

**PENGARUH PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION*  
BERBANTUAN *MAGIC STRAW* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR  
KREATIF MATEMATIS SISWA KELAS V SD**

Riska Zulfa Luthfiyyah<sup>1</sup>, Hafiziani Eka Putri<sup>2</sup>, Nadia Tiara Antik Sari<sup>3</sup>  
<sup>123</sup> Universitas Pendidikan Indoensia  
Alamat e-mail: <sup>1</sup>[riskazulfa20@upi.edu](mailto:riskazulfa20@upi.edu), <sup>2</sup>[hafizianiekaputri@upi.edu](mailto:hafizianiekaputri@upi.edu),  
<sup>3</sup>[nadiatiara.as@upi.edu](mailto:nadiatiara.as@upi.edu)

**ABSTRACT**

*This research was conducted because of the existence of mathematical problems, especially in students' creative thinking skills. This study aims to determine the effect of Realistic Mathematics Education approach assisted by magic straw learning media on students' mathematical creative thinking skills in grade V elementary school. This research used quasi experiment method with nonequivalent control group design. The population of this study were fifth grade students in Karawang Regency with a total sample size of 54 students. Based on the results of the study, it shows that the RME approach assisted by magic straw has a significant effect on mathematical creative thinking skills by comparing pre-test and post-test scores. The results obtained an effect of 47.8% while 52.2% was influenced by other factors. So that the RME approach can be used as an alternative solution to learning approaches in improving the mathematical creative thinking skills students.*

*Keywords: Mathematical Creative Thinking Ability, Magic Straws, Mathematics Learning in Elementary School, Realistic Mathematics Education Approach.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan matematika khususnya dalam kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media pembelajaran *magic straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V di Kabupaten Karawang dengan jumlah sampel penelitian 54 siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan RME berbantuan *magic straw* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test. Hasil penelitian didapatkan pengaruh sebesar 47,8% sementara itu 52,2% dipengaruhi oleh faktor lain. Sehingga pendekatan RME dapat dijadikan solusi alternatif pendekatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, *Magic Straw*, Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, Pendekatan *Realistic Mathematic Education*.

### **A. Pendahuluan**

Perubahan zaman menjadikan dunia pendidikan mengalami perkembangan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang beragam, salah satunya dalam matematika. Matematika sangat penting untuk dipelajari dikarenakan matematika membantu siswa dalam memecahkan permasalahan kehidupan dan membantu berpikir logis (Rahayu & Muhtadi, 2022). Sehingga matematika merupakan salah satu matapelajaran wajib di semua jenjang. Siregar dkk. (2020) matematika menjadi salah satu dari banyak cara dalam meningkatkan pemikiran yang kreatif dalam diri siswa. Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa matematika merupakan pembelajaran penting yang dapat mengembangkan pemikiran siswa khususnya dalam kemampuan berpikir kreatif.

Permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran matematika ditemukan dalam temuan tahun 2015 riset TMISS atau *Trends in Mathematics and Science Study* (dalam Hadi & Novaliyosi, 2019) Indonesia memiliki peringkat buruk

yakni 44 dari 49 negara. Hal ini menjadi bukti adanya permasalahan dalam matematika di Indonesia. Selain itu, Asesment yang dilakukan oleh PISA pada tahun 2022 menunjukkan adanya permasalahan dalam kemampuan berpikir kreatif indonesia dengan mendapatkan skor rata-rata 19 dari standar 33 point yang ditetapkan OECD (OECD, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa negara Indonesia masih rendah dalam kemampuan berpikir kreatif matematis apabila membandingkan dengan negara lainnya.

4 indikator yang digunakan dalam menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa yakni: 1) *fluency* (kelancaran); 2) *flexibility* (fleksibel); 3) *originality* (orisinalitas); 4) *elaboration* (merinci dan menyimpulkan) (Munandar, 2009; Putri dkk., 2020; Riza & Susanta, 2024; Sari dkk., 2024). Sehingga 4 indikator tersebut menjadi patokan dalam menilai kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Menurut Heriyanto dkk. (2020) kemampuan berpikir kreatif ini penting dan berfungsi dalam membangun ide dalam menyelesaikan permasalahan.

