

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR DENGAN QUIZIZZ PAPER MODE DALAM PEMBELAJARAN PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME)**

**Hersiyati Palayukan**

Universitas Kristen Indonesia Toraja  
[hersiyati@ukitoraja.ac.id](mailto:hersiyati@ukitoraja.ac.id)

**Sitti Rahmi**

Universitas Negeri Makasar  
[sittirahmi@unm.ac.id](mailto:sittirahmi@unm.ac.id)

**Tatik Retno Murniasih**

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang  
[tretnom@unikama.ac.id](mailto:tretnom@unikama.ac.id)

**Indah Rahayu Panglipur**

Universitas PGRI Argopuro Jember  
[Indahmath89@mail.unipar.ac.id](mailto:Indahmath89@mail.unipar.ac.id)

### ***Abstract***

*The use of instructional media is expected to increase student motivation and interest in learning. One medium that can provide motivation and fun for students and teachers is the quizizz paper mode. The process of evaluation or assessment using quizizz paper mode media is a medium that is close to the development of information technology. The use of cellphones is directed towards media support for the rest, making the evaluation media with the quizizz paper mode very interesting. It is very interesting to study about improving learning outcomes with quizizz paper mode in learning with RME for students. With this type of qualitative research using pre-test and post-test instruments. The instrument was validated by experts with valid results. While the teacher observed the implementation of RME learning with the results that all steps could be carried out. The results of the research are that it can increase student learning outcomes to 86% of the remaining completion. So an increase of 50% of the results at the beginning of learning. The application of the quizizz paper mode can be continued by adding validation to the teacher's teaching documents.*

**Keywords:** *Quizizz Paper Mode, Realistic Mathematic Education, Learning Results*

### **Abstrak**

Penggunaan media pembelajaran diharapkan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat memberikan motivasi dan menyenangkan bagi siswa dan guru adalah dengan quizizz paper mode. Proses evaluasi atau penilaian dengan media quizizz paper mode merupakan media yang dekat dengan perkembangan teknologi informasi.

Penggunaan handphone diarahkan media support bagi siswa menjadikan media evaluasi dengan quizizz paper mode ini menjadi sangat menarik. Hal ini sangat menarik untuk diteliti tentang peningkatan hasil belajar dengan quizizz paper mode dalam pembelajaran dengan RME pada siswa. Dengan jenis penelitian kualitatif menggunakan instrument pre-test dan post-test. Instrument dilakukan validasi ahli dengan hasil valid. Sedangkan guru dilakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran RME dengan hasil semua Langkah dapat terlaksana. Hasil dari penelitian yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi 86% siswa yang tuntas. Jadi kenaikan sebanyak 50% dari hasil pada awal pembelajaran. Penerapan quizizz paper mode dapat dilanjutkan dengan menambahkan validasi pada dokumen mengara guru.

**Kata kunci:** Quizizz Paper Mode, *Realistic Mathematic Education*, Hasil Belajar

<https://ejournal.unzah.ac.id/index.php/attalim>

## PENDAHULUAN

Matematika dianggap sebagai pembelajaran yang abstrak karena melibatkan konsep-konsep yang tidak terlihat atau dapat dilihat secara langsung dalam kehidupan sehari-hari<sup>1</sup>. Beberapa alasan mengapa matematika dianggap abstrak yaitu matematika menggunakan simbol dan notasi yang asing dan sulit dipahami bagi yang belum terbiasa dengan matematika, konsep abstraknya tidak dapat langsung diobservasi, matematika sering melibatkan proses generalisasi di mana konsep dan aturan yang ditemukan dalam satu konteks diterapkan pada situasi yang lebih umum, dan matematika menggunakan logika deduktif dan bukti formal untuk membuktikan kebenaran suatu pernyataan matematika<sup>2</sup>. Proses ini sering melibatkan langkah-langkah yang abstrak dan sering kali tidak langsung. Pemahaman tentang pernyataan matematika membutuhkan kemampuan untuk mengikuti alur pemikiran yang abstrak dan melibatkan tingkat pemikiran yang tinggi.

