DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar
Vol. 9. No. 3. September 2026 p-ISSN: 2620-5246 dan e-ISSN: 2620-6307
Link: http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Penerapan *Realistic Mathematics Education* Berbantuan *Labyrinth Board Games* Pada Pembelajaran Matematika Kelas V

Nurazizah[1*], Amrullah Mahmud[2], Rahmat Kamaruddin[3]
[1]PGSD/STKIP Andi Matappa, Indonesia
Email: nrazizahhs@gmail.com
[2]PGSD/STKIP Andi Matappa, Indonesia
Email: amrullah@matappa.ac.id
[3]PGSD/STKIP Andi Matappa, Indonesia
Email: rahmatkamaruddin2967@sister.temp

Abstract. *This study was motivated by the low levels of students' learning activities, responses, and mathematics learning outcomes. The purpose of this study was to improve the learning activities, responses, and mathematics learning outcomes of fifth-grade students through the implementation of Realistic Mathematics Education assisted by the Labyrinth Board Game. This study employed Classroom Action Research conducted in two cycles consisting of the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The data were collected through learning outcome tests, student activity observation sheets, and student response questionnaires, and then analyzed using descriptive quantitative methods. The findings indicated that student activity increased from 75% in Cycle I to 83% in Cycle II, categorized as active. Student responses also improved from 77% in Cycle I (good category) to 92% in Cycle II (very good category). Student learning outcomes showed a significant improvement, as reflected in the increase in the average score from 67.2 in Cycle I to 89.6 in Cycle II. In conclusion, the implementation of the RME approach assisted by Labyrinth Board Games was effective in improving student activity, responses, and learning outcomes.*

Keywords: *Realistic Mathematics Education; Labyrinth Board Game; Mathematics Learning Outcomes; Elementary School; Classroom Action Research*

Abstrak. *Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas, respon, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas, respon, dan hasil belajar matematika siswa kelas V melalui penerapan Realistic Mathematics Education ber bantuan Labyrinth Board Game. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respon siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat dari 75% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II dengan kategori aktif. Respon siswa juga meningkat dari 77% pada siklus I dengan kategori baik menjadi 92% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 67,2 pada siklus I menjadi 89,6 pada siklus II. Simpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan pendekatan RME berbantuan Labyrinth Board Games efektif dalam meningkatkan aktivitas, respon, dan hasil belajar siswa.*

Kata Kunci: *Pendidikan Matematika Realistik; Permainan Papan Labirin; Hasil Belajar Matematika; Sekolah Dasar; Penelitian Tindakan Kelas.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia siswa. Melalui pembelajaran yang tepat, siswa dilatih untuk berpikir kritis, terutama saat menghadapi berbagai permasalahan dalam proses belajar. Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sangat diperlukan karena membantu siswa menjadi lebih terampil, mandiri, dan mampu menyesuaikan diri dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran (Syafi & Sutarni, 2023). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran esensial karena menjadi pondasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis siswa. Selama ini, pembelajaran matematika di sekolah cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kondisi ini menyebabkan siswa lebih banyak menghafal rumus tanpa memahami konsep dan alasan di balik penggunaannya. Jika hal tersebut terus berlanjut, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika dan menghadapi materi yang lebih kompleks pada jenjang berikutnya. Dampaknya tidak hanya pada penurunan hasil belajar, tetapi juga pada motivasi siswa. Ketidakpahaman yang berulang dapat menimbulkan rasa frustrasi, menurunkan minat belajar, serta membentuk anggapan bahwa matematika tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Ulfa & Liesdiani, 2025).

Hasil belajar merupakan indikator yang digunakan untuk menilai tingkat pencapaian belajar siswa, yaitu sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, psikomotorik yang berhubungan dengan keterampilan, serta afektif yang berkaitan dengan sikap dan perilaku siswa. Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar dalam mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari aspek pengetahuan, tetapi juga dari keterampilan dan sikap yang ditunjukkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Afdal et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 6 Moncongbori, hasil belajar matematika siswa kelas V pada materi luas dan keliling bangun datar masih tergolong rendah. Nilai rata-rata siswa adalah 70%, dengan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 10 orang atau 40%, sedangkan 15 orang atau 60% belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep dasar matematika, rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta penggunaan model pembelajaran yang masih didiami buat data fake saja. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep matematika dengan permasalahan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Pemecahan masalah matematika tidak hanya menuntut kemampuan berhitung, tetapi juga memerlukan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menerapkan konsep matematika untuk memperoleh solusi yang tepat. Tujuan pembelajaran matematika tidak dapat dicapai hanya melalui hafalan dan latihan soal semata, melainkan membutuhkan kemampuan mengubah konsep-konsep matematika ke dalam bahasa yang lebih mudah dipahami. Kemampuan tersebut dikenal sebagai literasi matematis (Megaria et al., 2025).

