

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS  
*REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME)*  
PADA KELAS III SDN 27 PANGKA TANJUNG**

**Oleh:**

**Nolla Akhda Zulvia**  
NPM. 1710013411147



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**EXECUTIVE SUMMARY**

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS  
*REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME)*  
PADA KELAS III SDN 27 PANGKA TANJUNG**

Disusun oleh:

**Nolla Akhda Zulvia  
NPM 1710013411147**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis *Realistic Mathematic Education (RME)* Pada Kelas III SDN 27 Pangka Tanjung**” untuk persyaratan wisuda 2022.

Padang, Maret 2022  
Disetujui oleh:  
Pembimbing

Rieke Alyusfitri S. Si, M. Si

## Executive Summary

Nolla Akhda Zulvia. 2022. “ Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis *Realistic Mathematic Education* (RME) Pada Kelas III SDN 27 Pangka Tanjung” Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

### **Pembimbing: Rieke Alyusfitri S. Si, M. Si**

Pembelajaran Matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi materi matematika. Proses belajar belajar inilah yang disebut pembelajaran. Pembelajaran yaitu suatu proses kegiatan interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya.

Pembelajaran dengan menggunakan modul dapat menarik minat belajar peserta didik, karena didalam modul ini terdapat warna dan gambar yang bervariasi apalagi jika modul ini berkaitan dengan lingkungan peserta didik, hal ini dapat mendukung karakteristik peserta didik yaitu penasaran akan sesuatu hal yang baru, dimana didalam modul ini siswa dikenalkan dengan materi yang berkaitan dengan lingkungan kehidupannya, modul ini juga dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk yang menggunakan bahasa guru sehingga peserta didik yang menggunakan modul pembelajaran ini dapat belajar secara mandiri tanpa harus dibimbing oleh guru.

Penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Development* dan *Disseminate*. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. Subjek uji coba modul pembelajaran ini adalah siswa kelas III SDN 27 Pangka Tanjung. Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar validitas dan praktikalitas. Pada tahap validasi modul yang sudah dirancang dilanjutkan dengan kegiatan validasi oleh validator yang terdiri dari 3 orang dosen ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Tahap praktikalitas dilakukan setelah modul di validasi dan layak untuk diuji cobakan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktisan modul pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul pembelajaran Matematika Berbasis *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan rata-rata validitas secara keseluruhan 90,95% dengan kategori sangat valid, sedangkan rata-rata praktikalitas oleh guru secara keseluruhan

85,83% dengan kategori praktis dan memperoleh hasil praktikalitas oleh siswa dengan rata-rata secara keseluruhan 93,52% dengan kategori sangat praktis.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) ini praktis dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Matematika sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas III SDN 27 Pangka Tanjung.

---

Kata Kunci: R&D, Modul, *Realistic Mathematic Education*, MATEMATIKA

## Executive Summary

Nolla Akhda Zulvia. 2022. "Development of Realistic Mathematical Education (RME)-Based Mathematics Learning Module in Class III SDN 27 Pangka Tanjung" Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

**Advisor: Rieke Alyusfitri S. Si, M. Si**

Mathematics learning is a teaching and learning process built by teachers to develop students' creative thinking that can improve students' thinking skills, and can increase the ability to construct new knowledge as an effort to improve good mastery of mathematical material. This learning learning process is called learning. Learning is a process of interaction between two human elements, namely students as learning parties and teachers as teaching parties, with students as the main subject.

Learning by using the module can attract students' learning interest, because in this module there are colors and images that vary, especially if this module is related to the student environment, this can support the characteristics of students, namely being curious about something new, where in this module students are introduced to materials related to their living environment, this module is also equipped with instructions that use the teacher's language so that students who use this learning module can study independently without having to be guided by the teacher.

This study was designed using the Research and Development (R&D) method using a 4D development model, namely Define, Design, Development and Disseminate. However, in this research, it only reached the Develop stage. The test subjects of this learning module were third grade students of SDN 27 Pangka Tanjung. The instrument in this study used a validity and practicality sheet. At the validation stage, the module that has been designed is continued with validation activities by a validator consisting of 3 expert lecturers, namely material experts, linguists, and design experts. The practicality stage is carried out after the module has been validated and is feasible to be tested with the aim of knowing the level of practicality of the learning module.

Based on the results of research on the development of Mathematics learning modules based on Realistic Mathematical Education (RME) with an overall validity average of 90.95% in the very valid category, while the average practicality by the teacher as a whole is 85.83% in the practical category and obtains practical results. by students with an overall average of 93.52% with a very practical category.

From the results of the study, it can be concluded that the Mathematics Learning Module Based on Realistic Mathematical Education (RME) is practical and very practical to use in learning Mathematics so that it can be used as one of the teaching materials in learning in class III SDN 27 Pangka Tanjung.

---

Keywords: R&D, Module, *Realistic Mathematical Education*, Mathematics

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbarita, R., & Narendra,R. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMK pada Materi Fungsi, Persamaan Fungsi Linier dan Fungsi Kuadrat*.JURNAL RISET DAN KONSEPTUAL, 4(1), 1-4
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Panduan Guru Dalam Mengajar*. yogyakarta: Gava Media.
- Daswarman dan Rieke Alyusfitri. 2016. *Praktikalitas Modul Bangun Datar dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Keunggulan Lokal*. Jurnal Cerdas Proklamator. Vol.4(2). Hlm. 125
- Rahmawati, E., Irdamurni, I., & Amini, R.(2019).*pengembangan modul berbasis adobe flash untuk siswa sekolah dasar*. JURNAL BASICEDU, 3(2), 469-477.