

Pengaruh model realistic mathematics education (RME) terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam menggunakan soal cerita pada kelas VII SMP Negeri 1 Sei Kepayang

Dedi Ahmad Syaputra*, Dini Nurani, Reza Umami

Mahasiswa S2 Prodi Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Medan

*Penulis Korespondensi: dediahmadsyaputra1402@yahoo.com

Abstract. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of the Realistic Mathematics Education (RME) Model on Problem Solving Ability in using story problems in class VII SMP. This type of research is a quasi-experimental research design with two groups pretest and posttest. The population in this study were all classes off grade VII. The research sample consisted of 2 classes (class VII-A and VII-B) which were taken by cluster random sampling. In class VII-A as the experimental class using the Realistic Mathematics Education (RME) Model and in class VII-B as the control class using Direct Intruction Model. After the learning is complete, a posttest is obtained with the average results of the class and control class The results of the t test are obtained $t_{hitung} > t_{tabel}$ then H_0 is accepted, thus it is obtained that there is an effect of the Realistic Mathematics Education (RME) Model on Problem Solving Ability in using story questions on comparison material Class VII SMP.

Keyword: comparison; problem solving ability; realistic mathematics education model

1. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia dan sangat menentukan dalam perwujudan diri seorang individu, sebab melalui pendidikan berlangsung informasi peradaban dan perubahan ke arah pembaharuan sepanjang sejarah manusia. Dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat (1) yang menyatakan: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara".

Pembelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa di sekolah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, sebagian siswa menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit dan kurang diminati. Padahal siswa seharusnya menyadari bahwa kurangnya pemahaman konsep matematika atau rendahnya pemahaman konsep matematika menyebabkan minat belajar siswa juga sangat rendah dalam pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat pada saat proses belajar mengajar siswa tidak terlalu aktif dalam pembelajaran, siswa tidak terlalu memperhatikan penjelasan guru dan cenderung sibuk dengan kegiatannya sendiri-sendiri dan guru tetap menerangkan dan menjelaskan penjelasan materi didepan kelas.

Gambaran permasalahan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki dengan meningkatkan keaktifan siswa dalam pemecahan masalah. Pemecahan masalah menjadi bagian dari kurikulum matematika yang penting. Dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian masalah, siswa dapat memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki. Pengalaman inilah yang kemudian melatih daya pikir siswa menjadi logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif dalam menghadapi persoalan.

Kebutuhan akan pemecahan masalah sangat penting. Karena pada dasarnya siswa dituntut untuk berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Memecahkan suatu masalah merupakan aktivitas dasar bagi manusia karena dalam menjalani kehidupan manusia pasti akan selalu berhadapan dengan masalah.

Cooney (Ulvah dan Afriansyah, 2016:145) mengemukakan bahwa kepemilikan kemampuan pemecahan masalah membantu siswa berpikir analitik dalam mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari dan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi situasi baru. Jika seorang siswa telah berlatih menyelesaikan masalah, maka dalam kehidupan nyata, siswa itu akan mampu mengambil keputusan terhadap suatu masalah, sebab dia mempunyai keterampilan mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi, dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperoleh.

Pembelajaran yang harus dirancang adalah pembelajaran yang diawali dengan menghadapkan siswa dengan masalah, intervensi guru diberikan secara tidak langsung sehingga konsep dan prinsip dikonstruksi oleh siswa. Tujuannya tidak lain adalah untuk meningkatkan kebermaknaan dan pemahaman siswa terhadap matematika. Salah satu pendekatan pembelajaran yang khusus diimplementasikan dalam pembelajaran matematika adalah Model *Realistic Mathematics Education* (RME).

