



**PENGARUH MODEL *REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION*
MENGUNAKAN PERMAINAN DAKON TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS
SISWA KELAS III SDN 2 NGABUL**

SKRIPSI

Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun oleh:

RAHMA AULINA FLABELLIFERA HAIRUN

NIM. 201833145

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023



**PENGARUH MODEL *REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION*
MENGUNAKAN PERMAINAN DAKON TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS
SISWA KELAS III SDN 2 NGABUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

RAHMA AULINA FLABELLIFERA HAIRUN

NIM. 201833145

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2023**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Everything happens for a reason, whether good or bad.
Karena itulah yang membuat kita BELAJAR.

(Rahmaaulina)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua peneliti, Ayah Nadhirun dan Bunda Hana Kusumastuti yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan memberikan doa yang tak pernah terputus yang selalu mengiringi langkah peneliti dalam penyusunan skripsi; kepada kedua adik saya Ravenala Salma Adam Maimun, dan adik Rahma Aurora Jasmine Hairun yang selalu memberikan semangat, dan dukungan pada peneliti. Serta seluruh orang yang bertanya:

“Kapan skripsimu selesai?”

Terlambat, atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, dan bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai?

Mungkin ada suatu hal dibalik terlambatnya mereka lulus, tapi percayalah, alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan, sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian dan menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Realistic Mathematic Education* Menggunakan Permainan Dakon Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa kelas III SDN 2 Ngabul”. Penyusunan skripsi ini tak lepas oleh bimbingan, dukungan, serta motivasi keluarga terdekat maupun para sahabat yang telah membantu secara materi dan tenaganya untuk penyelesaian skripsi ini. Peneliti juga ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.S.i Rektor Universitas Muria Kudus yang selalu memberikan kesempatan dan pelayanan kepada penulis.
2. Bapak Dr. Sucipto, M. Pd. Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Siti Masfuah, S.Pd., M. Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan seminar skripsi
4. Ibu Lovika Ardana Riswari, M.Pd., dan Ibu Diana Ermawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 dan 2 yang sabar memberikan semangat, bimbingan, serta arahan selama penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan berbagai macam disiplin ilmu dan pengalaman kepada peneliti.
6. Kepada seluruh keluarga besar SDN 2 Ngabul khususnya siswa kelas III yang telah memberikan kesempatan dan meluangkan waktunya pada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Kedua orang tua, keluarga besar, sahabat, serta teman seperjuangan yang senantiasa memberikan dukungan, dampingan, serta perhatian selama peneliti menempuh pendidikan di Universitas Muria Kudus.
8. Teman-teman organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan semangat, motivasi serta dukungan agar peneliti dapat menyelesaikan pendidikan strata I.
9. Last but not least, seluruh pihak yang terlibat yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, dan masih banyak kekurangan. Maka kiranya pembaca untuk memberika masukan dan sarat yang bersifat membangun, agar peneliti dapat mengevaluasi lebih lanjut.

Kudus, 26 Agustus 2023



Rahma Aulina F H.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Pengaruh Model *Realistic Mathematic Education* Menggunakan Permainan Dakon Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa kelas III SDN 2 Ngabul oleh Rahma Aulina Flabellifera Hairun, NIM 201833145 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah disetujui untuk disidangkan.

Kudus, 30 Agustus 2023
Pembimbing I



Lovika Ardana Riswari, M.Pd.
NIDN. 0624089301

Pembimbing II



Diana Ermawati, M.Pd.
NIDN. 0627039105

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Siti Masfiah, M.Pd.
NIDN. 0615129001


LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


Skripsi oleh Rahma Aulina Flabellifera Hairun NIM 201833145 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

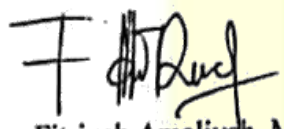
Kudus, 07 September 2023

Tim Penguji




Lovika Ardana Riswari, M.Pd., (Ketua)
NIDN. 0624089301


Diana Ermawati, M.Pd., (Anggota)
NIDN. 0627039105


Eka Zuliana., (Anggota)
NIDN. 0628048601


Fitriyah Amaliyah, M.Pd., (Anggota)
NIDN. 0623099501

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

ABSTRACT

Hairun, Rahma Aulina F. 2023. *Effects of Realistic Mathematic Education Model Using Dakon Game on Understanding of Mathematical Concepts of Class III Student of SDN 2 Ngabul*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors (1) Lovika A. Riswari, M.Pd. (2) Diana Ermawati, M.Pd.

Keywords: Influence, Realistic Mathematics Education, Understanding Mathematical Concepts

This study aims to describe how effective the Realistic Mathematic Education learning model assisted by dakon is on the result of understanding mathematical concepts of grade 3 at SDN 2 Ngabul. The problem found is that student have not been able to understand the mathematical concepts that have been studied, such as not being able to determine the place value of a number in a number of tens, and hundred.