Maka dengan adanya permasalahan tersebut dan urgensi mengenai berpikir kreatif matematis, diperlukan perbaikan dalam pembelajaran matematika.

Menurut Hidayat dkk. (2020) perbaikan pembelajaran bisa dilakukan dengan memperbaiki pembelajaran dengan meningkatkan keaktifan siswa. RME menjadi salah satu dari banyak pendekatan yang dapat digunakan untuk mendorong siswa berkontribusi. Pendekatan RME menekankan dalam ketrampilan proses sehingga mendorong siswa terlibat (Syaidah, 2018; Ubaidillah dkk., 2017). Sejalan dengan itu, Pendekatan RME juga dapat membantu siswa dalam menemukan kembali konsep matematis dan mengeksplorasi masalah kontekstual dibawah pengawasan guru (Dani dkk., 2017). Sehingga pendekatan RME ini merupakan pendekatan yang membantu siswa aktif dengan dibimbing guru dalam memecahkan masalah dan diawali dengan masalah kontekstual.

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* memiliki tahapan yang harus dijalani dengan apat diawali dengan memahami masalah kontekstual, dilanjutkan

dengan guru menjelaskan masalah kontekstual, kemudian siswa berusaha menyelesaikan masalah, siswa melakukan diskusi dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan (Gravemeijer, 1944; Saradela, 2023; Setyawan, 2020). Kelima tahapan ini akan menjadi sebuah treatment dalam pembelajaran Realistic Mathematics Education.

Penerapan pendekatan RME tentu lebih baik lagi jika diiringi dengan penggunaan media pembelajaran, salah satunya *magic Straw*. Hal ini sesuai dengan pendapat Riza & Susanta (2024) bahwa pemilihan media perlu menyesuaikan kondisi siswa. *Magic straw* merupakan media pembelajaran berupa sedotan warna-warni yang memiliki konektor sebagai penghubung (Qibtiyah dkk., 2021). Sehingga media ini sangat cocok untuk mendukung anak aktif dalam pembelajaran. Materi pembelajaran bangun ruang cocok digunakan menggunakan media *magic straw*. Penelitian sebelumnya sudah dilakukan oleh Saradela (2023) yang menggunakan pendekatan RME menguji berpikir kreatif siswa SMP dan temuan yang didapatkan oleh Yunianingsih dkk. (2024) pada siswa kelas V.

Sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan terkait pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan media *magic straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif, khususnya dalam materi Bangun Ruang (Prisma dan Tabung) di kelas V SD. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan melihat pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematic Education* berbantuan Media Pembelajaran *Magic Straw* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Kelas V SD. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran matematika dan menjadi solusi yang lebih inovatif, kreatif, serta jawaban yang sesuai pembelajaran abad 21.

### **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan jenis penelitian ini yaitu kuantitatif. Desain penelitian ini yakni *Quasi experimental design*. Tujuan dari metode eksperimen digunakan dalam mengevaluasi hubungan sebab-akibat (Rustamana dkk., 2024). Penelitian ini dilakukan pada salah satu sekolah dasar di Kabupaten Karawang pada kelas V. Pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu.

Sebanyak 54 siswa menjadi sampel dalam penelitian ini. Penelitian kuasi eksperimen dilakukan dikelas eksperimen dan kontrol (Sugiyono, 2019). Kelas yang terpilih adalah kelas VA dan V B. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 April 2025 sampai dengan 7 Mei 2025.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) untuk menganalisis pengaruh berpikir kreatif matematis siswa. Data yang digunakan adalah temuan yang di olah berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan *judgement expert* serta sudah dilakukan analisis butir soal dengan menggunakan aplikasi Anates dan soal dikatakan layak digunakan.

