



**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Realistic Mathematic Education*
Kelas V Sekolah Dasar**

Noval Tri Jaya
Herpratiwi
Caswita
Universitas Lampung
Pos-el: novaltrijaya19@gmail.com

DOI: 10.32884/ideas.v8i2.792

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk LKPD berbasis *realistic mathematic education* yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang merujuk teori R&D Borg & Gall. Populasi penelitian adalah peserta didik V SD di Desa Karang Endah Kecamatan Terbanggi Besar Kota Lampung. Sampel penelitian yang ditentukan dengan *purposive sampling* adalah 24 peserta didik kelas V SD Negeri 1 Karang Endah. Data dikumpulkan melalui lembar angket dan soal tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis *realistic mathematic education* sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD.

Kata Kunci

Hasil belajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), *realistic mathematic education*

Abstract

This study aims to develop LKPD products based on realistic mathematic education that is feasible and effective to improve student outcomes. The type of research used is research and development which refers to the R&D theory of Borg & Gall. The population of the study was elementary school students in Karang Endah Village, Terbanggi Besar District, Lampung City. The research sample determined by purposive sampling was 24 students of class V SD Negeri 1 Karang Endah. Data were collected through questionnaires and test questions. The results show that LKPD based on realistic mathematic education is very feasible and effective for improving learning outcomes for fifth-grade elementary school students.

Keywords

Learning outcome, student worksheet, realistic mathematic education

Pendahuluan

Dunia pendidikan tidak lepas dari bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terus berlanjut agar generasi penerus dapat tumbuh dan memiliki daya saing. Pendidikan menjadi salah satu hal penting dan turut berperan dalam kehidupan manusia. Pendidikan mengajarkan manusia untuk tahu dan memanfaatkan sumber daya secara maksimal sehingga mampu untuk bertahan hidup. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran secara aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan berdasarkan atas pancasila mempunyai tujuan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian agar dapat membangun diri sendiri serta bersamasama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa (Tohir & Mashari, 2020).

Matematika adalah suatu disiplin ilmu untuk yang lebih menitik beratkan kepada proses berpikir dibandingkan hasilnya saja. Jika peserta didik dihadapkan pasca suatu permasalahan (soal) situasi matematis, maka mereka akan berusaha menemukan solisi dalam pemecahannya melalui serangkaian tahapan berpikir. peserta didik tersebut perlu menentukan dan menggunakan strategi untuk menyelesaikan soal tersebut. Menurut Asmuniv (Saputra et al., 2020), matematika merupakan kemampuan dalam menganalisis, alasan dan mengkomunikasikan ide secara efektif dan dari cara bersikap, merumuskan, memecahkan, dan menafsirkan solusi untuk masalah matematika dalam penerapannya.

Belajar dan pembelajaran matematika dapat dianalisis dari sudut pandang psikologis yang berbeda. Memproses informasi teori fokus pada berbagai mekanisme pemrosesan informasi yang mendasari kompetensi

matematika dan mencoba untuk mendorong pengembangan mekanisme ini untuk merangsang pertumbuhan matematika kompetensi. Dalam pendekatan aksi-psikologis dari sekolah budaya-sejarah, matematika adalah dipandang sebagai sejenis aktivitas manusia yang dikembangkan secara budaya yang diatur oleh aturan yang sendiri mengikuti saat melakukan pekerjaan mereka. Akibatnya, pengembangan kompetensi matematika dianggap sebagai pembentukan sistem tindakan matematis yang bermakna yang membentuk aktivitas tersebut (Qomario et al., 2020)

