dalam pendekatan RME. Beberapa penelitian seperti Widiastuti dkk (2021) dan Fadhilah (2022), membuktikan efektivitas *Educandy* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia serta Arab, sementara Putri dkk (2021), memperlihatkan peningkatan motivasi Siswa dalam mengikuti mata pelajaran PKN. Selain itu, Amir dkk (2024) dan Fatayan dkk (2025), menemukan bahwa *Educandy* efektif meningkatkan pemahaman konsep pecahan dalam matematika. Berbeda dari penelitian tersebut, penelitian ini secara khusus mengkombinasikan *Educandy* dengan pendekatan RME, yang belum banyak dikaji sebelumnya. Kombinasi ini tidak hanya memberikan kontribusi baru dalam mendukung hasil belajar matematika secara kontekstual, tetapi juga memperkuat pelaksanaan prinsip-prinsip RME. Keterlaksanaan prinsip pendekatan RME pada kelas eksperimen serta kontrol berjalan dengan baik. Efektivitas keterlaksanaan prinsip pendekatan RME turut mendukung peningkatan hasil belajar Siswa, di mana setiap tahapan mendorong Siswa untuk memahami materi secara bertahap. Pada kelas eksperimen serta kontrol keduanya memiliki prinsip paling dominan nilainya yaitu untuk prinsip tingkatan, sedangkan untuk nilai yang cukup rendah pada kelas eksperimen serta kelas kontrol diperlihatkan oleh prinsip interaktivitas.

Pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, prinsip yang memperlihatkan Tingkat keterlaksanaan paling tinggi adalah prinsip tingkatan. Proses ini terlihat saat Siswa mampu membedakan antara pemahaman konkret dan abstrak, serta menerapkannya dalam diskusi maupun tanya jawab, dengan bimbingan yang konsisten dari pendidik. Sementara itu, pada penelitian Muchtar dkk (2020), prinsip tingkatan belum optimal di awal karena media tidak dikenalkan dengan jelas dan sulit dilihat oleh Siswa. Akibatnya, pemahaman konsep rendah. Sesudah perbaikan dengan media *Magic Sircuit* yang lebih interaktif, pemahaman Siswa meningkat. Berbeda dengan Muhtar yang memerlukan dua siklus untuk mencapai keterlaksanaan prinsip tingkatan, dalam penelitian ini prinsip tersebut sudah tampak sejak awal karena media dan penyajian disusun lebih terarah. Penggunaan media interaktif *Educandy* membantu Siswa memahami konsep secara bertahap melalui permainan yang sederhana namun kontekstual, sehingga transisi dari pemahaman konkret ke abstrak dapat berlangsung lebih efektif sejak awal pembelajaran. Efektivitas media ini juga tidak terlepas dari peran pendidik dalam membimbing Siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Prinsip pembimbingan tampak ketika pendidik mendampingi Siswa memahami konsep pecahan melalui pendekatan visual, seperti menggunakan gambar pizza. Pendidik tidak langsung menyampaikan rumus, melainkan membimbing Siswa menggali dan memahami konsep pembilang dan penyebut dari objek yang dibagi, serta menuntaskan sejumlah soal yang mempunyai kaitan pada kehidupan tiap hari. Sejalan dengan penelitian Fathul dkk (2022), juga menerapkan pembimbingan melalui benda nyata seperti timbangan dan penggaris dalam materi aproksimasi. Siswa terlihat lebih tertarik dan aktif, meskipun fokusnya lebih pada pengalaman langsung dengan objek konkret. Sementara itu, Muchtar dkk (2020), membimbing Siswa melalui penemuan terbimbing saat mengerjakan LKS. Hasil pemahaman awal masih tergolong rendah, peningkatan terlihat sesudah siklus II dilaksanakan perbaikan. Penelitian Fathul dkk (2022), menekankan penggunaan benda konkret dalam pembelajaran, sedangkan Muchtar dkk (2020) dan penelitian ini sama-sama menerapkan pembimbingan secara bertahap di setiap proses pembelajaran. Kondisi itu memperlihatkan bahwa pendidik yang terlibat secara aktif dalam mendampingi Siswa sejak awal dapat membantu membangun pemahaman Siswa. Keterlibatan pendidik sejak awal bukan saja membantu Siswa mengerti konsep, tetapi juga mendorong Siswa untuk membangun kebhawaaan antar materi secara mandiri.

Prinsip kebhawaaan terlihat saat Siswa menghubungkan materi pecahan dengan konsep perkalian dan pembagian yang sudah dipelajari sebelumnya. Prinsip realitas dan aktivitas juga tampak melalui soal-soal kontekstual, seperti membagi makanan atau hasil panen, yang membuat materi lebih mudah dipahami. Sejalan dengan penelitian Ramadhan dkk (2024), prinsip realitas dapat diterapkan melalui soal, media, dan materi yang dekat dengan kehidupan Siswa. Namun, penelitian Ramadhan lebih menekankan relevansi materi, penelitian ini memperlihatkan bahwa perpaduan antara soal kontekstual dan aktivitas langsung juga berperan penting dalam membangun pemahaman Siswa.

