

ANALISIS KEBUTUHAN DESAIN PEMBELAJARAN IRISAN KERUCUT MENGGUNAKAN PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA

Dewi Malihatud Darojah¹⁾, Suparman²⁾

¹ Magister Pendidikan Matematika, Universitas Ahmad Dahlan
email: dewimalihatud@gmail.com

² Magister Pendidikan Matematika, Universitas Ahmad Dahlan
email: suparman@pmat.uad.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan desain pembelajaran menggunakan pendekatan matematika realistik berbasis mobile learning. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Langkah-langkah penelitian meliputi observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas jurusan IPA berjumlah 5 siswa dan seorang guru matematika kelas XI. Objek dalam penelitian ini meliputi kurikulum, metode pembelajaran, karakteristik siswa, dan pemahaman siswa mengenai materi irisan kerucut. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mendapatkan data karakteristik siswa dan metode pembelajaran, lembar wawancara digunakan untuk mendapatkan data pemahaman konsep, dokumentasi untuk menganalisis kurikulum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) siswa kurang memahami konsep materi irisan kerucut yang diajarkan dengan menggunakan pendekatan konvensional, (2) siswa cenderung pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung karena pembelajaran berpusat pada guru. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru membutuhkan desain pembelajaran menggunakan pendekatan matematika realistik berbasis mobile learning yang diharapkan dapat membantu pemahaman siswa mengenai konsep irisan kerucut.

Keywords: analisis kebutuhan, pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan. Masalah kontekstual sehari-hari banyak sekali yang berhubungan dengan matematika. Hanya saja sebagian dari kita tidak menyadarinya bahwa masalah kontekstual tersebut sebenarnya dapat dijadikan suatu konteks pada pembelajaran matematika.

Pada pembelajaran matematika di tingkat SMA, matematika memuat materi yang sangat kompleks yaitu pada materi irisan kerucut misalnya. Hal ini menyebabkan siswa bertanya-tanya sebenarnya apa kegunaan materi irisan kerucut tersebut dalam kehidupan nyata. Penelitian yang dilakukan oleh Qutdsi dkk (2015) menunjukkan rendahnya daya serap siswa pada materi pembelajaran irisan kerucut karena guru

menggunakan model pembelajaran yang monoton berpusat pada guru.

Konsep matematika yang dianggap begitu abstrak memerlukan pendekatan realistik agar siswa lebih memahami konsep yang sedang mereka pelajari. Pada pendekatan pendidikan matematika realistik, konteks memberikan makna pada isi (Hadi, 2017:23). Ketika siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna, diharapkan siswa dapat lebih mengembangkan pengetahuan yang didapat.

Penelitian yang dilakukan Misdalina dkk (2009) tentang pengembangan materi integral untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) menggunakan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di Palembang menunjukkan bahwa pendekatan realistik dapat diterapkan pada pembelajaran matematika di SMA. Dalam penelitian tersebut Misdalina dkk (2009) menemukan

bahwa siswa suka dan berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran integral menggunakan pendekatan PMRI. Selain itu, hasil mengerjakan soal latihan diperoleh rata-rata 93.7 yang berarti berkategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan realistik menjadikan proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik.

Akan tetapi, penelitian PMRI yang sudah-sudah kebanyakan meneliti di tingkat SMP, namun untuk ditingkat SMA masih sedikit. Hal ini sesuai pendapat Sabandar dalam Prahmana (2017) mengenai survei yang dilakukannya dalam rentang waktu lima tahun (2003-2008) yaitu kecenderungan paradigma penelitian pada pendidikan matematika adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan subjek penelitian siswa-siswa di jenjang SMP.

Dalam era teknologi saat ini, diperlukan media pembelajaran yang praktis dan dapat digunakan dimanapun kita berada. Sebagian besar siswa SMA saat ini dapat dipastikan mempunyai *smartphone*. Selain dapat digunakan untuk komunikasi, *smartphone* tersebut juga dapat digunakan untuk edukasi. *Mobile learning* misalnya. *Mobile learning* merupakan salah satu pengembangan teknologi dalam hal informasi dan komunikasi yang dapat mempengaruhi ruang lingkup pembelajaran (Sulisworo&Toifur, 2016).

Hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMA Negeri 1 Kebumen menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pembelajaran yang kontekstual dan dapat diakses dengan mudah. Namun mereka belum menemukan solusinya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kebutuhan dan daya dukung terhadap pengembangan desain pembelajaran menggunakan pendekatan PMR berbasis *mobile learning* untuk membantu pemahaman siswa pada materi irisan kerucut. Untuk megembangkan pembelajaran tersebut, peneliti akan mengkaji mengenai kurikulum, metode pembelajaran yang digunakan guru, karakteristik siswa, dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran mengenai irisan kerucut.