Meskipun matematika sering dianggap sebagai pembelajaran yang abstrak, penting untuk dicatat bahwa ada juga elemen matematika yang konkrit dan dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, konsep pengukuran, geometri dalam dunia fisik, atau penerapan statistik dalam analisis data. Penting bagi pendidik untuk memilih pendekatan yang sesuai untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman konsep matematika yang abstrak melalui pengalaman konkret, visualisasi, dan penerapan dalam konteks nyata. Dibutuhkan pembelajaran dengan pendekatan yang sesuai untuk dapat memaksimalkan hasil belajar. Salah satu pembelajaran yang sesuai adalah Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). Pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan RME dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan di beberapa penelitian disampaikan bahwa RME juga mampu meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa. Pendekatan RME melakukan penggabungan beberapa pandangan tentang bagaimana siswa belajar matematika, ada apa dengan matematika, dan bagaimana matematika harus diberikan. Teori RME berawal dari beberapa pendapat yang sangat Freudenthal menyatakan tentang matematika yang merupakan kegiatan aktivitas berdasarkan realistik dan dapat dikaitkan dengan dunia nyata disekitar kita. Dalam pendekatan RME dunia nyata dapat dijadikan sebagai acuan awal untuk mengembangkan ide-ide tentang konsep dalam permasalahan matematika.

---

<sup>1</sup> Lina Rihatul Hima and others, 'Analisis Pemberian Reward Oleh Guru Untuk Kurikulum Merdeka', 6.2 (2023).

<sup>2</sup> H Palayukan and M Ledon, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence) Untuk Siswa Sma', *Semnas SENASTEK Unikama ...*, 2 (2019), 175–84.

## **Peningkatan Hasil Belajar dengan Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME)**

Dapat disimpulkan berdasarkan beberapa pernyataan bahwa pendekatan realistik merupakan sesuatu pendekatan yang digunakan atau dikaitkan antara materi yang diberikan dalam pembelajaran dengan masalah realistik (dalam kehidupan sehari-hari yang nyata) yaitu masalah yang benar-benar dilakukan dalam aktivitas manusia pada kehidupan sehari-hari dengan proses matematisasi yang baik horizontal maupun vertikal<sup>3</sup>. Pembelajaran melalui pendekatan RME lebih menekankan pada konteks nyata yang dikenal siswa (mahasiswa) dan dilakukan proses konstruksi pengetahuan matematika oleh siswa (mahasiswa).

Menurut Grevermeijer (dalam Tarigan, 2006: 6) pembelajaran matematika realistik memiliki 5 karakteristik sebagai berikut. (a) penggunaan konteks dari dunia nyata, (b) instrumen vertikal (penggunaan model-model), (c) kontribusi siswa (penggunaan produksi dan konstruksi), (d) kegiatan interaktif (penggunaan interaktivitas), (e) keterkaitan topik (penggunaan keterkaitan). Karakteristik pendekatan pendidikan matematika realistik di atas adalah bahwa pembelajaran matematika realistik termasuk: (a) “cara belajar siswa aktif”. Wahyudi, Pengembangan Model Realistic Mathematics Education (RME) karena pembelajaran matematika dilakukan melalui “belajar dengan mengerjakan”; (b) pembelajaran yang berpusat pada siswa (Student-Centered) karena mereka memecahkan masalah dari dunia mereka sesuai dengan potensi mereka, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator; (c) pembelajaran dengan penemuan terbimbing (Inquiry) karena siswa dikondisikan untuk menemukan atau menemukan kembali konsep dan prinsip matematika; (d) pembelajaran kontekstual karena titik awal pembelajaran matematika adalah masalah kontekstual, yaitu masalah yang diambil dari dunia siswa; dan (e) pembelajaran konstruktivisme karena siswa diarahkan untuk menemukan sendiri pengetahuan matematika mereka dengan memecahkan masalah dan diskusi. Berdasarkan karakteristik RME, maka pembelajaran matematika dengan pendekatan RME menggunakan langkah-langkah: (1) memahami masalah/konteks, (2) menjelaskan masalah kontekstual, (3) menyelesaikan masalah kontekstual, (4) membandingkan dan mendiskusikan jawaban, dan (5) menyimpulkan<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Sudarto and others, ‘PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF GURU IPA MELALUI PELATIHAN BERBASIS PENGEMBANGAN TOPIK KONTROVERSI DAN SOAL BERJAWAB DIVERGEN’, *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1.11 (2022), 2191–98.

