

Realistic And Child Friendly Learning Models Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Manguharjo Kota Madiun

Suci Eva Berliana✉, (Universitas PGRI Madiun)

Eka Nofri Ari Yanto, (Universitas PGRI Madun)

Suyanti, (Universitas PGRI Madun)

✉Evaberli09@gmail.com,

Abstract: An innovation to improve a method in the learning process so that it can increase students' willingness and desire for learning. With the Realistic And Child Friendly Learning Models (RCLFM) method, it is hoped that it will be able to perfect previous methods so that it can create a breakthrough to make it easier to improve a child's learning outcomes in the teaching and learning process. The aim of this research is to find out what student learning outcomes are when the Realistic And Child Friendly Learning Models method is applied to thematic learning material for presenting data on picture diagrams. This research method is quantitative using a questionnaire for data collection. The population and sample in this study amounted to 39. The research results showed that the calculated t value was $2,631 >$ which was greater than the t table of 1.686 and was supported by a sig value of 0.012 which was smaller than alpha 0.05. Therefore, there is a significant influence of Realistic and Child Friendly Learning Models (RCLFM) on learning outcomes.

Keywords: Realistic And Child Friendly Learning Models (RCLFM), Learning methods, learning outcomes

Abstrak: Sebuah inovasi untuk memperbaiki sebuah metode dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemauan serta keinginan siswa terhadap sebuah pembelajaran tersebut. Dengan metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* (RCLFM) diharapkan mampu menyempurnakan metode-metode sebelumnya sehingga mampu menjadikan sebuah terobosan untuk mempermudah dalam meningkatkan hasil belajar seorang anak dalam proses belajar mengajar. tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa saat diterapkannya metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* pada pembelajaran tematik materi penyajian data diagram gambar. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan angket untu pengambilan data. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 39. Hasil penelitian, diperoleh nilai t hitung sebesar $2,631 >$ yang lebih besar dari t tabel 1,686 dan didukung dengan nilai sig sebesar 0,012 yang lebih kecil dari alpha 0,05. Maka dari itu, terdapat pengaruh signifikan pada *Realistic And Child Friendly Learning Models* (RCLFM) terhadap Hasil Belajar.

Kata kunci: *Realistic And Child Friendly Learning Models* (RCLFM), Metode Pembelajaran, Hasil Belajar.



Copyright ©2024 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan atau pembelajaran salah satu wahana yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan potensi peserta didik menuju jalan kehidupan yang disediakan oleh sang penciptanya. Penerapan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajarannya. Seorang guru yang menginginkan proses belajar mengajar berhasil dengan baik harus dapat memilih dan menentukan metode yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Penentuan metode harus disesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan dan juga harus sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar terletak juga pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk itu perlu diupayakan pada diri peserta didik terjadi proses belajar mengajar yaitu terjadinya perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan.

Pembelajaran yang yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang diberikan kepada siswa sekolah, yakni suatu proses belajar mengajar yang diberikan seorang guru kepada siswa dengan tujuan untuk melakukan proses perubahan yang memberikan hasil lebih baik. Selanjutnya, menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Standar isi bahwa pembelajaran pada kelas awal dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas tinggi yaitu dilaksanakan dengan pendekatan mata pelajaran. Untuk itu kegiatan pembelajaran bagi kelas awal perlu dilaksanakan dengan pendekatan yang tepat pada kegiatan belajar mengajar. Penulis berasumsi bahwa pendekatan tematiklah yang tepat untuk hal ini, karena sesuai/cocok dengan tahap perkembangan anak.