Model *Realistic Mathematics Education* (RME) pertama kali diperkenalkan dan dikembangkan di Institut Freudenthal Belanda oleh Prof. Hans Freudenthal sejak tahun 1971. Beliau merupakan seorang ahli pendidikan matematika Belanda. Di Indonesia Model *Realistic Mathematics Education* (RME) ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 2001 di beberapa Perguruan Tinggi secara kolaboratif melalui proyek pendidikan matematika realistik di Tingkat SD. (Jarmita dan Hamdani, 2013: 215)

Model *Realistic Mathematics Education* (RME) merupakan suatu teori dalam pendidikan matematika yang berdasarkan pada ide yang dikemukakan oleh Freudenthal bahwa matematika adalah aktivitas manusia dan matematika harus dihubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari siswa. Model *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah pendekatan pengajaran yang bertitik tolak dari hal-hal yang real bagi siswa, menekankan keterampilan '*proses of doing mathematics*', berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri (*student inventing sebagai kebalikan dari teacher telling*) dan pada akhirnya menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun kelompok. Pada pendekatan ini peran guru tak lebih dari seorang fasilitator, moderator atau evaluator sementara siswa berpikir, mengkomunikasikan reasoningnya, melatih nuansa demokrasi dengan menghargai pendapat orang lain. Dalam Model *Realistic Mathematics Education* (RME) siswa harus diberikan kesempatan untuk belajar melakukan aktivitas matematika pada semua topik dalam matematika dan matematika harus dikaitkan dengan situasi nyata yang bisa mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari. (Jarmita dan Hamdani, 2013: 215-216)

"*The key idea of RME is that children should be given the opportunity to reinvent mathematics under the guidance of an adult / teacher. Learning must be centered on the students need which suitable with local situation*". Dimana gagasan utama RME adalah bahwa anak-anak harus diberikan kesempatan untuk menemukan kembali matematika di bawah bimbingan orang dewasa / guru. Pembelajaran harus dipusatkan pada kebutuhan siswa yang sesuai dengan situasi lokal". (Ekowati dkk, 2015: 36).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut kemampuan pemecahan masalah siswa rendah, siswa tidak terbiasa menyelesaikan soal cerita maupun soal latihan yang berkaitan dengan pemecahan matematika, motivasi siswa rendah, serta model pembelajaran yang belum bervariasi.

Pemecahan masalah merupakan tujuan umum dalam pembelajaran matematika, bahkan sebagai jantungnya matematika artinya kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika". Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah dan menafsirkan solusinya. Kemampuan pemecahan masalah matematik dapat dikuasai mahasiswa dengan baik jika mahasiswa menguasai kemampuan afektif, salah satunya adalah self efficacy.

Self-efficacy (kemampuan diri) merupakan suatu keyakinan yang harus dimiliki siswa agar berhasil dalam proses pembelajaran. Ada lima karakteristik afektif yang penting dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral. Menurut Bandura (Mareta,

2014:71), self efficacy adalah believe atau keyakinan seseorang bahwa ia dapat menguasai situasi dan menghasilkan outcomes yang positif.

“According to Anderson states that "problem-solving ability is a very important life skill that involves various processes such as analyzing, interpreting, reasoning, predicting, evaluating, and reflecting”. Menurut Anderson menyatakan bahwa "kemampuan memecahkan masalah adalah keterampilan hidup yang sangat penting yang melibatkan berbagai proses seperti menganalisis, menafsirkan, penalaran, prediksi, evaluasi, dan refleksi”. (Lubis dkk, 2017: 132)

Pemecahan masalah dalam proses belajar mengajar adalah upaya yang dilakukan peserta didik untuk mencari dan menetapkan alternatif kegiatan dalam menjembatani suatu keadaan pada saat ini dan keadaan yang diinginkan. Menurut Polya (Zahriah dkk, 2016: 152), ada beberapa kegiatan atau tahapan yang dapat dilakukan oleh siswa untuk memecahkan masalah, yaitu: (1) Memahami masalah (understanding the problem); (2) Menyusun rencana (devising a plan); (3) Melaksanakan rencana (carrying out the plan); dan (4) Melakukan pengecekan (looking back).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah adalah kegiatan menyelesaikan soal cerita, menyelesaikan soal yang tidak rutin, mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari atau keadaan lain, dan membuktikan atau menciptakan atau menguji.