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *Realistic Mathematics Education* (RME) merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang menggunakan permasalahan kehidupan sehari-hari sebagai titik awal pembelajaran. Pendekatan ini menempatkan pengalaman siswa sebagai dasar untuk memahami konsep matematika, sehingga siswa didorong untuk aktif menyelesaikan masalah dan membangun pemahaman matematika secara bertahap (Maulyda & Mudrikah, 2023). Mengacu pada karakteristik RME, langkah-langkah penerapan pendekatan pembelajaran RME menurut Insani (2018) antara lain (1) pembelajaran diawali dengan penyajian permasalahan yang bersumber dari dunia nyata, kemudian peserta didik mengidentifikasi serta mengorganisasi konsep-konsep matematika yang relevan dengan permasalahan tersebut; (2) peserta didik secara bertahap meninggalkan konteks dunia nyata melalui proses perumusan asumsi, generalisasi, dan formalisasi untuk mengubah permasalahan kontekstual menjadi permasalahan matematika yang representatif; (3) peserta didik menyelesaikan

permasalahan matematika yang telah diformalkan dalam ranah matematika; dan (4) hasil penyelesaian masalah matematika diterjemahkan kembali ke dalam konteks dunia nyata dengan mempertimbangkan keterbatasan serta makna dari solusi yang diperoleh. Sedangkan prinsip dari RME menurut Gravemeijer ada 3, yaitu *guided reinvention through progressive mathematisation, didactical phenomenology, and self developed or emergent pendekatan* (Catrining & Widan, 2018).

Pemilihan *Labyrinth Board Games* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik permainan yang menuntut kemampuan penalaran logis, pemecahan masalah, serta perencanaan strategi secara sistematis. Permainan ini mengharuskan siswa menentukan jalur yang tepat dari titik awal menuju tujuan melalui serangkaian keputusan yang didasarkan pada penyelesaian soal matematika, sehingga setiap langkah yang diambil memiliki konsekuensi terhadap keberhasilan permainan dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta mengaitkan konsep matematika dengan situasi yang dihadapi. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Suwarsono dalam Rodiyana et al.(2019), pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) memberikan pemahaman yang jelas dan operasional kepada siswa mengenai keterkaitan antara matematika dan kehidupan sehari-hari serta kegunaan matematika dalam kehidupan manusia. RME juga memandang matematika sebagai bidang kajian yang dapat dikonstruksi dan dikembangkan sendiri oleh siswa melalui pengalaman belajar, tidak hanya oleh para ahli. Selain itu, pendekatan ini menekankan bahwa penyelesaian suatu permasalahan matematika tidak bersifat tunggal, sehingga memungkinkan siswa mengembangkan beragam strategi penyelesaian. Dalam pembelajaran dengan pendekatan RME, proses belajar menjadi aspek utama, di mana siswa dituntut terlibat aktif dalam menemukan dan membangun sendiri konsep-konsep matematika dengan bimbingan guru sebagai fasilitator.

Labyrinth Board Games dipilih karena memiliki karakteristik yang sejalan dengan pembelajaran matematika, khususnya pada kemampuan berpikir logis, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Dalam permainan ini, siswa tidak hanya bergerak dari titik awal menuju titik akhir, tetapi juga harus menentukan jalur yang tepat berdasarkan jawaban atas soal matematika. Setiap keputusan dalam permainan menuntut siswa memahami masalah, memilih strategi, berdiskusi dengan kelompok, dan mengevaluasi jawaban. Dengan demikian, *Labyrinth Board Games* berbeda dari permainan papan biasa karena menempatkan proses berpikir matematis sebagai bagian utama dari permainan.

Penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) terintegrasi secara langsung dalam mekanisme permainan Labyrinth Board Games. Tahap *understanding contextual problems* terjadi saat siswa membaca dan memahami soal kontekstual pada kartu permainan. Tahap *solving problems* berlangsung ketika siswa mendiskusikan dan menentukan strategi penyelesaian soal secara berkelompok. Tahap *use models* tampak ketika siswa memindahkan pion pada papan labirin sebagai representasi langkah pemecahan masalah berdasarkan jawaban yang diperoleh. Selanjutnya, tahap *comparing and discussing* dilakukan melalui diskusi antar kelompok untuk membandingkan jawaban dan strategi yang digunakan. Tahap *formalizing* atau penarikan kesimpulan terjadi saat guru bersama siswa merangkum konsep matematika yang dipelajari dari aktivitas permainan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Anisa Ulfa (2017) dalam penelitian nasional berjudul *"Penerapan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Tempuran"* melaporkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar matematika yang signifikan pada materi pemecahan masalah, yaitu dari tahap pra siklus sebesar 28,67%, meningkat pada siklus I menjadi 63,33%, dan mencapai 96,67% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh peningkatan aktivitas belajar siswa, yang ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata aktivitas dari 2,62 (kategori baik) pada siklus I menjadi 2,84 (kategori baik) pada siklus II.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada penerapan pendekatan RME tanpa mengintegrasikan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara lebih optimal. Selain itu, penggunaan media permainan edukatif

berbasis board game dalam pembelajaran matematika, khususnya Labyrinth Board Game, masih jarang dikaji pada tingkat sekolah dasar. Padahal, media permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan kontekstual sehingga berpotensi meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan Realistic Mathematics Education dengan Labyrinth Board Games sebagai media permainan konkret. Integrasi ini membuat siswa tidak hanya menyelesaikan soal matematika, tetapi juga menggunakan strategi, berdiskusi, mengambil keputusan, dan menghubungkan konsep matematika dengan situasi permainan yang kontekstual.

METODE

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Moncongbori pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas V.

Tindakan yang diterapkan adalah pembelajaran matematika dengan pendekatan Realistic Mathematics Education ber bantuan *Labyrinth Board Games.* Media ini berupa permainan papan labirin yang digunakan siswa secara berkelompok untuk menyelesaikan soal matematika kontekstual. Setiap kelompok menentukan langkah permainan berdasarkan jawaban terhadap soal yang diberikan.

Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran. Tes esai digunakan untuk mengukur pemahaman konsep dan kemampuan menyelesaikan masalah matematika. Angket respon siswa terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert empat pilihan, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan aktivitas, respon, dan hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran. Aktivitas siswa dianalisis berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran dengan menggunakan rumus persentase dituliskan oleh Sudijono, (2014) dalam (Damayanti et al., 2023) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{Jumlah\ Skor\ Aktivitas\ Siswa}{Jumlah\ Skor\ maksimal} \times 100\%$$

Selanjutnya yaitu mengukur respon siswa, teknik pengolahan data angket diawali dengan menghitung frekuensi responden yang memilih SS, S, TS, dan STS pada setiap pernyataan positif dan negatif. Setelah itu, menjumlahkan skor setiap pernyataan dengan kriteria yang dikemukakan oleh Riduan (Mardianto et al., 2022)

Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan kurang aktif. Respon siswa dianalisis menggunakan data angket skala Likert yang terdiri atas pilihan sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skor yang diperoleh dihitung dalam bentuk persentase dan dikategorikan ke dalam respon sangat positif, positif, kurang positif, dan tidak positif.

Hasil belajar matematika siswa dianalisis berdasarkan skor tes esai yang ditransformasikan ke dalam skala 0–100 menggunakan rumus: (Matondang, 2021:94)

$$Nilai = \frac{jumlah\ skor\ mentah}{jumlah\ skor\ maksimal} \times 100$$

Setelah diperoleh nilai dengan rumus diatas, kemudian peneliti mendeskripsikan nilai tersebut dengan kualifikasi penilaian seperti kriteria penilaian menurut Qodir (2017: 192) yaitu;

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar.

Persentase	Kriteria
$81 \leq X \leq 100$	Sangat Baik
$71 \leq X < 80$	Tinggi
$61 \leq X < 70$	Sedang
$41 \leq X < 60$	Rendah
$0 \leq X < 40$	Sangat Rendah

Sumber: Qodir (2017: 192)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis deskriptif menunjukkan deskripsi terkait karakteristik hasil belajar siswa, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta respon siswa dalam penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan *Labyrinth Board Games* untuk meningkatkan hasil belajar masalah matematika kelas V SD Negeri 6 Moncongbori..Deskripsi masing-masing hasil analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan II.