Anak akan mudah belajar melalui konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep lain yang telah dipahaminya. bahwa anak umur 7-11 tahun berada pada tahap operasional kongkrit, dimana anak dapat menyimpulkan sesuatu pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret. Dengan perkembangan anak pada saat umur 7-11 tahun yang sesuai dengan usia anak SD sehingga pembelajaran tematik perlu diterapkan dan konsep belajarnya sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

Menurut (A'yun & Hidayah, 2019) pembelajaran matematika berbantuan alat peraga manipulatif juga diharapkan mampu menguatkan kompetensi siswa pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Media alat peraga juga mempunyai kelemahan dan kelebihan. Menurut (Fitri Murni et al., 2022) Media manipulatif memiliki kelebihan yaitu mudah pembuatannya karena dapat dibuat oleh siswa atau guru tanpa memerlukan keahlian khusus, tampilan menarik sehingga menumbuhkan keceriaan dan antusias siswa dalam pembelajaran. Kekurangan pada media ini adalah saat menjelaskan berlangsung lama tentu akan mengganggu suasana kelas. Namun penggunaan media pada SDN 01 Manguharjo sebagian bisa untuk diterapkan sehingga lebih efisien dalam pembelajaran yang realistik.

Model pembelajaran realistik dan ramah anak merupakan hasil pengembangan yang memadukan antara pembelajaran realistik dan kondisi kelas yang menyenangkan bagi siswa (Setyaningsih et al., 2019). Model pembelajaran realistik mencoba untuk mengaitkan antara materi pelajaran di dan dalam kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan siswa akan aktif terlibat dalam setiap pembelajaran di sekolah. (Sulastri, 2016) *Realistic Mathematics Education (RME)* pada metode tersebut masih memiliki beberapa kekurangan seperti guru enggan melakukan persiapan mengajar dengan lebih kreatif misalnya mencari contoh-contoh nyata tentang konsep-konsep yang akan diajarkan, guru kesulitan untuk memperkaya media pembelajaran berbasis benda nyata yang sesuai dengan konsep yang akan dipelajari, dari hal tersebut sehingga membuat nilai seorang anak terkadang rendah. Sedangkan untuk metode *Realistic And Child Friendly Learning Models (RCLFM)* lebih memudahkan baik untuk guru ataupun siswa karena dengan metode yang realistik dan ramah untuk anak mampu membangun sebuah kepercayaan antara guru dan murid secara tidak langsung.

Dengan adanya sebuah inovasi untuk memperbaiki sebuah metode dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemauan serta keinginan siswa terhadap sebuah pembelajaran tersebut. Dengan metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* (RCLFM) diharapkan mampu menyempurnakan metode-metode sebelumnya sehingga mampu menjadikan sebuah terobosan untuk mempermudah dalam meningkatkan hasil belajar seorang anak dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan sebelumnya, maka peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana hasil belajar siswa saat diterapkan metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* pada pembelajaran tematik materi penyajian data diagram gambar. Sedangkan tujuan penulisan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa saat diterapkannya metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* pada pembelajaran tematik materi penyajian data diagram gambar.

METODE

Metode penelitian adalah cara yang digunakan sebagai penyelesaian dalam melakukan penelitian secara sistematis sehingga dapat dihasilkan kesimpulan berupa fakta dari hasil penelitian yang dilakukan. Metode ilmiah digunakan untuk memperoleh informasi dan data sebagai jawaban dari sebuah penelitian. Menurut (Sugiyono, 2018) metode kuantitatif merupakan penelitian dengan hasil berupa rangkaian angka-angka yang diperoleh melalui pemecahan masalah atau pengujian hipotesis secara cermat dan sistematis.

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua fenomena. Peneliti berkeinginan untuk menemukan apakah satu variabel yaitu variabel bebas menyebabkan perubahan pada variabel lainnya, yaitu variabel terikat. Sesuai dengan prinsip tersebut maka penelitian ini dilakukan untuk mencari apakah terdapat hubungan sebab akibat dari penggunaan model pembelajaran *Realistic And Child Friendly Learning Models (RCLFM)* terhadap hasil belajar matematika.

Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau jumlah seluruh subjek penelitian yang dapat menghasilkan data penelitian (Sugiyono, 2018). Dengan kata lain populasi merupakan keseluruhan objek penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah siswa kelas 3 SDN 01 Manguharjo .