<sup>4</sup> Wahyudi, ‘Pengembangan Model Realistic Mathematics Education (RME) Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Bagi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar’, *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 2, 2016, 47–57.

Dalam penerapan RME ini banyak disandingkan dengan media pembelajaran yang disesuaikan <sup>5</sup>. Baik media yang digunakan membantu proses pemahaman siswa maupun membantu dalam proses evaluasi atau penilaian. Penggunaan media pembelajaran diharapkan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat memberikan motivasi dan menyenangkan bagi siswa dan guru adalah dengan quizizz paper mode. Proses evaluasi atau penilaian dengan media quizizz paper mode merupakan media yang dekat dengan perkembangan teknologi informasi <sup>6</sup>. Penggunaan handphone diarahkan media support bagi siswa menjadikan media evaluasi dengan quizizz paper mode ini menjadi sangat menarik. Hal ini sangat menarik untuk diteliti tentang peningkatan hasil belajar dengan quizizz paper mode dalam pembelajaran dengan RME pada siswa.

## METODE

Rancangan penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pemberian pre-test dan post-test. Kelas yang digunakan adalah kelas heterogeny berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi. Subyek sejumlah 28 siswa kelas VIII di SMP swasta di kabupaten Jember. Data diperoleh dari instrument lembar kerja siswa yang terkoneksi dengan quizizz. Selanjutnya hasil dari tes akan dilakukan analisis dengan deskriptif. Langkah awal Soal pre-test dan post-test diuji dulu validitas sehingga hasil pada saat diberikan pada siswa mempunyai akurasi yang besar. Uji validitas yang digunakan dengan menggunakan validitas ahli sejumlah 2 orang yang sesuai dengan bidangnya. Instrument yang di validasi meliputi hal-hal berikut ini <sup>7</sup>:

**Tabel 1.** Aspek Validitas

No.	Aspek	Indikator
1.	Isi	1. Kejelasan konsep dan komponen materi 2. Kesesuaian dengan karakteristik siswa
2.	Kebahasaan	Penggunaan tata Bahasa (kata, kalimat, para frase)

<sup>5</sup> Angri Lismayani and others, 'Pengembangan Model Permainan Scrabble Sederhana Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Pendahuluan', 6 (2023).

<sup>6</sup> Tatik Retno Murniasih, 'Increasing Student's Concept Understanding on the Subject about Circle Using Manipulative Media', *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6.2 (2018), 91 <<https://doi.org/10.25273/jipm.v6i2.2049>>.

<sup>7</sup> I. Gusti Ngurah Pujawan, I. Putu Pasek Suryawan, and Dewa Ayu Ari Prabawati, 'The Effect of van Hiele Learning Model on Students' Spatial Abilities', *International Journal of Instruction*, 13.3 (2020), 461–74 <<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13332a>>.

## Peningkatan Hasil Belajar dengan Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME)

No.	Aspek	Indikator
3.	Kemudahan penggunaan	1. Keefektifan 2. keefisienan

Instrument yang telah disiapkan selanjutnya masuk pada tahap uji validitas. Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang tingkat kevalidan instrumen dengan menerapkan rumus Gregory<sup>8</sup>. Setelah data terkumpul dengan menggunakan instrumen tersebut, selanjutnya dilakukan analisis data dengan Teknik deskriptif kualitatif meliputi analisis validitas isi soal test oleh para ahli. Peningkatan hasil belajar dapat dianalisis dari hasil pengerjaan tes<sup>9</sup>. Pada persiapan pembelajaran yang akan dilakukan disiapkan dokumen pendukungnya dan disesuaikan dengan RME hal ini agar tujuan penelitian tercapai.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian menghasilkan beberapa data yaitu data hasil pre-test dan data hasil post-test. Selanjutnya data hasil test tersebut dianalisis untuk mencari hasil belajarnya dan dibahas sesuai dengan kajian teori yang telah ada. berikut disajikan hasil dan pembahsan dalam penelitian ini.

Peneliti melakukan tahap awal penelitian dengan mengadakan observasi dan wawancara untuk penentuan subyek penelitian. Hasilnya didapat satu kelas VIII yang berjumlah 28 siswa dengan kondisi awal dari hasil belajar pada pertemuan sebelumnya sejumlah 22 siswa yang tidak tuntas belajarnya. Melangkah pada tahap awal persiapan peneliti Menyusun instrument persaiapan pembelajaran yaitu dokumen pembelajaran dengan pendekatan RME. Setelah itu melakukan uji validitas soal pte-test dan post-test pada 2 validator ahli. Hasil validitas ahli pada soal tersebut disajikan dalam table 2 berikut.