The Realistic Mathematic Education model is one of the appropriate learning alternatives because with learning model students are required to construct knowledge with their own abilities through the activities they do in learning activities. Dakon game is a two dimensional game that is currently often found made of plastic we usually call it dakon, this game can hone student's reasoning power because this game uses a mathematical system that can beat opponents by taking advantage of the savings they have.

This study uses a quantitative research Pre-Experimental Design with one group pretest-posttest. This research was conducted at SDN 2 Ngabul with a population of 27 third grade students at SDN 2 Ngabul. This research was conducted using a saturated sampling technique and the data collection techniques were tests, observations and interviews. Meanwhile data analysis used data normaly test, and one sample t test to test the research hypotehsis.

The results showed the analysisi of the N-gaintest and paired sample t-test, the calculation results showed that the sig (2-tailed)of $0.000 < 0.05$, the H_0 is rejected and H_a is accepted. The value of count is $23.087 > t$ table is 2.056, it cooncluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be intrepreted that there is an increase in the average value, whish means that there is an effect if using the Realistic Mathematic Education mode using the Dakon game on the understanding of grade elementary mathematics Education concepts.

Based on this decription, it can be concluded that there is an influence of Realistic Mathematic Education model using the Dakon game on the ability to understand students mathematical concepts in determining the value of numbers, and there is an increase in the average pretest and posttest scores through the influence of Realistic Mathematic Educationmodel using the Dakon game on the understanding of the concept mathematics of grade 3 students of SDN 2 Ngabul.

ABSTRAK

Hairun, Rahma Aulina F. 2023. *Pengaruh Model Realistic Mathematic Education Menggunakan Permainan Dakon Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas III SDN 2 Ngabul*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Lovika A. Riswari, M.Pd. (2) Diana Ermawati, M.Pd.

Kata Kunci: Pengaruh, *Realistic Mathematic Education*, Pemahaman Konsep Matematis

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa efektif model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* berbantuan dakon terhadap hasil pemahaman konsep matematis pada materi menentukan nilai tempat bilangan kelas III SDN 2 Ngabul. Permasalahan yang ditemukan yaitu siswa belum bisa memahami konsep matematis yang telah dipelajari, seperti tidak bisa menentukan nilai tempat bilangan pada sebuah bilangan puluhan, ratusan, dan ribuan.

Model *Realistic Mathematic Education* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dengan kemampuannya sendiri melalui aktivitas-aktivitas yang dilakukannya dalam kegiatan pembelajaran. Dakon merupakan permainan dua dimensi yang saat ini kerap ditemukan terbuat dari bahan plastik yang biasa disebut dengan permainan dakon, permainan ini dapat mengasah daya nalar siswa karena permainan ini menggunakan sistem matematika yang dapat mengalahkan lawan dengan cara mengambil keuntungan dari tabungan yang dimiliki.

Penelitian ini menggunakan kuantitatif *Pre-Experimental Design* dengan *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Ngabul dengan populasi 27 siswa kelas III SDN2 Ngabul. Penelitian ini dilakukan menggunakan pengambilan teknik sampel jenuh dan teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan wawancara. Analisis data penelitian menggunakan uji normalitas data, dan uji *paired sample t test* untuk uji hipotesis penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan analisis uji *N-Gain* dan uji *paired sample t-test*, hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai t hitung $23,087 > t$ tabel $2,056$, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat ditafsirkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai, yang artinya ada pengaruh penggunaan mode *Realistic Mathematic Education* menggunakan permainan Dakon terhadap pemahaman konsep matematika kelas III SD.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Realistic Mathematic Education* menggunakan permainan Dakon terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dalam menentukan nilai tempat bilangan, dan terdapat peningkatan skor rata-rata pretest dan posttest melalui pengaruh model *Realistic Mathematic Education* menggunakan permainan Dakon terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas III SDN 2 Ngabul.