Soal yang digunakan sebanyak 5 butir, kemudian dilakukan (*pre-test*) dilanjutkan memberikan treatment 6x pertemuan dan dilakukan tes sebelum dan tes sesudah perlakuan. Kemudian data temuan dianalisis dengan menggunakan *SPSS for Windows 23* dan *Microsoft Excel* sebagai data hasil penelitian. Hasil penelitian akan dijabarkan, sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Data temuan dianalisis dengan melakukan analisis statistik deskriptif, hasil rata-rata, skor minimum, skor maksimum, dan standar deviasi data didapatkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen**

<b>Pre-test</b>	
Mean	39,07
Skor Min	25
Skor Max	60
Sd	9,907
<b>Post-test</b>	
Mean	85,74
Skor Min	60
Skor Max	100
Sd	10,350

Bedasarkan Tabel 1 hasil analisis statistik deskriptif kelas eksperimen terlihat data *pre-test* dengan skor terendah 25, skor tertinggi 60, *mean* 39,07 dan standar deviasi (Sd) 9,907 sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh skor terendah 60, skor tertinggi 100, *mean* 85,74 dan standar deviasi (sd) 10,350. Berdasarkan skor tersebut menunjukkan bahwa terdapat perubahan nilai yang lebih baik dari skor *pre-test* ke skor *post-test* pada kelas eksperimen.

### 2. Uji Normalitas

Uji ini menggunakan analisis *Shapiro Wilk* dengan aplikasi *SPSS Windows 23* bertujuan apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal

atau tidak. Kriteria dalam mengambil keputusan yang digunakan dengan membandingkan tingkat signifikansi 5% yaitu jika signifikansi kurang dari 0,05 maka  $H_0$  diterima, data tidak berdistribusi normal dan apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka  $H_1$  diterima dan dengan data berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas:

**Tabel 2. Uji Normalitas Data**

<b>Pre-test</b>	
Nilai Sig.	0,088
<b>Post-test</b>	
Nilai Sig.	0,085

Temuan hasil uji normalitas kelas eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan analisis *Shapiro Wilk* didapatkan nilai signifikansi *pre-test* 0,088, untuk *post-test* 0,085. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai sig. lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima dan data berdistribusi normal dan dapat dilakukan untuk uji lanjutan.

### 3. Uji Linearitas

Pada uji ini terdapat beberapa syarat yang telah dipenuhi oleh data penelitian ini diantaranya pertama jumlah sampel yang digunakan harus sama, kedua jumlah variabel bebas adalah satu, dan ketiga data harus berdistribusi secara normal. Dengan syarat melihat nilai sig. apabila lebih dari 0,05 maka  $H_0$  diterima, maka tidak

ada pengaruh pendekatan RME berbantuan media *magic straw*. Sedangkan apabila hasil sig. kurang dari 0,05 maka  $H_1$  diterima, ada pengaruh pendekatan. Sehingga dengan memperoleh sig. 0,000 maka terdapat pengaruh pendekatan *Realistic Mathematic Education* berbantuan *magic straw* dalam kemampuan berpikir kreatif matematis kelas V SD.

#### 4. Persamaan Regresi Linear

Bedasarkan hasil temuan diperoleh nilai  $\alpha$  sebesar 57,513 dan nilai B sebesar 0,722. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi linear sederhana dinyatakan dengan  $\hat{Y} = 57,513 + 0,722x$ . Nilai konstanta menunjukkan sebesar 57,513 jika hasil belajarnya tidak diberikan perlakuan. Sedangkan nilai 0,722 terdapat peningkatan dalam satu soal yang terjawab dengan benar. Koefisien regresi yang di dapat bertanda positif, sehingga terdapat pengaruh positif pendekatan RME berbantuan media pembelajaran *magic straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

#### 5. Koefisien Determinasi

Analisis ini bertujuan untuk melihat besaran pengaruh dalam pendekatan RME dengan bantuan

media pembelajaran *magic straw* pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Temuan dari uji ini dianalisis berdasarkan hasil  $R^2$ , jika nilai  $R^2$  tinggi maka semakin baik dan memiliki pengaruh pendekatan RME pada kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V. Berikut data hasil dari kelas eksperimen.