**Table 2.** hasil uji validitas Ahli

Jenis Intrumen	Hasil Validasi	Keterangan
pre-test	0,88	revisi kecil
post-test	0,91	Tidak ada revisi

<sup>8</sup> I Made Krisna Bayu and I Made Citra Wibawa, 'Belajar Siklus Air Melalui Video Demonstrasi Dengan Media Konret', *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9.2 (2021), 248 <<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.34990>>.

<sup>9</sup> Rizal Wahid Permana Putra, 'Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL Setting', *English Learning Innovation*, 4.1 (2023), 22–31 <<https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24832>>.

Hasil dari tabel 1 dapat dibaca bahwa soal tersebut telah valid dengan skor 0,88 dan 0,91 untuk diberikan pada siswa. Namun pada validator ahli 1 memberikan revisi untuk soal diberikan dengan tingkat kesulitan yang berjenjang yaitu mudah, sedang, sulit. Ditambah lagi soal no.2 diubah sedikit untuk bagian ilustrasi soal yang lebih mengenai kehidupan sehari-hari yang dekat dengan siswa tingkat SMP. Validator ahli 2 memberikan revisi yang sama yaitu pada soal no.2 bisa ditambahkan lagi tentang masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan RME.

Instrument test telah divalidasi selanjutnya disiapkan dokumen untuk persiapan mengajar. Dokumen yang telah disiapkan dipergunakan untuk mengajar disesuaikan dengan RME. Pada pelaksanaan pembelajaran guru kelas sebagai observer dalam penerapan pendekatan RME pada proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi pembelajaran RME guru. Hasil dari lembar observasi tersebut seperti pada table 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Observasi Pembelajaran RME

No.	Langkah-Langkah RME	Keterlaksanaan		Keterangan
		Iya	Tidak	
1	memahami masalah/konteks	√	-	
2	menjelaskan masalah kontekstual	√	-	
3	menyelesaikan masalah kontekstual	√	-	
4	membandingkan dan mendiskusikan jawaban	√		Langkah ini dilaksanakan setelah mengambil kesimpulan
5	menyimpulkan	√		Dilaksanakan terlebih mendahului untuk memberikan gambaran pada siswa siswa

Pada tabel 3 dapat dilihat bahwa semua Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan RME telah dilaksanakan dengan baik oleh peneliti. Seluruh Langkah-langkah pembelajaran di terapkan meskipun untuk urutannya ada beberapa yang tidak berurutan hasil ini karen kondisi kelas. Observer telah menambahkan beberapa catatan terkait kejadian yang ada pada saat kegiatan pembelajaran pada kolom keterangan untuk selanjutnya dibahas. Kegiatan selanjutnya pelaksanaan pre-test diberikan pada awal pembelajaran sejumlah 28 siswa karena ada 1 siswa yang tidak masuk. Sedangkan post-tes diberikan pada saat akhir pembelajaran.

## Peningkatan Hasil Belajar dengan Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME)

Durasi waktu kegiatan pre-test dan post-test selama 12 menit. Penggunaan quizizz paper mode seperti pada gambar 1 dibawah ini hasil dari tangkapan yang diterima oleh guru.



**Gambar 1.** Hasil quizizz paper mode

Instrument soal telah disiapkan dengan soal pre-test dan post-test mempunyai kesamaan tingkat kesulitan dan kisi-kisi yang sama. Kesulitan yang sama diharapkan dapat menunjukkan keajekan dalam instrument tes. Keterlaksanaan tes dengan hasil dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Nilai hasil pre-test dan post-test

No.	Kegiatan Tes	Ketuntasan (siswa)	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1	pre-test	10	18
2	post-tes	24	4

Berdasarkan tabel 4 hasil pre-test diketahui bahwa sejumlah 18 siswa ( 64% ) tidak tuntas dalam pembelajaran. Sedangkan hasil post-test sejumlah 4 siswa (14%) yang tidak tuntas.