Miliyawati (2014) menyatakan bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut diatas adalah dengan membiasakan peserta didik pada semua jenjang pendidikan untuk berkembang kemampuan berpikir matematis. Dengan kata lain, pengembangan kemampuan berpikir matematika bersifat untuk semua peserta didik (*mathematics for all*), karena berpikir matematis, sering dianggap sebagai tujuan utama dalam pembelajaran matematika.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas V SDN Gugus Raden Intan, Kecamatan Terbanggi Besar, Lampung Tengah. Diketahui bahwa pencapaian hasil belajar pada pembelajaran matematika masih banyak yang belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 65, hanya 30% siswa yang mampu mencapai KKM. Hal tersebut dipengaruhi oleh oleh komponen-komponen yang mempengaruhi keberhasilan tujuan pembelajaran, diantaranya pendidik, peserta didik, materi pembelajaran, pendekatan atau model, media, dan sumber belajar yang digunakan. Komponen tersebut harus lah berhubungan erat dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan komponen pembelajaran di atas, unsur sangat, penting untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Karena LKPD bahan ajar yang dapat membantu proses pembelajaran dengan petunjuk kegiatan, panduan diskusi maupun kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan konsep riil dan sumber belajar ini dapat di padukan dengan pendekatan dan model belajar tertentu, serta Sebagai evaluasi pembelajaran. Menurut Hendro Darmodjo dan Jenny R. E. Kaligus (Salirawati, 2006), LKPD merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam meningkatkan keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam proses belajar-mengajar. LKPD tersebut akan diintergrasikan dengan Pendekatan yang tepat sehingga dapat mempermudah peserta didik. Salah satu pendekatan tersebut adalah RME (*Realistic Mathematics Education*) pembelajaran khusus matematika yang mana pendekatan pembelajaran berawal dari hal-hal konkret (nyata). Kegiatan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan RME haruslah dihubungkan dengan kehidupan nyata dan menjadikan pengalaman peserta didik sebagai titik awal pembelajaran. Hal ini didukung oleh Sumirattana et al., (2017) yang berpendapat *mathematics had to be connected to reality, stay close to childrens experiences and be relevant to society* atau matematika harus terhubung dengan kenyataan, tetap dekat dengan pengalaman anak-anak dan relevan dengan masyarakat.

Realistic Mathematic Education (RME) adalah teori pembelajaran khusus dalam matematika yang dikembangkan pertama kali di belanda, di *The Freudenthal Institute* sejak tahun 1970an. Hal ini dipengaruhi oleh pemikiran Hans Freudenthal seorang pendidik dan sekaligus ahli matematika yang beranggapan bahwa matematika ialah aktivitas insani (*mathematics as human activity*). Menurutny siswa tidak dapat dipandang sebagai penerima pasif matematika yang sudah jadi (*passive receivers of ready-made mathematics*). Siswa harus diberikan kesempatan untuk menemukan kembali di bimbing orang dewasa (Hadi, 2018). Hal ini dikarenakan pembelajaran RME diawali dengan penyajian masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penyajian ini memiliki dimaksud agar peserta didik memahami bahwa aktifitas sehari-harinya berhubungan erat dengan matematika.

Menurut Ahmad (Susanto, 2013) mengemukakan RME merupakan salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang berorientasi pada peserta didik, di mana aktivitas manusia dan matematika harus dihubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari peserta didik ke pengalaman belajar *real* (nyata). Melalui pendekatan RME yang mengambil konsep-konsep kehidupan sehari-hari peserta didik diarahkan untuk menemukan konsep matematika. RME tidak hanya mengarahkan adanya keterkaitan dengan dunia nyata tetapi lebih fokus pada penekanan penggunaan situasi lingkungan sekitar yang dapat dibayangkan peserta didik, oleh karena itu masalah nyata di kehidupan sehari-hari yang dimunculkan sebagai awal pembelajaran.



Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*). Jenis penelitian R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah model desain Borg & Gall (1984) yang terdiri 7 langkah, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan utama, dan (7) revisi akhir produk. Populasi dalam penelitian ini adalah pendidik kelas V SD Negeri Kecamatan Terbanggi Besar, Gugus Raden Intan, yaitu SD Negeri 1 Karang Endah, SD Negeri 2 Karang Endah dan SD Negeri 3 Karang Endah dengan jumlah pendidik Dua orang pendidik. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Karang Endah yang berjumlah 24 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 cara yaitu observasi, angket, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data dilakukan dengan 2 cara yaitu teknik analisis data kelayakan produk dan analisis data efektivitas produk dengan memperhatikan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 1.
 Kriteria Kelayakan

Skor	Kriteria
0-20%	Sangat Kurang Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber: Riduan (2015)