Sampel

Menurut (Arikunto, 2014) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan dilakukan penelitian (Sugiyono, 2018). Pemilihan sampel dimaksudkan untuk menyesuaikan kriteria subjek penelitian dengan kriteria yang menjadi acuan pemilihan subjek. Penelitian ini memilih sampel dengan memakai sampling jenuh ialah teknik penetapan sampel dengan segenap anggota populasi yakni siswa kelas 1 SDN 01 Manguharjo yang berjumlah 39 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan data atau informasi sebagai bahan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi bertujuan untuk melihat kondisi dilapangan dan mengamati permasalahan yang muncul dilapangan. Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang bersifat kasat mata atau dapat ditemukan dengan panca indra (Pujaastawa & Ida Bagus Gde, 2016). Melalui observasi peneliti dapat mencari solusi dari permasalahan yang ada.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan formulir berisikan pertanyaan dengan alternatif pilihan jawaban yang telah disediakan (Pujaastawa & Ida Bagus Gde, 2016). Responden yang mengisi jawaban hanya perlu memilih jawaban sesuai dengan pendapat pribadi masing-masing. Jawaban yang disediakan dibuat dalam beberapa alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, dan kurang setuju. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa saat diterapkannya metode *Realistic And Child Friendly Learning Models*.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi dilakukan untuk menjadi bukti bahwa penelitian ini dilaksanakan secara nyata. Selain itu, dokumentasi dilakukan untuk melihat respon siswa pada media pembelajaran. Dokumentasi bisa berbentuk rekaman, gambar atau karya

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil tes siswa yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan, untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar menggunakan metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* dalam menganalisis data terdapat beberapa tahap untuk dilalui, di antaranya :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang didapat adalah penelitian yang berdistribusi normal. Model yang digunakan untuk mendeteksi uji normalitas dalam penelitian ini adalah uji *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Hipotesis yang digunakan adalah:

Ho: Data residual berdistribusi normal

Ha: Data residual tidak berdistribusi normal

Syarat dalam uji normalitas yang digunakan untuk mengambil keputusan dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov Smirnov* adalah:

- a) Jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Hal ini berarti data berdistribusi normal.
- b) Jika nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varian yang sama. Uji homogenitas varian sangat diperlukan sebelum melakukan perbandingan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar (ketidakhomogenan kelompok yang dibandingkan). Hipotesis yang digunakan adalah:

Ho: Data residual memiliki varian sama

Ha: Data residual memiliki varian berbeda

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS* dengan kriteria sebagai berikut :

- a) Jika sig. > 0,05 maka data memiliki varian kelompok sama atau homogen
- b) Jika sig. < 0,05 maka data memiliki varian kelompok berbeda

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis koefisien regresi bertujuan untuk memastikan apakah variabel bebas yang terdapat dalam persamaan regresi secara individual atau secara bersama-sama berpengaruh terhadap nilai variabel terikat. Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda berdasarkan uji koefisien determinasi (R^2), uji signifikan simultan (*f-Test*), uji signifikansi parameter individual (*t-Test*).

- a) Koefisien Determinasi R Square

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar variabel independen (X) metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* berpengaruh atau berdampak terhadap variabel dependen (Y) hasil belajar antusiasme siswa. Semakin tinggi koefisien determinasi maka semakin tinggi variabel independen (X) berpengaruh atau berdampak terhadap variabel dependen (Y) (Sugiyono, 2018).

$$R^2 = r^2 \times 100\%$$

Dimana :

R² = Koefisien Determinasi

R² = (Adjusted R Square) 2 x 100%

b) Uji Signifikan Individu (Uji t)

Uji t dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk mengetahui variabel bebas mana yang paling berpengaruh terhadap variabel terikat, maka dapat dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel dengan ketentuan sebagai berikut :

Jika t hitung > t tabel : H₀ ditolak, maka variabel bebas memiliki pengaruh terhadap variabel terikatnya

Jika t hitung < t tabel : H₁ ditolak, maka variabel bebas tidak memiliki pengaruh terhadap variabel terikatnya (Sugiyono, 2018).

HASIL PENELITIAN

Uji Validitas Instrumen

Hasil keputusan uji validitas angket menunjukkan bahwa nilai r hitung dibandingkan dengan r tabel. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Pengujian Validitas Instrumen *Realistic And Child Friendly Learning Models* (RCLFM) (X)

No Pertanyaan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,423	0,261	Valid
2	0,698	0,261	Valid
3	0,649	0,261	Valid
4	0,665	0,261	Valid
5	0,564	0,261	Valid
6	0,633	0,261	Valid
7	0,674	0,261	Valid
8	0,497	0,261	Valid
9	0,700	0,261	Valid
10	0,748	0,261	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perhitungan hasil angket terkait *Realistic And Child Friendly Learning Models* (RCLFM) menunjukkan sebanyak 10 soal seluruhnya adalah valid sehingga tidak ada soal yang gugur.