Tabel 1. Indikator Pemecahan Masalah

Kriteria	Respon terhadap soal/masalah	Skor
Memahami masalah	Ada upaya mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, tetapi masih salah	1
	Dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan untuk memperoleh bagian dari penyelesaian tetapi masih kurang lengka	2
	Identifikasi unsur lengkap dan benar	3
Merencanakan masalah	Strategi yang dibuat kurang relevan dan mengarah pada jawaban yang salah	1
	Strategi yang dibuat sudah tepat	2
Menyelesaikan masalah	Ada penyelesaian tetapi masih salah	1
	Penyelesaian masalah ada, tetapi masih terdapat kekeliruan dalam perhitungan	2
	Ada penyelesaian tetapi masih salah 1 Penyelesaian masalah benar	3
Melakukan pengecekan	Kesimpulan yang diberikan salah	1
	Kesimpulan yang diberikan benar	2

Kholid (Akbar dkk, 2018:147-148)

1.1. Model Realistic Mathematics Education (RME)

“RME is defined as contextual learning, which means children learn mathematics through participation to solve real problem in meaningful context”. Dimana RME didefinisikan sebagai pembelajaran kontekstual, yang berarti anak-anak belajar matematika melalui partisipasi untuk menyelesaikan masalah nyata dalam konteks yang bermakna. (Hidayat dan Ikhsan, 2015:2440).

Belajar matematika merupakan kegiatan mental yang tinggi karena matematika berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif. Belajar matematika pada hakikatnya adalah belajar berkenaan dengan ideide, struktur-struktur yang diatur menurut urutan yang logis. Proses pembelajaran matematika dengan RME menggunakan masalah kontekstual (*contextual problems*) sebagai titik awal dalam belajar matematika. Dalam hal ini siswa melakukan aktivitas matematisasi horisontal, yaitu siswa mengorganisasikan masalah dan mencoba mengidentifikasi aspek matematika yang ada pada masalah tersebut. Siswa bebas mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menyelesaikan masalah kontekstual dengan caranya sendiri

berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki. Kemudian siswa dengan bantuan atau tanpa bantuan guru, menggunakan matematisasi vertikal (melalui abstraksi maupun formalisasi) tiba pada tahap pembentukan konsep. Setelah dicapai pembentukan konsep, siswa dapat mengaplikasikan konsep-konsep matematika tersebut kembali pada masalah kontekstual, sehingga memperkuat pemahaman konsep.

Gravemeijer (Achmad, 2011:35) mengemukakan bahwa terdapat tiga prinsip kunci dalam model pembelajaran RME yaitu (a) Petunjuk menemukan kembali/matematisasi progresif (*guided reinvention/progressive mathematizing*), (b) Fenomena yang bersifat mendidik (*didactical phenomenology*), (c) Mengembangkan model sendiri (*Self developed models*). Dalam menyelesaikan masalah kontekstual, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan model mereka sendiri, sehingga dimungkinkan muncul berbagai model buatan siswa. Model-model tersebut diharapkan akan berubah dan mengarah kepada bentuk yang lebih baik menuju ke arah pengetahuan matematika formal.