**Tabel 3. Koefisien Determinasi**

<i>R</i>	<i>R<sup>2</sup></i>	<i>Std. Error</i>
0,692	0,478	7,625

Tabel 3 menunjukkan hasil dengan diperoleh nilai  $R^2$  sebesar 0,478. Untuk mencari nilai koefisien determinasi digunakan rumus sebagai berikut  $D = R^2 \times 100\%$ . Sehingga hasil data kelas kontrol diperoleh sebesar 47,8% yang menunjukkan tingkat pengaruh dari pendekatan *realistic mathematic* dengan media *magic straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Sementara 52,2% lainnya dipengaruhi oleh faktor lainnya. Sehingga dapat dilihat bahwasannya pendekatan RME ini dapat berpengaruh dalam kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

#### Pembahasan

Pengaruh pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) Berbantuan Media Pembelajaran

*Magic Straw* dalam kemampuan berpikir kreatif matematis di kelas V SD dapat dilihat dengan melakukan analisis regresi linear sederhana, dengan syarat harus melakukan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis ini menggunakan data hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan temuan, diketahui nilai *mean pre-test* sebesar 39,07 menjadi 85,74 pada nilai *post-test* yang menunjukkan adanya perubahan dan perbedaan hasil belajar setelah dan sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan pendekatan RME.

Setelah analisis statistik deskriptif kemudian dilanjutkan uji normalitas data, yang didapati nilai signifikansi 0,088 pada *pre-test* dan *post-test* 0,085 yang menyatakan data tersebut berdistribusi secara normal, kemudian dilanjutkan uji linearitas. Berdasarkan temuan uji linearitas didapatkan nilai signifikansi 0,000 yang berarti terdapat pengaruh dari pendekatan RME dengan bantuan media *magic straw*.

Kemudian dilanjutkan dengan menentukan persamaan regresi linear sederhana  $\hat{Y} = 57,513 + 0,722x$  dan melihat nilai koefisien regresi yang di dapat bertanda positif, sehingga terdapat pengaruh penggunaan

pendekatan RME berbantuan *magic straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Untuk mengetahui besaran pengaruhnya dilakukan uji regresi linear sederhana dan diperoleh nilai determinasi sebesar 47,8%, maka adanya pengaruh yang ditimbulkan dari pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* dengan bantuan media *Magic Straw* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas V SD dan 52,2% terdapat faktor lain yang mempengaruhinya.

Adanya pengaruh yang ditimbulkan oleh pendekatan RME ini disebabkan adanya perlakuan pada kelas eksperimen yang sesuai dengan pendekatan RME. Selain itu perubahan yang terjadi dapat dilihat dari perilaku siswa yang cenderung lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu, siswa cenderung menemukan caranya sendiri dalam memberikan alternatif jawaban dan melakukan proses pembelajaran dengan hasil sendiri (Ayuwanti dkk., 2024; Setyawan, 2020). Sehingga siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif lebih aktif, solutif dan kreatif dalam memecahkan persoalan. Selain

itu media pembelajaran *magic straw* memberikan pengaruh kepada siswa dan membantu siswa untuk memahami permasalahan konkret.

Penggunaan pendekatan RME digabungkan dengan media pembelajaran yang bersifat konkret (visualisasi spasial) seperti *magic straw* mempunyai peran besar pada kegiatan pembelajaran serta efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas V (Larasati & Widyasari, 2021; Yunianingsih dkk., 2024). Penggunaan pendekatan RME dan media pembelajaran *magic straws* terbukti mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis dan membuat pembelajaran lebih aktif dan siswa mampu berkreasi dalam mempelajari bangun ruang Prisma dan Tabung, mulai dari memahami unsur bangun ruang, membuat sketsa, hingga membuat jaring-jaring bangun ruang. Sehingga pendekatan RME dengan media *Magic Straw* mampu mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen.