Tabel 2 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Hasil Belajar (Y)

No Pertanyaan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	0,476	0,261	Valid
2	0,557	0,261	Valid
3	0,823	0,261	Valid
4	0,384	0,261	Valid
5	0,415	0,261	Valid
6	0,823	0,261	Valid

No Pertanyaan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
7	0,415	0,261	Valid
8	0,557	0,261	Valid
9	0,823	0,261	Valid
10	0,595	0,261	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perhitungan hasil angket terkait Hasil Belajar menunjukkan sebanyak 10 soal seluruhnya adalah valid sehingga tidak ada soal yang gugur.

Uji Reliabilitas Instrumen

Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 maka kuisioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten. Sementara, jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,60 maka angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Tabel 3 Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen (X)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	39	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	39	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	10

Dari hasil pengolahan data peneliti menunjukkan bahwa angket punya nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,823. Nilai 0,823 terletak di antara nilai kemantapan alpha 0,823. Dengan demikian, variabel *Realistic And Child Friendly Learning Models (RCLFM)* dinyatakan sangat reliabel.

Tabel 2 Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen (Y)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	39	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	39	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.794	10

Dari hasil pengolahan data peneliti menunjukkan bahwa angket punya nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,794. Nilai 0,794 terletak di antara nilai kemantapan alpha 0,794. Dengan demikian, variabel Hasil Belajar dinyatakan sangat reliabel.

Hasil Pengujian Hipotesis

Setelah peneliti mendapatkan data, maka data diolah dengan beberapa uji prasyarat. Penguji akan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis.

Uji Normalitas

Pada uji ini dilakukan untuk mengetahui hasil data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila

Hipotesis yang digunakan adalah:

Ho: Data residual berdistribusi normal

Ha: Data residual tidak berdistribusi normal

Syarat dalam uji normalitas yang digunakan untuk mengambil keputusan dengan menggunakan One Sample Kolmogorov Smirnov adalah:

- a) Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Hal ini berarti data berdistribusi normal.
- b) Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti data tidak berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		39
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.47797052
Most Extreme Differences	Absolute Positive	.125
	Negative	-.094
		-.125
Kolmogorov-Smirnov Z		.783
Asymp. Sig. (2-tailed)		.572

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Pada tabel output One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test di atas, diperoleh nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200 lebih dari alpha (0,05), sehingga dapat diambil keputusan *H0* diterima. Dengan demikian, persyaratan normalitas sudah terpenuhi atau dapat disimpulkan residual data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui tingkat varian data. Hipotesis yang digunakan adalah:

Ho: Data residual memiliki varian sama

Ha: Data residual memiliki varian berbeda

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan kriteria sebagai berikut :

- a) Jika sig. > 0,05 maka data memiliki varian kelompok sama atau homogen
- b) Jika sig. < 0,05 maka data memiliki varian kelompok berbeda

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil_belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.209	1	37	.651

Berdasarkan tabel “Test of Homogeneity of Variances” diperoleh nilai Sig. 0,651 lebih dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok sama atau homogen. Oleh karena itu, uji kedua asumsi telah terpenuhi.

Koefisien Determinasi R Square

Tabel 5 Hasil R square

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted Square	Std. Error of the Estimate
1	.869 ^a	.757	.705	2.511

a. Predictors: (Constant), RCLFM

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa koefisien determinasi atau $R^2 = 0,757$ atau 75,7% yang berarti bahwa variabel independen (X) yakni *Realistic And Child Friendly Learning Models* (RCLFM) memengaruhi variabel dependen (Y) yakni Hasil Belajar sebesar 75,7%. Sisanya sebesar 24,3% dijelaskan oleh variabel lain.