Tabel 2. Langkah-Langkah *Realistic Mathematics Education* (RME)

No	Fase	Guru	Siswa
1.	Memahami Masalah Kontsektual	Membuat gambar atau ilustrasi, jika memungkinkan mencari kasus yang khusus.	Mencoba memahami masalah secara sederhana
2.	Menyelesaikan Masalah	Merencanakan solusi secara sistematis.	Melakukan penyelesaian masalah sesuai dengan kemampuan siswa.
3.	Membandingkan dan mendiskusikan jawaban	Menggunakan pemeriksaan secara khusus terhadap setiap informasi dan langkah penyelesaian.	Setiap kelompok mempresentasikan hasil yang mereka peroleh dan mendiskusikan ke kelompok lain.
4.	Menyimpulkan	Guru menyimpulkan hasil dari penyelesaian masalah.	Siswa memndengarkan dan memahami apa yang disampaikan oleh guru

1.2. Model Pengajaran Langsung (*Direct Instructon*)

Pengajaran langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center*. Menurut Arrends Model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. (Trianto, 2010:1)

Ciri-ciri model pengajaran langsung adalah sebagai berikut:

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
3. Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Langkah-langkah pengajaran meliputi tahapan sebagai berikut (Trianto, 2010: 47-52):

1. Menyiapkan tujuan dan menyiapkan siswa
2. Menyampaikan tujuan
3. Menyiapkan siswa
4. Presentasi dan demonstrasi
5. Mencapai kejelasan
6. Melakukan demonstrasi
7. Mencapai pemahaman dan penugasan
8. Berlatih
9. Memberikan latihan terbimbing
10. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.
11. Memberikan kesempatan latihan mandiri.

Rendahnya tingkat kemampuan pemecahan siswa disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kurangnya penggunaan model yang bervariasi, metode yang digunakan hanya berpusat kepada guru (*teacher center*), ada beberapa guru tidak memakai konsep dalam kehidupan sehari-hari maupun lingkungan sekitar. Proses pembelajaran yang digunakan selama ini adalah pembelajaran konvensional, dimana yang menjadi pusat kegiatan belajar mengajar adalah guru. Siswa kurang memahami soal cerita disebabkan siswa mengetahui konsep dari pembelajaran itu sendiri.

Guru biasanya bertugas menyampaikan informasi dan fakta-fakta yang diperlukan siswa, sehingga siswa cenderung hanya menerima informasi dan menghafal apa yang telah disampaikan oleh guru. Jadi, yang dituntut berperan aktif adalah guru bukan siswa. Siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk bisa mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka. Hal inilah yang menyebabkan siswa cenderung berpikir tidak logis dan mengakibatkan siswa menjadi tidak kritis.

Masalah tersebut dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang kita ajarkan. Tidak hanya penggunaan model saja, penyelesaian soal cerita juga ikut berperan penting dalam latihan pembelajaran. Pemilihan model yang tidak hanya berfokus kepada guru dan menekankan untuk siswa berpikir.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat pada materi perbandingan dengan masalah menyelesaikan soal cerita adalah model *Realistic Mathematics Education* (RME). Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah suatu model mengajar yang memiliki beberapa prinsip diantaranya prinsip realitas. Prinsip tersebut menyatakan bahwa pembelajaran matematika di mulai dari masalah-masalah dunia nyata yang dekat dengan pengalaman siswa. Oleh karena itu dengan penggunaan model pembelajaran RME akan lebih memudahkan siswa dalam kemampuan pemahaman konsep-konsep matematika.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Model *Realistic Mathematics Education* (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dalam menggunakan soal cerita pada kelas VII SMP “.

2. Metode Penelitian

2.1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sei Kepayang yang beralamat Jl. Perbangunan, Sei Kepayang Kabupaten Asahan Sumatera Utara, Kode Pos : 21381.

2.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 di SMP Negeri 1 Sei Kepayang.

2.3. Populasi dan Sampel

Dalam hal ini yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sei Kepayang yang terdiri dari 3 kelas dan masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *cluster random sampling*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII-A terdiri dari 30 siswa diterapkan menggunakan model *Realistic Mathematics Education* (RME) sedangkan kelas VII-B terdiri dari 30 siswa diterapkan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Interection*).