### **E. Kesimpulan**

Bedasarkan temuan penelitian yang dilakukan dikelas V SD di

Kabupaten Karawang untuk melihat pengaruh RME dengan bantuan media pembelajaran *magic straw* dinyatakan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V SD. Dengan melihat adanya perubahan *mean* pada *post-test* kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan nilai *mean pre-test* kelas eksperimen yakni *pre-test* 39,07 dan *post-test* diperoleh sebesar 85,74.

Besarnya pengaruh pendekatan RME dengan bantuan media pembelajaran *magic straw* terhadap berpikir kreatif matematis siswa dapat diketahui berdasarkan hasil skor  $R^2$  sebesar 47,8% dan terdapat faktor lain yang mempengaruhi sebesar 52,2%. Sehingga dapat dikemukakan bahwa pendekatan RME berbantuan media *magic straw* terbukti berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas V SD. Maka dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pendekatan RME berbantuan media pembelajaran *magic straw* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di kelas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayuwanti, I., Qomariyah, S., & Rismawanti, E. (2024). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(2), 87–93. <https://doi.org/10.30599/jti.v16i2.3383>
- Dani, S., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2017). Pendekatan Realistic Mathematics Education untuk Meningkatkan Kemampuan Generalisasi Matematis Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 10(2). <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2043>
- Gravemeijer, K. (1944). *Developing Realistic Mathematics Education*. Belanda: Technipress, Culemborg.
- Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). TIMSS Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*.
- Heriyanto, Zaenuri, & Walid. (2020). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah menengah pertama. *2020*, 3(1), 587–590.
- Hidayat, E. I. F., Vivi Yandhari, I. A., & Alamsyah, T. P. (2020). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 106. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.21103>
- Larasati, N. I., & Widyasari, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Peningkatan Pemahaman Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *FIBONACCI Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1), 45–50.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putri, H. E., Muqodas, I., Wahyudy, M. A., Abdulloh, A., Sasqia, A. S., & Afita, L. A. N. (2020). *Kemampuan-kemampuan matematis dan pengembangan instrumennya*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Qibtiyah, M. L., Masitoh, S., & Bachri, B. S. (2021). Pengaruh Media Magic Straw Terhadap Perkembangan Kognitif dan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 302–313. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.331>
- Rahayu, E., & Muhtadi, D. (2022). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. 1(4), 323–334.
- Riza, D., & Susanta, A. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Magic Straws Materi Bangun Ruang

- Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(2), 229–236. <http://dx.doi.org/10.33369>
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., Wahyu, P., & Tirtayasa, S. A. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 5(6), 1–10. <https://doi.org/doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317>
- Saradela, K. (2023). *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMPN 1 Pringgabaya* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Mataram.
- Sari, L. D., Widyaningrum, I., & Rahayu, C. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan PMRI Pada Siswa Smp. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2), 615–625.
- Setyawan, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Konkrit. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 155–163. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4473>
- Siregar, R. N., Mujib, A., Hasratuddin, & Karnasih, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 56–62. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.338>
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaidah, S. (2018). *Penerapan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/41412/>
- Ubaidillah, M. F., Subanji, & Sa'dijah, C. (2017). *Bahan Ajar Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) Materi Operasi Hitung Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Graduate School Conferences, Universitas Negeri Malang, Malang. <https://api.core.ac.uk/oai/oai:oj.s.pasca.um.ac.id:article/280>
- Yunianingsih, E., Meiliasari, M., & Jaya, I. (2024). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) dan Visualisasi Spasial. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3), 147–160. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i3.3419>
-