Siklus	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Persentase
1	272	204	75%
2	272	225	83%
Total	544	429	79%
Peningkatan		**8%**	

Persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 75% yang berada pada kategori aktif, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 83% dan masih berada pada kategori aktif. Dengan demikian, terjadi peningkatan aktivitas siswa sebesar 8 poin persentase dari siklus I ke siklus II. Secara keseluruhan, rata-rata persentase aktivitas siswa pada kedua siklus mencapai 79%, yang menunjukkan bahwa penerapan *Labyrinth Board Games* dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.

Hasil pengisian kuesioner terkait dengan respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *labyrinth board games* dalam pembelajaran matematika. Adapun data hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Respon Siswa Penerapan Pendekatan RME Berbantuan *Labyrinth Board Games* Siklus I Dan II.

Siklus	Jawaban				Skor	Persentase
	SS	S	TS	STS		
Siklus I	111	63	57	19	766	77%
Siklus II	179	61	7	3	916	92%
Peningkatan				**15%**		

Hasil respon siswa terhadap penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *labyrinth board games* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase respon siswa mencapai 77% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai Peningkatan sebesar 15%, yang menandakan bahwa penerapan pembelajaran pada siklus II memberikan dampak positif terhadap minat, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus I Dan II.

Item	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Skor	1680	2240	Meningkat
Nilai Rata-Rata	67,2	89,6	Meningkat
Median	60	80	Meningkat
Modus	80	80	Tetap
Siswa Tuntas	12	25	Meningkat
Ketuntasan Klasikal	48%	100%	Meningkat

Rekapitulasi hasil tes siswa pada Tabel 4 menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Labyrinth Board Games* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, total skor siswa mencapai 1680 dengan nilai rata-rata 67,2 yang berada pada kategori sedang. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, total skor meningkat menjadi 2240 dengan nilai rata-rata 89,6 yang berada pada kategori sangat tinggi.

Nilai median meningkat dari 60 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II, sedangkan nilai modus tetap berada pada angka 80 pada kedua siklus. Secara keseluruhan, rata-rata nilai siklus mencapai 78,4 dengan kategori tinggi. Persentase peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II mencapai 52%, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 12 siswa pada siklus I menjadi 22 siswa pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{Siswa\ yang\ Tuntas}{banyaknya\ siswa} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{25} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 12 siswa pada siklus I menjadi 25 siswa pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 100%.

Berdasarkan indikator keberhasilan kedua, yaitu minimal 75% siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan respon siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase respon positif siswa mencapai 77% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan RME berbantuan *Labyrinth Board Games* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Gambar 1. Penerapan pendekatan RME berbantuan *Labyrinth Board Games.*



Gambar 1 menunjukkan pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan *Labyrinth Board Games* di kelas V. Siswa terlihat aktif bekerja secara berkelompok dengan menelusuri lintasan labirin pada papan permainan yang diletakkan di lantai kelas. Setiap langkah permainan dilakukan setelah siswa menyelesaikan soal matematika yang diberikan, sehingga mendorong terjadinya diskusi, kerja sama, dan pengambilan keputusan secara bersama. Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak antusias dan terlibat langsung dalam pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan jalannya diskusi. Aktivitas ini mencerminkan penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan prinsip *Realistic Mathematics Education*.

Pembahasan

Penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan Labyrinth Board Games memberikan dampak positif terhadap aktivitas, respons, dan hasil belajar matematika siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Siswa dilibatkan secara aktif dalam memahami permasalahan, berdiskusi dengan kelompok, menyusun strategi penyelesaian, serta mengkomunikasikan hasil yang diperoleh. Kondisi tersebut menjadikan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses menemukan konsep matematika.

Peningkatan aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh karakteristik pendekatan RME yang mengawali pembelajaran dengan permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Permasalahan kontekstual membuat siswa lebih mudah menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman yang telah dimiliki sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Melalui diskusi kelompok, siswa terdorong untuk bertukar pendapat, mengemukakan alasan terhadap jawaban yang dipilih, serta mengevaluasi strategi penyelesaian yang digunakan. Proses tersebut melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan *Labyrinth Board Games* semakin memperkuat penerapan pendekatan RME karena media ini menghadirkan aktivitas belajar dalam bentuk permainan yang menantang dan menyenangkan. Setiap langkah dalam permainan bergantung pada kemampuan siswa menyelesaikan soal matematika dengan benar sehingga siswa terdorong untuk lebih fokus, teliti, dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain meningkatkan motivasi belajar, mekanisme permainan juga menciptakan interaksi antarsiswa melalui diskusi, kerja sama, dan pengambilan keputusan secara bersama. Dengan demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pemahaman konsep matematika secara bertahap.