Tabel 3. Sampel Penelitian

Jenis Kelamin	Kelas VII-A	Kelas VII-B
Laki-laki	12	14
Perempuan	20	18
Jumlah	32	32

Hal ini dilakukan setelah memperhatikan ciri-ciri relatif yang dimiliki siswa. Adapun ciri-ciri tersebut yaitu siswa mendapatkan materi berdasarkan kurikulum yang sama, siswa yang menjadi populasi penelitian duduk pada kelas yang sama, siswa diajar dengan guru yang sama, menggunakan buku paket yang sama, dan memperoleh pelajaran matematika dengan jumlah jam yang sama.

2.4. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

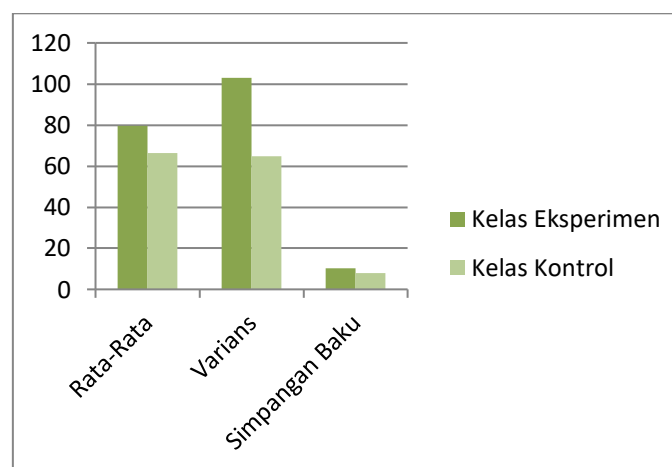
Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Quasi Eksperimen*, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan akibat pengaruh dari sesuatu yang dikenakan pada siswa sebagai subjek penelitian. Pengaruh yang dimaksudkan adalah adanya perubahan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model *Realistic Mathematics Education* (RME) dilihat dari hasil jawaban siswa pada tes hasil belajar. Desain penelitian yang digunakan terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diajarkan menggunakan *Realistic Mathematics Education* (RME) dan kelas kontrol diajarkan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Interection*). Materi pelajaran untuk pengambilan data di sekolah dipilih materi Perbandingan. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, kedua kelompok diberi tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua kelompok. Dan setelah proses belajar mengajar berakhir kedua kelompok kembali diberikan tes akhir (*posttest*) yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kedua kelompok.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Sei Kepayang. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (VII-A) dan kelompok kontrol (VII-B) yang masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Untuk kelompok eksperimen diberikan perlakuan model *Realistic Mathematics Education* (RME) sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran langsung.

Kemudian setelah seluruh materi disampaikan pada kedua kelas, dilakukan tes yang sama untuk mengetahui perbedaan kemampuan antara kedua kelas. Dari tes yang dilakukan diperoleh kemampuan pemecahan masalah siswa untuk kelas eksperimen nilai tertinggi adalah 92 nilai terendah adalah 60 dengan rata – rata (\bar{x}) = 79,66 dan simpangan baku = 10,14, sedangkan di kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 52 dengan rata – rata (\bar{x}) = 66,34 dan simpangan baku = 8,05.

Dari nilai rata – rata dan simpangan baku diatas, diketahui ada perbedaan kemampuan kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih aktif dan mampu menyelesaikan soal – soal latihan dibandingkan siswa kelas kontrol.



Gambar 1. Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi perbandingan yang diperoleh siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Sei Kepayang yang diajarkan dengan

menggunakan model *Realistic Mathematics Education* (RME) sangat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah.

Kenyataan diatas mengidentifikasi bahwa pembelajaran menggunakan model *Realistic Mathematics Education* (RME) lebih baik dan efektif untuk diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran matematika khususnya materi peluang, karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Pada pembelajaran materi perbandingan dengan menggunakan model *Realistic Mathematics Education* (RME) siswa berlatih bersama-sama berdiskusi antara satu dengan pasangan yang diberikan guru, pembelajaran dengan menggunakan model ini lebih kepada bentuk yang nyata atau dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh model *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal cerita pada materi perbandingan kelas VII SMP Negeri 1 Sei Kepayang.