Penelitian sudah disiapkan sejak dari Langkah awal. Instrument telah divalidasi oleh 2 orang ahli dan diadakan revisi setelah itu instrument tes dinyatakan valid untuk digunakan<sup>10</sup>. Hasil ini sesuai dengan ketentuan bahwa instrument tes yang baik adalah yang dilakukan validasi terlebih dahulu oleh ahli yang berkompeten dengan bidang instrument tersebut. Jika perlu dilakukan revisi dan selanjutnya di validasi kembali sebelum dilakukan penelitian, peneliti telah melakukan persiapan dokumen mengajar yang telah disesuaikan oleh pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan RME. Hal ini sangat lah sesuai dengan ketentuan yang ada bahwa proses pembelajaran harus dipersiapkan terlebih dahulu disesuaikan dengan metode atau strategi

<sup>10</sup> Indah Rahayu Panglipur, 'Identifikasi Level Berfikir Geometri Mahasiswa Menurut Teori Van Hiele Pada Materi Geometri Analitik', 7.2 (2022), 113–21.

atau pendekatan yang diterapkan<sup>11</sup>. Selain itu pembelajaran juga observasi oleh observer hal ini untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran<sup>12</sup>. Hasil dari observasi pelaksanaan pembelajaran dengan RME ternyata telah terpenuhi pada semua Langkah-langkahnya. Meskipun terdapat penyesuaian sedikit pada Langkah-langkahnya namun hal ini disebabkan oleh kondisi kelas yang harus dikelola terlebih dahulu agar kondusif. Setelah siswa kondusif maka Langkah pembelajaran dapat diterapkan Kembali. Artinya dari hasil observasi itu dapat diambil suatu kesimpulan bahwa proses pembelajaran memang telah menggunakan pendekatan RME dengan benar keterlaksanaannya.

Selanjutnya terkait hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan. Bahwa terdapat 64% siswa yang tidak tuntas. Sedangkan pada post-test terdapat 14% siswa yang tidak tuntas. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan berkurangnya siswa yang tidak tuntas dan meningkatnya jumlah siswa yang tuntas. Penggunaan quizizz paper mode mempunyai kelebihan tersendiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa<sup>13</sup>. Selain itu quizizz paper mode juga dapat mengalih fungsikan handphone pada makna perangkat yang sebenarnya. Penggunaanya dapat dijadikan perangkat untuk mendukung kegiatan guru dalam pembelajaran<sup>14</sup>. RME adalah pendekatan pembelajaran matematika yang menekankan pada pemahaman konsep matematika melalui konteks yang nyata dan relevan bagi siswa. Dalam pendekatan RME, matematika dipresentasikan dalam situasi-situasi yang mendekati kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat melihat hubungan antara matematika dan dunia nyata. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep matematika, mengapa hal tersebut relevan, dan bagaimana mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal hasil belajar, pendekatan RME dapat membantu siswa mencapai pemahaman matematika yang lebih baik. Mereka tidak hanya belajar rumus atau prosedur, tetapi juga mengembangkan

---

<sup>11</sup> Indah Rahayu Panglipur and Merlinda Rosita, 'BERPIKIR MATEMATIS SISWA PADA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBANTUAN LKPD BERBASIS LITERASI NUMERASI', *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 7.1 (2023), 78–87.

<sup>12</sup> Trisna Br Karo and others, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Spider Webbed Pada Pembelajaran Tematik', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.4 (2021), 2108–17.

<sup>13</sup> Putra.

<sup>14</sup> Bekti Mulatsih, 'Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic', *Edisi Khusus KBM Pandemi COVID*, 5.1 (2020), 19–35.

## **Peningkatan Hasil Belajar dengan Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME)**

pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep dasar matematika<sup>15</sup>. Hal ini membantu siswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang berbeda dan menghadapi masalah-masalah matematika yang lebih kompleks. Namun, penting untuk diingat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk kualitas pengajaran, dukungan orang tua, dan faktor-faktor individu. Pendekatan RME sendiri tidak menjadi jaminan bahwa semua siswa akan mencapai hasil belajar yang tinggi. Namun, dengan penerapan yang baik dan dukungan yang memadai, pendekatan RME dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar matematika siswa<sup>16</sup>.