Uji Signifikan Individu (Uji t)

Tabel 6 Hasil R square

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.473	4.011		10.838	.000
	RCLFM	.324	.123	.397	2.631	.012

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Hipotesis:

H0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *Realistic And Child Friendly Learning Models* (RCLFM) terhadap Hasil Belajar

H1 = Terdapat pengaruh yang signifikan antara *Realistic And Child Friendly Learning Models* (RCLFM) terhadap Hasil Belajar

Dasar pengambilan keputusan:

H0 ditolak apabila t hitung > t tabel atau p-value < 0,05

H0 gagal ditolak (terima) apabila t hitung < t tabel atau p-value 0,05

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil output SPSS, diperoleh nilai t hitung sebesar 2.631 > yang lebih besar dari t tabel 1,686 dan didukung dengan nilai sig sebesar 0,012 yang lebih kecil dari alpha 0,05. Maka dari itu, terdapat pengaruh signifikan pada *Realistic And Child Friendly Learning Models* (RCLFM) terhadap Hasil Belajar.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa saat diterapkannya metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* pada pembelajaran tematik materi penjumlahan dan pengurangan bilangan asli pada kelas 3 di SDN Manguharjo Kota Madiun, Data diambil dari angket yang diberikan kepada siswa kelas 3 di SDN Manguharjo Kota Madiun.

Seluruh kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian mencakup pengenalan dan penjelasan media, penggunaan metode *Realistic And Child Friendly Learning Models*, dan

respon siswa terhadap metode *Realistic And Child Friendly Learning Models*. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal menggunakan metode *Realistic And Child Friendly Learning Models*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, penggunaan metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* sangat efektif jika dilihat dari hasil hitung yang menunjukkan bahwa *Realistic And Child Friendly Learning Models* membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengerjakan soal.

Hasil belajar siswa dan penerapan metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* menjadi lebih menyenangkan. Pada pelaksanaan metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* juga memunculkan rasa persaingan siswa dengan teman yang lain sehingga mereka akan lebih bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal.

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas. Berdasarkan hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data penelitian yang dilakukan adalah berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas dan menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,651 lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas adalah diterima.

Untuk membuktikan uji hipotesis, peneliti menguji dengan koefisien determinasi dan uji t. Hasil uji statistik yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa koefisien determinasi atau $R^2 = 0,757$ atau 75,7% yang berarti bahwa variabel independen (X) yakni metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* memengaruhi variabel dependen (Y) yakni Hasil Belajar sebesar 75,7%. Hasil uji t nilai t hitung variabel *Realistic And Child Friendly Learning Models* sebesar 2,631 yang lebih besar dari t tabel 1,686 dan didukung dengan nilai p value sebesar 0,012 yang lebih kecil dari sig 0,05. Maka dari itu, terdapat pengaruh yang signifikan antar metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* terhadap Hasil Belajar.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu mengenai Pengenalan Matematika Realistik, Seperti penelitian yang dilakukan oleh Yurni (2022) dimana dalam penelitian yang dilakukan beliau diperoleh hasil jika penelitian menunjukkan beberapa kriteria dalam pengembangan pembelajaran matematika bertujuan untuk membuat matematisasi pengalaman sehari-hari. Alternatif yang baik untuk belajar matematika adalah belajar matematika realistik. Matematika realistik adalah matematika sekolah yang dilaksanakan dengan mengambil realita dan pengalaman siswa sebagai titik tolak pembelajaran.

Sejalan dengan Sulastri (2016) *Module Based on Realistic Mathematics Education* (RME) sebagai metode pembelajaran, dimana hasil dari penelitian yang dilakukan diperoleh hasil uji coba terbatas hasil yang didapatkan sangat baik, siswa merasa senang dan bersemangat selama proses penyampaian. Terhadap ilustrasi gambar dalam modul yang dibagikan kepada siswa, respon mereka adalah antusias dan bersemangat dalam mengerjakan soal-soal latihan selama proses pembelajaran berlangsung. Terlihat dari hasil evaluasi yang dikerjakan siswa menghasilkan respon positif, sehingga persentase respon positif para siswa paling rendah adalah 80,49. Artinya pengembangan modul ini sangat berguna dan bermanfaat bagi peserta didik.