Selain itu peneliti menyadari sepenuhnya bahwa ada keterbatasan penelitian yang dapat digunakan memberikan efek negatif atau keterangan yaitu adanya kemungkinan siswa kurang serius atau kurang bersungguh-sungguh dalam menjawab tes pertanyaan yang berbentuk essay yang diberikan sehingga jawaban yang diberikan kurang menggambarkan pembelajaran. Di samping itu peneliti menyadari keterbatasan peneliti dari segi ilmu dan model peneliti data tidak terjaring cermat dan baik.

4. Penutup

Dari hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian itu dapat disimpulkan bahwa: (1) Hasil uji normalitas pada data postes kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga H_0 diterima artinya bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. (2) Hasil uji normalitas pada data postes kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga H_0 diterima artinya bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. (3) Hasil uji homogenitas pada data postes diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya bahwa varians kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen. (4) Hasil uji hipotesis diperoleh dari t_{hitung} dan t_{tabel} . Karena H_0 ditolak maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal cerita pada materi perbandingan kelas VII SMP.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut. (1) Guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) ini untuk memperbaiki hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. (2) Bagi guru-guru bidang studi matematika, diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menarik bagi siswa serta mampu memilih dan menggunakan dengan tepat model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan karakteristik siswa. (3) Bagi peneliti lain, jika menggunakan desain penelitian yang sama hendaknya melakukan terlebih dahulu terhadap variabel-variabel pengganggu yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil penelitian. (4) Bagi peneliti, sebagai bahan masukan dalam mengemban tugas sebagai tenaga pendidik di masa akan datang.

Daftar Pustaka

- Achmad., Irmansyah., (2011), Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa, *Jurnal Pendidikan*, XII (1): 33-40
- Arikunto, S., (2012), *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*, PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ekowati, K., Ardi, M., Darwis, M., Upa, P., Tahmir, S., D. Dirawa, G., (2015), *The Application od Realistic Mathematics Education Approach In Teaching Mathematics*, *International Journal of Education and Information Studies*, V (1): 35-43.
- Hidayat, R., Ikhsan, H. Z., (2016), *The Effect Of Realistic Matehmatic Education On Students' Conceptual Undrstanding Of Linear Progaming*, *Jurnal Riset Pendidikan*, II(2): 142-153.

- Jarmita, N., Hazami (2013), Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME), *Jurnal Ilmiah Didaktika*, XIII(2): 212-222.
- Lestari, A., (2014), Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, II (1): 1-11.
- Lestari, A., (2014), Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan*, II (1): 1-11.
- Mareta, Y., Kusumawati, D., (2014), Pendekatan *Hands On Acticity* Melalui Modified Inquiry Untuk Meningkatkan *Self Efficacy* Siswa, *Unesa Journal of Chemical Education*, III (1): 70-75.
- Solichin, M. M., (2006), *Belajar Dan Mengajar Dalam Pandangan Al-Ghazali*, *Jurnal Tadris*, I(2): 138-153.
- Sudjana., (2005), *Metoda statistika*, PT. Tarsito, Bandung.
- Sugiyono., (2015), *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif kualitatif, dan R&D*, PT. Alfabeta, Bandung.
- Trianto., (2010), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, PT. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Ulvah, S., Afriansyah, A. E., (2016), Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau Melalui Model Pembelajaran SAVI Dan Konvensional, *Jurnal Riset Pendidikan*, II(2): 142-153.
- Vitasari, N., Trisniawati., (2017), Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, *Jurnal Taman Cendekia*, II(2): 142-153.
- Zahriah., Hasan, M., Jalila, Z., (2016), Penerapan Pemecahan Masalah Model Polya Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Dan Hasil Belajar, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, I (2): 78-86.