### **KESIMPULAN**

Pembelajaran dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) menggunakan quizizz paper mode dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik, hal ini dilihat dari keberhasilan dalam meningkatkan jumlah siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran yang dilakukan mampu untuk memberikan motivasi dan semangat belajar baik pada guru maupun pada siswa. Sejumlah 86% siswa tuntas dalam kelas tersebut artinya pembelajaran yang dilakukan telah berhasil. Hubungan antara hasil belajar dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dapat menjadi positif jika pendekatan tersebut diterapkan dengan baik. Beberapa hal yang dapat direkomendasikan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas dari penelitian ini adalah dengan meningkatkan jumlah kelas yang diberikan perlakuan. Selain itu bisa dilakukan metode eksperimen untuk melihat perbandingan antar kelasnya. Keterbatasan lain yang perlu untuk dikaji adalah tentang dokumen pembelajaran yang akan digunakan hendaknya dapat diuji validitasnya juga oleh para ahli sehingga akan memperkuat hasil yang diperoleh terkait tentang penerapan pembelajaran dengan pendekatan RME. Perihal aktivitas yang diobservasi hanya sebatas aktifitas guru saja, alangkah lebih baik jika diberikan tambahan observer untuk melakukan observasi atau pengamatan pada saat disiswa di kelas. Data ini dapat menjadi data tambahan untuk memperkuat keterlaksanaan di kelas dengan pendekatan RME.

---

<sup>15</sup> Febiyanti Hasan, Sarson W.Dj. Pomalato, and Hamzah B Uno, 'Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar', *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1.1 (2020), 13–20 <<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4547>>.

<sup>16</sup> Nida Jarmita and Hazami Hazami, 'Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Materi Perkalian', *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13.2 (2013), 212–22 <<https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.474>>.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, F., Pomalato, S. W. D., & Uno, H. B. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i1.4547>
- Hima, L. R., Palayukan, H., Kediri, N. P., Toraja, K. I., & Email, C. A. (2023). Analisis Pemberian Reward Oleh Guru Untuk Kurikulum Merdeka. 6(2). <https://doi.org/10.31100/histogram.v6i2.2380>
- Jarmita, N., & Hazami, H. (2013). Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Materi Perkalian. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 13(2), 212–222. <https://doi.org/10.22373/jid.v13i2.474>
- Karo, T. B., Anzelina, D., Sembiring, N., & Tanjung, D. S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Spider Webbed pada Pembelajaran Tematik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2108–2117. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1128>
- Krisna Bayu, I. M., & Citra Wibawa, I. M. (2021). Belajar Siklus Air Melalui Video Demonstrasi dengan Media Konret. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 248. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.34990>
- Lismayani, A., Rahmi, S., Amriani, S. R., & Pratama, M. I. (2023). Pengembangan Model Permainan Scrabble Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Pendahuluan. 6.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic. *Edisi Khusus KBM Pandemi COVID*, 5(1), 19–35.
- Murniasih, T. R. (2018). Increasing student's concept understanding on the subject about circle using manipulative media. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 91. <https://doi.org/10.25273/jipm.v6i2.2049>
- Palayukan, H., & Ledon, M. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence) Untuk Siswa Sma. *Semnas SENASTEK Unikama ...*, 2, 175–184. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/senastek/article/view/361>
- Panglipur, I. R. (2022). Identifikasi Level Berfikir Geometri Mahasiswa Menurut Teori Van Hiele Pada Materi Geometri Analitik. 7(2), 113–121.
- Panglipur, I. R., & Rosita, M. (2023). BERPIKIR MATEMATIS SISWA PADA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 7(1), 78–87. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v7i1>.
- Pujawan, I. G. N., Suryawan, I. P. P., & Prabawati, D. A. A. (2020). The effect of van hiele learning model on students' spatial abilities. *International Journal of Instruction*, 13(3), 461–474. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13332a>
- Putra, R. W. P. (2023). Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL setting. *English Learning Innovation*, 4(1), 22–31. <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24832>
- Sudarto, Jauhar, S., Muliadi, Satrian, Rahm, S., & Firdaus. (2022). PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF GURU IPA MELALUI PELATIHAN

**Peningkatan Hasil Belajar dengan Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME)**

BERBASIS PENGEMBANGAN TOPIK KONTROVERSI DAN SOAL BERJAWAB DIVERGEN. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(11), 2191–2198.

Wahyudi. (2016). Pengembangan model realistic mathematics education (RME) dalam peningkatan pembelajaran matematika bagi mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 2, 47–57.