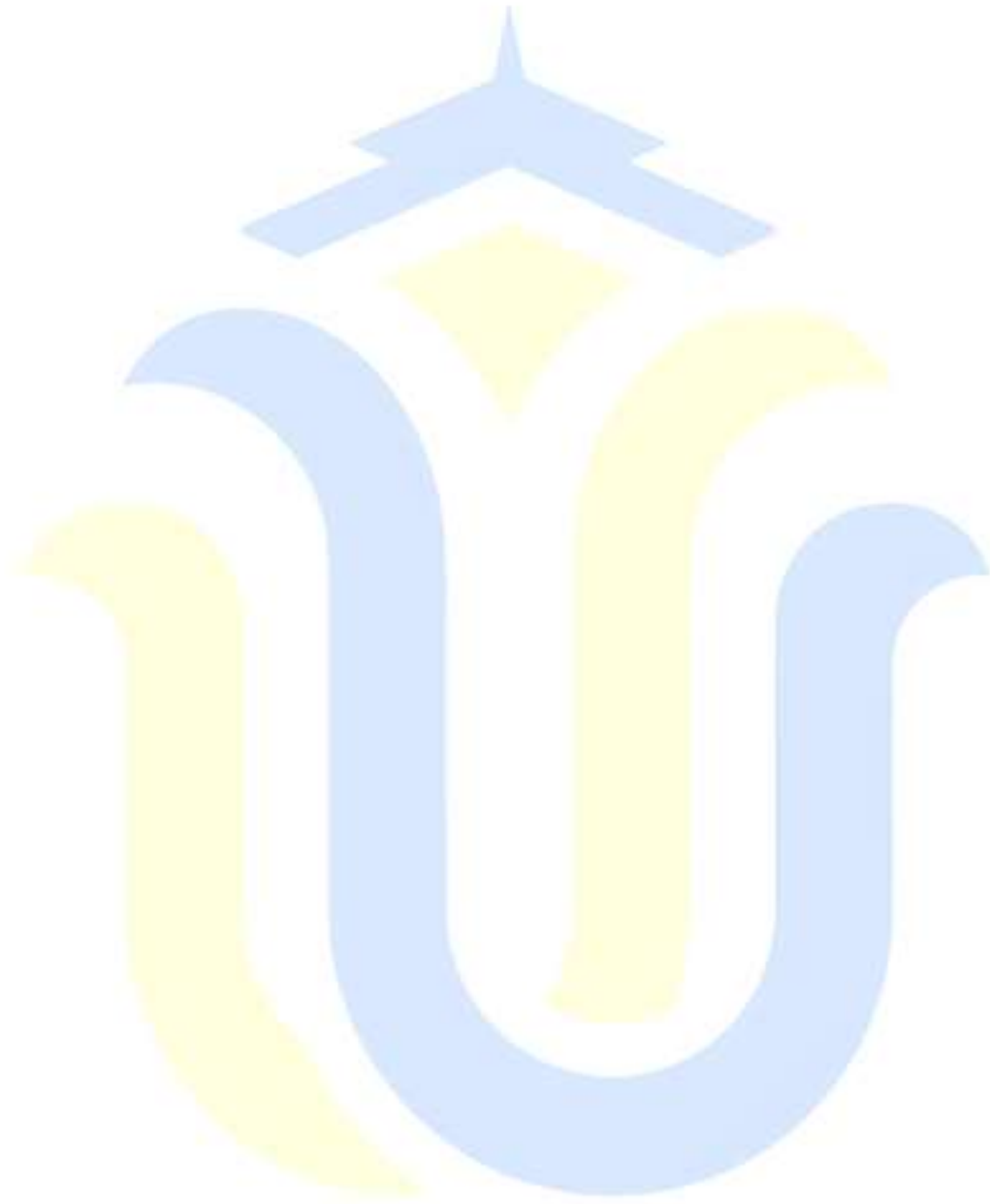
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LOGO.....	ii
SAMPUL.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 <i>Realistic Mathematic Education</i>	11
2.2 Dakon.....	16
2.3 Pemahaman Konsep Matematis.....	18
2.4 Bilangan Cacah.....	21
2.5 Penelitian Relevan.....	22
2.6 Kerangka Berpikir.....	25
2.7 Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
3.2 Rancangan Penelitian.....	28
3.3 Populasi dan Sampel.....	28

3.4	Variabel Penelitian	29
3.5	Teknik Pengumpulan Data	29
3.6	Instrumen Penelitian.....	30
3.7	Validitas Instrumen	31
3.8	Teknis Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Deskripsi Data	35
4.2	Uji Prasyarat Analisis	37
4.3	Pengujian Hipotesis	39
4.4	Pembahasan	40
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		46
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN		52

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintaks Model RME.....	13
Tabel 2. 2 Persamaan dan Perbedaan.....	24
Tabel 3. 1 Design Penelitian	28
Tabel 3. 2 Intepretasi Gain Ternormalisasi	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	26
-------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan.....	53
Lampiran 2 Lembar Hasil Wawancara Guru Pra Penelitian.....	54
Lampiran 3 Lembar Hasil Wawancara Siswa Pra Penelitian.....	56
Lampiran 4 Studi Pendahuluan	57
Lampiran 5 Tes Pra Penelitian dan hasil ketuntasan.....	60
Lampiran 6 Hasil Pretest siswa	61
Lampiran 7 Tabel pembagian kelompok.....	62
Lampiran 8 Hasil Posttest Siswa.....	63
Lampiran 9 Tabel Uji N-Gain	64
Lampiran 10 Silabus Pembelajaran.....	65
Lampiran 11 RPP Pertemuan 1-4.....	68
Lampiran 12 Kisi-kisi	75
Lampiran 13 Soal Pretest-Posttest	76
Lampiran 14 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran	79
Lampiran 15 Lembar Validitas Expert Judgement	82
Lampiran 16 LKS Pertemuan 1-4	94
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 18 Surat Keterangan Penelitian	98
Lampiran 19 Keterangan Selesai Bimbingan.....	99
Lampiran 20 Surat Permohonan Ujian Skripsi	100
Lampiran 21 Pernyataan Orisinalitas Skripsi.....	100
Lampiran 22 Evaluasi hasil belajar siswa	102
Lampiran 23 Dokumentasi.....	106
Lampiran 24 Biodata.....	108
Lampiran 25 LoA (Letter of Accepted)	109