Tabel 2
 Kategori Tafsiran Efektifitas *N-Gain*

N-Gain (%)	Kriteria
>76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
<39	Tidak Efektif

Sumber: Hake (1998)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Proses awal pengembangan produk didasarkan pada analisis kebutuhan dan juga studi literatur terkait KI dan KD. LKPD yang telah disusun kemudian divalidasi oleh 1 orang ahli desain, 2 orang praktisi desain, 1 orang ahli materi dan 2 orang praktisi materi, hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
 Hasil Validasi Ahli Materi 1

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Kesesuaian LKPD berbasis RME	49	60
2	Kualitas Isi LKPD	33	40
3	Jumlah	82	100
Skor		82%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 3, hasil penelitian oleh materi di atas, diperoleh nilai 82 dengan kriteria Sangat layak.

Tabel 4
 Hasil Validasi Materi oleh Praktisi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor		Skor Maksimal
		Praktisi 1	Praktisi 2	
1.	Kesesuaian LKPD dengan RME	49	50	60
2.	Kesesuaian isi LKPD	37	36	40
Jumlah Skor		86	86	100
Skor		86	86	
Rata - rata		86%		

Kriteria

Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian di atas, diperoleh nilai 86 dari dua praktisi dengan kriteria Sangat layak.

Tabel 5

Hasil Validasi Ahli Desain

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Kemenarikan	10	12
2	Keterpaduan	7	8
3	kemudahan	12	12
	Jumlah	29	32
	Skor	90%	
Kriteria		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 5, hasil penilaian oleh ahli desain di atas, maka diperoleh nilai 90% dengan kriteria Sangat layak.

Tabel 6

Hasil Validasi Desain oleh Praktisi

No	Aspek	Jumlah Skor		Skor Maksimal
		Praktisi 1	Praktisi 2	
1	Kemenarikan	10	11	12
2	Keterpaduan	8	6	8
3	kemudahan	10	10	12
	Jumlah	28	27	32
	Skor	87,5%	84,4%	
	Rata - rata	85,95%		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 6, penilaian praktisi 1 mendapatkan skor 87,5 lalu praktisi 2 mendapatkan skor 84,4, dan rata-rata skor dari kedua praktisi mendapatkan kriteria Sangat layak.

Setelah dilakukan validasi materi dan desain, langkah selanjutnya adalah ujicoba pendahuluan yang dilakukan pada kelompok kecil. Hasil dari ujicoba pada kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel 7

Rekapitulasi Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelompok Kecil

No.	Hasil Belajar Kelompok Kecil	Pretes	Postes
1.	Rata-rata	39,5	80
2.	Rata-rata <i>N-Gain</i> (%)	66%	
Kriteria		Cukup Efektif	



Berdasarkan tabel 7 tersebut, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil pretes dengan hasil postes menggunakan LKPD berbasis RME. Rata-rata pretes 39,5 meningkat menjadi 80 dengan rata-rata *N-Gain* 66% pada postes dengan kriteria Cukup Efektif. peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD berbasis RME. Hasil belajar tersebut menunjukkan produk layak dilanjutkan pada uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilakukan dengan mengimplementasikan produk LKPD pada proses pembelajaran dikelas. Uji coba ini dilakukan di SD Negeri 1 Karang Endah dikelas V terdapat 24 orang peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) menggunakan LKPD Berbasis RME dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8

Hasil Belajar Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar

No.	Hasil Belajar Kelompok Besar	Pretes	Postes
1.	Rata-rata	27,71	78,13
2.	Rata-rata <i>N-Gain</i> (%)	70%	
Kriteria		Cukup Efektif	