Prinsip interaktivitas menjadi aspek dengan keterlaksanaan paling rendah di kedua kelas dalam penelitian ini. Siswa memang dilibatkan dalam diskusi dan presentasi, tetapi banyak yang masih enggan mengemukakan pendapat saat diminta menjawab secara individu. Kondisi itu sejalan dengan

pendapat Sinta Zakiyah dkk (2024), bahwa Siswa usia 7–8 tahun mulai merasa malu berbicara di depan umum. Berbeda dengan penelitian Muchtar dkk (2020), yang memperlihatkan Siswa antusias dalam tanya jawab, namun jawaban diberikan secara serentak sehingga kelas menjadi kurang kondusif. Pada penelitian Muchtar mengatasinya dengan menerapkan aturan mengangkat tangan sebelum menjawab. Sementara itu, dalam penelitian ini hambatan interaktivitas lebih disebabkan oleh kesiapan emosional Siswa. Hasil ini memperlihatkan bahwa prinsip interaktivitas belum optimal.

Pendekatan RME menurut Pramatha dkk (2022), selaras pada teori konstruktivisme karena menekankan pentingnya pengetahuan awal Siswa sebagai dasar dalam memecahkan permasalahan yang diberikan pendidik. Di sisi lain, pendekatan ini juga memperkuat keaktifan Siswa pada proses berpikir, yang akan semakin optimal bila diperkuat oleh penggunaan media pembelajaran yang pas. Hasil ini selaras dengan hasil penelitian ini, di mana pembelajaran dimulai dari pemahaman awal Siswa dan dikembangkan melalui eksplorasi soal kontekstual. Penggunaan media interaktif *Educandy* membantu Siswa memahami konsep secara bertahap melalui permainan sederhana yang kontekstual, sehingga memperkuat keterlibatan dan proses pembelajaran.

Penerapan pendekatan RME berbantuan media *Educandy* pada kelas eksperimen memperlihatkan capaian hasil belajar yang lebih baik disandingkan kelas kontrol. Kondisi itu terlihat dari kategori N-Gain yang cenderung lebih tinggi pada kelas eksperimen. Perbedaan hasil ini juga diperkuat oleh uji *independent t-test* yang memperlihatkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil ini selaras pada penelitian Yunus dkk (2023), yang menggunakan media animasi dalam pendekatan RME dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik disandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan media gambar. Penelitian Rahimah dkk (2025), juga memperlihatkan bahwa media digital seperti *Chromebook* mampu membantu Siswa memahami materi. Sementara itu, penelitian Fathul dkk (2022), yang menggunakan media konkret juga memperlihatkan hasil serupa, di mana keterlibatan aktif Siswa melalui media menjadi faktor penting dalam pemahaman konsep. Perbandingan ini memperlihatkan bahwa efektivitas pendekatan RME dapat semakin kuat apabila didukung oleh media pembelajaran memungkinkan Siswa ikut serta secara langsung dan mandiri dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pembahasan di atas, pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Educandy* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika Siswa. Hasil ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* ke *posttest* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen (40,48 → 76,67) dibanding kelas kontrol (47,50 → 66,25). Pada kelas eksperimen serta kelas kontrol ada perbedaan hasil belajar matematika antara penerapan pembelajaran menggunakan pendekatan RME berbantuan media *Educandy* dengan pendekatan RME tanpa bantuan media *Educandy*.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media *Educandy* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dengan kontribusi sebesar 52,4%; (2) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen serta kontrol ($p = 0,003 < 0,05$); dan (3) penggunaan media interaktif *Educandy* memperkuat efektivitas pendekatan RME dalam pembelajaran pecahan.

Saran

Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan untuk mendukung pencapaian hasil belajar matematika peserta didik lewat penerapan *pendekatan Realistic Mathematics Education* (RME) serta mengintegrasikan media interaktif seperti *Educandy* untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan berpusat pada siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh RME terhadap kemampuan matematika lainnya, memperluas cakupan materi, serta meningkatkan sampel dan durasi penelitian agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif.