Respons positif siswa terhadap pembelajaran juga dipengaruhi oleh suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Aktivitas bermain sambil belajar mengurangi anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Sebaliknya, siswa menjadi

lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapat, bertanya, dan mencoba berbagai strategi penyelesaian masalah tanpa merasa takut melakukan kesalahan. Kondisi tersebut meningkatkan motivasi intrinsik siswa sehingga mereka lebih antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa pendekatan RME berbantuan *Labyrinth Board Games* mampu membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih mendalam. Dalam pendekatan RME, siswa tidak langsung diberikan rumus, tetapi diarahkan untuk menemukan sendiri konsep melalui penyelesaian masalah kontekstual. Ketika proses tersebut dipadukan dengan media permainan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret karena konsep matematika dipraktekkan secara langsung melalui aktivitas permainan. Pengalaman belajar yang bermakna tersebut membantu siswa mengingat konsep lebih lama serta memudahkan mereka menerapkan konsep dalam situasi yang berbeda.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Erlina & Sutarni (2023) dan Apriliani et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan permasalahan kontekstual. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kemampuan memahami konsep matematika, serta meningkatnya hasil belajar setelah penerapan pendekatan RME. Namun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda dengan mengintegrasikan pendekatan RME dengan *Labyrinth Board Games* sebagai media pembelajaran. Integrasi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan karena siswa tidak hanya menyelesaikan masalah kontekstual, tetapi juga menerapkan hasil penyelesaiannya dalam mekanisme permainan yang menuntut kerjasama, pengambilan keputusan, dan kemampuan berpikir logis.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh pemilihan pendekatan pembelajaran, tetapi juga oleh penggunaan media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Kombinasi pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan *Labyrinth Board Games* memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga mampu meningkatkan aktivitas, respons positif, dan hasil belajar matematika siswa secara lebih optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan Labyrinth Board Games terbukti mampu meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa kelas V. Pembelajaran yang bersifat kontekstual dan dikemas melalui permainan mendorong siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Labyrinth Board Games membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak melalui pengalaman belajar yang nyata, menyenangkan, dan menantang, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar pendekatan RME berbantuan Labyrinth Board Games dapat diterapkan dan dikembangkan pada materi matematika lainnya sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media permainan edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna, sehingga kualitas pembelajaran matematika dapat terus ditingkatkan secara berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

Afdal, Handayani, E. S., & Rohaniah. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa kelas IIB Sekolah Dasar. *Jurnal Tindakan Kelas*, *4*(2), 291–304.

Apriliani, S., Dewi, A., & Tati, R. (2022). Penerapan Model Realistic Mathematic Education (RME) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No . 48 Inpres Galung Utara Kecamatan Banggae Kabupaten Majene. *Pinisi Journal Of Education*, *2*(1), 1–13.

Catrining, L., & Widan, I. W. (2018). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematics Education Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Emasains*, *VII*(2), 120–129. https://doi.org/10.5281/zenodo.2548071

Damayanti, S. D., Buchori, A., & Astuti, D. (2023). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning berbantuan Liveworksheet. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, *1*(1), 1–17.

Erlina, D. A., & Sutarni, S. (2023). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume*, *08*(1), 454–463.

Insani, N. (2018). *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Realistic mathematic Education (RME) Pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Takalar.* Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, *5*(5), 1313–1322. https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322

Matondang, Z. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Universitas Negeri Medan.

Maulyda, M., & Mudrikah, A. (2023). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *Pasundan Journal of Mathematics Education*, *13*(1).

Megaria, S., Ma'rufi, & Alam, S. (2025). *Efektivitas Realistic Mathematics Education Ditinjau Dari Kemampuan Literasi Matematis*. *10*(10), 1595–1611.

Rodiyana, R., Cahyaningsih, U., & Halimah, N. (2019). Pentingnya Pendekatan Realistic Mathematics Education Dalam Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal Pada Era Revolusi Industri 4.0*, *8*(8), 577–584.

Syafi, A., & Sutarni, S. (2023). *Implementasi Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)*. *07*(03), 2782–2792.

Ulfa, N., & Liesdiani, M. (2025). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam Meningkatkan Pelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *09*(2), 930–937.