Bedasarkan tabel 8 di atas, menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis RME pada materi bangun ruang. Rata-rata hasil belajar pretes dan postes peserta didik kelas V adalah 27,71 meningkat menjadi 78,13 dengan *n-gain* kriteria efektif rata-rata peningkatan 70% pada postes.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan pengembangan LKPD berbasis *realistic mathematic education* (RME) yang layak untuk meningkatkan hasil belajar kelas V sekolah dasar pada materi Bangun Ruang. Pengembangan LKPD berbasis RME dengan mengadaptasi Langkah-langkah R&D (Borg & Gall, 1984), tahap pertama merupakan penelitian dan pengumpulan informasi awal, setelah peneliti mengetahui masalah yang terjadi, peneliti melakukan perencanaan untuk melakukan pengembangan LKPD yang akan digunakan peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya peneliti menyusun pengembangan produk awal LKPD, dalam langkah ini peneliti memilih pola pengembangan yang akan dilakukan dalam LKPD berbasis RME. Uji coba peneliti melakukan uji validasi dengan dua orang validator dan dua validator praktisi, dengan tujuan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan sesuai dengan syarat-syarat pengembangan sehingga layak untuk diuji cobakan. Penilaian ahli materi meliputi kesesuaian LKPD dengan kualitasasi dan kesesuaian LKPD dengan berbasis RME. Saran ahli materi untuk perbaikan produk LKPD diantaranya adalah tentukan indikator kunci yang setara dengan KD, tentukan indikator penunjang yang lebih rendah dan indikator pengayaan yang lebih tinggi. Aktifitas dalam LKPD kurang menuntut argument. Adapun hasil uji validasi produk LKPD berbasis RME oleh ahli materi memperoleh skor 82% dengan kategori sangat layak (Riduan, 2015), dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis RME dapat digunakan.

Penilaian ahli media meliputi syarat pembuatan LKPD yaitu syarat kemenarikan, keterpaduan dan kemudahan. Saran ahli media untuk perbaikan produk diantaranya adalah cover dan judul LKPD diletakan diatas. Pemilihan gambar lebih kontekstua dan sesuaiakan dengan karakteristik peserta didik kelas 5 SD. *Layout* buat lebih menarik dan berwarna. Adapun hasil uji validasi produk LKPD berbasis RME oleh ahli desain memperoleh skor 90% dengan kategori sangat layak (Riduan, 2015), dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis RME dapat digunakan. Penilaian Praktisi materi meliputi kesesuaian LKPD dengan kualitasasi dan kesesuaian LKPD dengan berbasis RME. Saran praktisi materi untuk perbaikan produk LKPD diantaranya adalah langkah-langkah dalam pembelajaran dibuat lebih aktif. Pembelajaran ditambah dengan kegiatan riil. Kegiatan diskusi di perbanyak. Soal-soal dibuat lebih hots. Adapun hasil uji validasi produk LKPD berbasis RME oleh praktisi materi 1 dan 2 memperoleh skor 86% dengan kategori Sangat layak (Riduan, 2015) dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis RME dapat digunakan.

Media meliputi syarat pembuatan LKPD yaitu syarat kemenarikan, keterpaduan dan kemudahan. Saran praktisi desain untuk perbaikan produk diantaranya adalah Penilaian Praktisi desain antara lain gambar dibuat lebih menarik. gambar lebih diperbesar. Gambar lebih identik dengan budaya Indonesia. *Cover* dibuat lebih berwarna. Adapun hasil uji validasi produk LKPD berbasis RME oleh praktisi desain 1 memperoleh skor 84,4 dan praktisi desain 2 memperoleh 87,5 dengan rata – rata 85,95%. dari kedua praktisi desain mendapatkan

kategori Sangat layak, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis RME dapat digunakan. Setelah LKPD diuji validasi oleh dua ahli (materi dan desain) dan praktisi, selanjutnya melakukan revisi produk atas saran-saran dari validator untuk penyempurnaan produk.

Pembelajaran di kelas dengan menggunakan LKPD berbasis RME sangatlah efektif jika hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan LKPD tersebut hasilnya lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan LKPD tersebut. Berdasarkan uji efektivitas menggunakan *n-gain* diperoleh hasil belajar sesudah menggunakan LKPD berbasis RME lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum menggunakan LKPD tersebut.

Berdasarkan hasil rekapitulasi rata-rata *gain* efektivitas LKPD peserta didik yaitu 70% dengan kategori tinggi. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis RME. Menurut penelitian Ulfah et al.,(2020)mengungkapkan perangkat pembelajaran berbasis RME sangat efektif, tidak hanya memungkinkan peningkatan hasil belajar peserta didik, kemampuan penalaran matematis, tetapi juga untuk memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, untuk bekerja sama, dan memberikan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematisnya.