REFERENSI

- Amelia, N. C., Sari, D., & Putri, M. (2021). Analisis motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran POE berbantuan game edukasi berbasis aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/difraksi.v3i2.4145>
- Amir, N. F., Ramadhan, I., & Lestari, A. (2024). Pemanfaatan media Educandy dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.30872/primatika.v13i1.2800>
- Amrina R, H., & Kusmaharti, D. (2024). Pengaruh pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi pecahan senilai siswa kelas IV SDN Sedatigede 2. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.664>
- Anggraini, P. D., & Pramudita, D. A. (2021). Peningkatan kemampuan belajar matematika melalui penerapan pendekatan problem solving. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(1), 8–14. <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19386>
- Annisa. (2023). Literature review: Pengaruh pendekatan realistik dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep siswa. *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 21–26. <https://doi.org/10.56842/dikmat.v4i02.503>
- Anwar, R. (2024). Pendekatan model Realistic Mathematic Education (RME) berbantuan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4, 794–809. <https://doi.org/10.31004/inovatif.v4i6.16146>
- Cahyani, A. N., Handayani, F., & Maulidiyah, R. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan media papan diagram pada siswa kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 915–925. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1665>
- Chandra, D., Wibowo, A., & Safitri, L. (2024). Pengaruh pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 25–38. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4053>
- Fadhilah, F. N. (2022). Pengembangan media bahasa Arab menggunakan web Educandy. *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 51–62. <https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v14i1.5609>
- Fathul, R., Ananda, W., Framesti, N., & Safarandes, A. (2022). Pengaruh pendekatan RME berbantuan media konkret terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. *JURNAL PANCAR (Pendidikan Anak Cerdas dan Pintar)*, 6(1), 206–210. <https://doi.org/10.52802/pancar.v6i1.331>
- Fazriyah, R., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pecahan senilai kelas IV melalui pendekatan RME dengan media manipulatif. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 72–83. <https://doi.org/10.69533/0v7nbt13>
- Ferdianti, S., & Anwar, A. S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Educandy berbasis games edukasi pada pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Cipicung. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1). <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2482>
- Gee, E. (2020). *Buku guru matematika: Topik barisan dan deret untuk SMP/MTs kelas IX*. PM Publisher.
- Gulo, A. (2022). Penerapan model discovery learning terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Harjanto, A., et al. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan aplikasi Prezi di sekolah dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 1094–1102. <https://doi.org/10.35568/naturalistik.v6i1.1600>
- Hartanti, U., et al. (2021). Penerapan metode pembelajaran flipped classroom dengan pendekatan saintifik berbantuan aplikasi WhatsApp dalam pembelajaran matematika. *Journal of Education and Teaching*, 3(1), 12–23. <https://doi.org/10.51454/jet.v3i1.121>

- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (The Programme for International Student Assessment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Ishyang, et al. (2024). Penerapan model pembelajaran CTL berbantuan media flash card dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Inpres 12/79 Cellu 1. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(8), 2361–2370.
- Muah, T. (2022). Penerapan pendekatan pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi segiempat. *Paedagogia*, 25(2), 132. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v25i2.64545>
- Muchtar, I. S. M., et al. (2020). Penerapan pendekatan RME untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 108–119. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v5i2.30023>
- Ningsih, T., & Qur'a, U. (2023). Pengaruh pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Cijanjangtung 01 Jakarta Timur. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 6(2), 425–433. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.6854>
- Nugroho, A., et al. (2021). EFL teachers' challenges and insights of online teaching amidst global pandemic. *Metathesis: Journal of English Language Literature and Teaching*, 4(3), 277–291. <https://doi.org/10.31002/metatesis.v4i3.3195>
- Nurmi Hasrawati, et al. (2024). Pengaruh pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN Lembaya Kabupaten Gowa. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*, 2(3), 123–134. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i3.822>
- Pramartha, I. N. B., Suharsono, N., & Mudana, W. (2022). Kajian analisis penerapan teori konstruktivis melalui pendekatan RME terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2421–2425. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.464>
- Putri, A. M. K., Akhwani, Nafiah, & Djazilan, M. S. (2021). Pengaruh media Educandy pada pembelajaran PPKn terhadap motivasi belajar daring siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4206–4211. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1537>
- Rahimah, Yusup, F., & Amri, M. A. (2025). Penerapan pendekatan RME dengan media Chromebook untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–44. <https://doi.org/10.18592/jpm.vi.17479>
- Ramadayu, D., et al. (2021). Pengaruh pendekatan PMRI terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan*, 1(1).
- Rohmah, N. (2021). Media pembelajaran masa kini: Aplikasi pembuatan dan kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 176–181. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Sinta Zakiyah, N. H. H., Aufa Yasifa, S. P. S., & Olivia Wahyu Ningsih. (2024). Perkembangan anak pada masa sekolah dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>
- Siregar, H. S., & Harahap, M. S. (2019). Efektivitas kemampuan representasi matematis siswa menggunakan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) di SMA Negeri 1 Angkola Timur. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 2(1), 7–18.
- Subekhi, A. I., Aristian, Y., & Lestari, A. (2024). Pengaruh pendekatan realistic mathematics education (RME) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Cililitan 1 Kecamatan Picung Kabupaten Pandeglang. *Metakognisi: Jurnal Kajian Pendidikan*, 6(2), 127–142. <https://doi.org/10.57121/meta.v6i2.109>
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63. <http://dx.doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan hasil belajar melalui media kuis Educandy pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082–2089. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1161>

Yunus, M., et al. (2023). Pengaruh pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) berbantuan media animasi terhadap hasil belajar matematika siswa SD Gugus III Kota Parepare. *BOSOWA Journal of Education*, 4(1), 98–103. <https://doi.org/10.35965/bje.v4i1.3841>