Fitri Murni et al (2022) juga melakukan penelitian yang hampir serupa dimana pada penelitian tersebut digunakan metode pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus diharapkan melalui pendekatan ramah anak. Hasil penelitian yang sesuai dengan apa yang diharapkan meskipun masih ada kendala dalam pelaksanaannya. Hal ini terlihat pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti, bahwa ada suasana positif yang terjadi ketika pembelajaran dilaksanakan. Dimana guru dan siswa sangat antusias bahkan semangat dalam proses pelaksanaannya. Tentunya dalam proses pendekatan pembelajarannya guru dan siswa selalu menerapkan budaya 5S yaitu budaya senyum, salam, sapa, santun dan sabar. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa pendekatan ramah anak dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan rancangan studi kasus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemic covid-19.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuni (2014) juga menunjukkan bahwa dengan metode Model pengembangan bahan ajar mengacu pada model 4D Thiagarajan yang memiliki 4 langkah yaitu mendefinisikan, mendesain, mengembangkan, dan menyebarluaskan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran memenuhi validitas, praktis dan efektif. Hasil tes kemampuan koneksi matematika siswa meningkat berdasarkan tes berkorelasi dan analisis N-gain. Oleh karena itu, dimungkinkan untuk mengatakan bahwa pengembangan pengajaran matematika berdasarkan pendidikan matematika yang realistik dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematika. Sebagai saran, guru dalam mengelola pengajaran matematika sangat diperlukan untuk mengembangkan alat yang tepat, sehingga memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa, terutama kemampuan koneksi matematika siswa.

Demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* sebagai media metode peningkat hasil belajar siswa lebih efektif dan efisien. Metode ini juga memudahkan guru dalam memberikan penilaian kepada siswa, karena bisa memberikan skor secara otomatis tanpa harus mengoreksi hasil siswa satu 53 per satu. Hal ini membuktikan bahwa selain efisien Metode ini juga dapat menghemat waktu maupun biaya. Berdasarkan data hasil penelitian uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* efektif terhadap hasil belajar kelas 3 SDN Manguharjo Kota Madiun tahun pelajaran 2023/2024.

SIMPULAN

Hasil uji statistik yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa koefisien determinasi atau $R^2 = 0,757$ atau 75,7% yang berarti bahwa variabel independen (X) yakni metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* memengaruhi variabel dependen (Y) yakni Hasil Belajar sebesar 75,7%. Hasil uji t nilai t hitung variabel *Realistic And Child Friendly Learning Models* sebesar 2,631 yang lebih besar dari t tabel 1,686 dan didukung dengan nilai p value sebesar 0,012 yang lebih kecil dari sig 0,05. Maka dari itu, terdapat pengaruh yang signifikan antar metode *Realistic And Child Friendly Learning Models* terhadap Hasil Belajar.

DAFTAR PUSTAKA

1. A'yun, N. Q., & Hidayah, R. (2019). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). *Unesa Journal of Chemical Education*, 8(3), 10.
2. Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
3. Fitri Murni, Happy Karlina Marjo, & Endang Wahyuningrum. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Pada Pembelajaran Matematika Dan Kepercayaan Diri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Universitas Terbuka Jakarta*, 6(2).
4. Pujaastawa, & Ida Bagus Gde. (2016). *Teknik Wawancara dan Observasi untuk Pengumpulan Bahan Informasi*. Universitas Udayana.
5. Setyaningsih, N., Rejeki, S., & Ishartono, N. (2019). Mengembangkan Model Pembelajaran Realistik dan Ramah Anak untuk Pengajaran Matematika. 2, 79–88.
6. Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
7. Sulastri. (2016). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Model Rme (Realistic Mathematics Education) Siswa Kelas Ix A Smp Negeri 04 Bumiayu Semester 1 Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(3).

8. Yuni Arrifadah. (2014). Pembelajaran Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Luas dan Keliling di Kelas V Sekolah Dasar. *Program Pascasarjana UNESA Surabaya*.
9. Yurni, Y., & Hariati. (2022). Pengaruh Stimulasi Tugas Terhadap Motivasi dan Pemahaman Membaca Mahasiswa Dengan Rancangan One Shot case study. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(2).