Proses pembelajaran peserta didik dengan mengacu LKPD berbasis RME Susanto (2013) mengemukakan RME merupakan salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang berorientasi pada peserta didik, di mana aktifitas manusia dan matematika harus dihubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari peserta didik ke pengalaman belajar *real* (nyata). Kegiatan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan RME haruslah dihubungkan dengan kehidupan nyata dan menjadikan pengalaman peserta didik sebagai titik awal pembelajaran.

Gravenmeijer (Ramadhani, 2017) mengemukakan tiga prinsip kunci pembelajaran matematika *realistik*, yaitu *guided reinvention* (menemukan kembali) *progressive mathematizing* (matematisasi progresif), *didactical phenomenology* (fenomena didaktik dan *self developed models* (mengembangkan model sendiri).

Menurut Trianto (2013) lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk mengembangkan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai.

LKPD berbasis RME dirancang menyesuaikan dengan pengembangan kurikulum 2013 dengan model pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adanya LKPD berbasis RME dapat dijadikan alternatif pemecahan masalah kurangnya bahan ajar di SD dalam mempelajari materi yang berkaitan dengan bangun ruang. Perangkat pembelajaran LKPD berbasis RME yang dikembangkan dapat digunakan untuk pendidik sebagai alternatif perangkat pembelajaran (Zagoto, 2018). Selain itu, LKPD dapat dijadikan solusi untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran dikelas.

Walaupun LKPD ini mengacu salah satu materi matematika dikelas V, tetapi tidak mengurangi bahwa LKPD berbasis RME ini merupakan salah satu solusi atau alternatif bahan ajar yang baik dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pengembangan LKPD ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pendampingan pengembangan materi ajar yang terdapat dalam buku peserta didik dan buku pendidik kurikulum 2013 revisi 2017.

Simpulan

Pengembangan LKPD berbasis RME untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dimulai dengan studi pendahuluan yang menunjukkan kebutuhan dikembangkannya LKPD berbasis RME. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD berbasis RME pada materi bangun ruang layak digunakan dan termasuk kategori Sangat Layak Produk LKPD berbasis RME yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik pada skor *pretest* dan *posttest* dengan *gain* sebesar 70% dengan kategori Tinggi.



Daftar Rujukan

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational Research: An Introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3). <https://doi.org/10.2307/3121583>
- Hadi, S. (2018). *Pendidikan Matematika Realistik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal Of Physics*, 66(1), 64–74.
- Miliyawati, B. (2014). Urgensi Strategi Disposition Habits Of Mind Matematis. *Infinity Journal*, 3(2), 174. <https://doi.org/10.22460/infinity.v3i2.62>
- Qomario, Q., Tohir, A., & Mashari, A. (2020). The effect of realistic mathematical approaches towards the students math learning outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(1), 78–85. <https://doi.org/10.21831/jpe.v8i1.32577>
- Ramadhani, M. H. (2017). Pembelajaran Realistic Mathematic Education Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2017*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Riduan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Jakarta: Alfabeta.
- Salirawati, D. (2006). Penyusunan dan Kegunaan LKS dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta: UNY.
- Saputra, R. A., Herpratiwi, H., & Caswita, C. (2020). Developing a STEM-based students worksheet building material in elementary school Bandar Lampung City. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(2), 145–155. <https://doi.org/10.21831/jpe.v8i2.33478>
- Sumirattana, S., Makanong, A., & Thipkong, S. (2017). Using realistic mathematics education and the DAPIC problem-solving process to enhance secondary school students mathematical literacy. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 38(3), 307–315. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2016.06.001>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Grup.
- Tohir, A., & Mashari, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 27 Tegineneng. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 48. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23015>
- Trianto. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Baik Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Awal SD/MI*. Kencana Prenada Media Group.
- Ulfah, A. S., Yerizon, Y., & Arnawa, I. M. (2020). Preliminary Research of Mathematics Learning Device Development Based on Realistic Mathematics Education (RME). *Journal of Physics: Conference Series*, 1554(1), 012027. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1554/1/012027>
- Zagoto, M. M. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematic Educations Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 3(1), 53–57.