2. KAJIAN LITERATUR

Pendekatan Matematika Realistik (PMR) merupakan suatu pendekatan yang menjanjikan dalam pembelajaran matematika karena di dalamnya termuat tentang apa itu matematika, bagaimana siswa belajar matematika, dan bagaimana matematika harus diajarkan (Hadi, 2017). Terdapat tiga prinsip kunci dalam PMR, yaitu *guided reinvention* dan *progressive mathematizing*, *didactical phenomenology*, dan *self-developed* models (Gravemeijer, 1994), dengan rincian sebagai berikut. (1) Pada prinsip *reinvention* siswa harus diberikan sebuah proses yang sama dengan saat matematika ditemukan melalui penyelesaian masalah kontekstual. Prinsip *progressive mathematizing* menekankan pada matematisasi atau proses mematematikakan suatu fenomena. (2) Menurut prinsip *didactical phenomenology*, situasi yang menjadi topik matematika diaplikasikan untuk diselidiki berdasarkan dua alasan. Alasan yang pertama, yaitu untuk mengantisipasi berbagai aplikasi yang ada dalam pembelajaran. Kedua, untuk mempertimbangkan konteks yang berpengaruh sebagai proses matematisasi. (3) *Self developed* models merupakan “gap” diantara pengetahuan informal dan bentuk formal matematika. Dengan artian, melalui pengetahuan informal yang didapat dari pemecahan masalah kontekstual, siswa dapat mengembangkannya ke bentuk formal matematika.

Pada pendekatan matematika realistik, guru berperan sebagai fasilitator, moderator, atau evaluator sehingga siswa diharapkan lebih banyak berperan dalam pembelajaran dan aktif untuk berpikir, mengkomunikasikan ide-ide, serta menghargai pendapat siswa lain (Sarbiyono, 2016). Menurut De Lange (dalam Hadi, 2017) pembelajaran matematika dengan pendekatan PMR meliputi aspek-aspek berikut. (1) Pelajaran dimulai dengan memberikan masalah nyata. (2) Permasalahan yang diberikan harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. (3) Melalui masalah yang diberikan, siswa mengembangkan model-model simbolik secara informal. (4) Pembelajaran berlangsung interaktif.

Dalam implementasinya, pembelajaran di kelas dapat dikolaborasikan dengan mobile

learning. Penelitian yang dilakukan oleh Sulisworo dkk (2016) tentang pengembangan aplikasi *mobile learning* dengan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan minat siswa saat pembelajaran. *Mobile learning (m-learning)* merupakan salah satu bagian dari *electronic learning (e-learning)* yang mana *mobile learning* ini mempunyai lebih banyak keuntungan untuk pembelajaran siswa (Sulisworo dkk, 2016).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan observasi saat pembelajaran mengenai materi irisan kerucut dan mencatat beberapa hal pokok yang ditemukan saat melakukan observasi. Setelah melakukan observasi, peneliti melakukan wawancara dengan siswa dan guru. Subjek dalam penelitian ini yaitu lima siswa kelas XI dan satu orang guru matematika kelas XI. Objek penelitian dalam penelitian ini yaitu mengenai kurikulum, karakteristik siswa, metode pembelajaran guru, dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran mengenai irisan kerucut. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengobservasi siswa pada saat pembelajaran untuk mendapatkan data karakteristik siswa dan metode pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran irisan kerucut. Lembar wawancara sebagai pedoman wawancara kepada siswa dan guru untuk mendapatkan data pemahaman konsep dan karakteristik siswa. Dokumentasi digunakan untuk menganalisis kurikulum yang berlaku di Indonesia dengan kurikulum yang digunakan saat pembelajaran irisan kerucut di sekolah. Kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan (Sugiyono, 2015).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kurikulum

Irisan kerucut merupakan materi yang diajarkan di kelas XI SMA semester pertama jurusan IPA. Materi ini termasuk baru, karena pada kurikulum 2004, materi ini dihapus dan ditambahkan kembali pada saat diberlakukannya kurikulum 2013.

Kompetensi dasar pada materi irisan kerucut menurut Permendikbud tahun 2016 yaitu menganalisis irisan kerucut (lingkaran, ellips, parabola, dan hiperbola) dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan irisan kerucut (lingkaran, ellips, parabola, dan hiperbola). Berdasarkan analisis RPP seorang guru yang mengajar materi irisan kerucut tersebut, kompetensi dasar mengenai materi irisan kerucut sesuai dengan yang tercantum pada Permendikbud tahun 2016. Pembuatan RPP disesuaikan untuk setiap pertemuan yaitu 2xjam pelajaran. Alokasi waktu untuk mata pelajaran matematika peminatan di SMA N 1 Kebumen yaitu 4 kali pertemuan atau 8 jam pelajaran setiap minggunya.

Analisis Metode Pembelajaran

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melihat bahwa pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru. Hal ini tentunya tidak sesuai dengan permendikbud no 22 tahun 2016 yaitu pada proses pembelajaran, siswa yang menjadi pusatnya (*student centered learning*). Karena pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga menyebabkan kondisi siswa pada pembelajaran tersebut menjadi pasif. Selain itu, selama proses pembelajaran guru langsung memberikan rumus formal dan contoh soal, kemudian siswa mengerjakan soal latihan. Dalam pembelajaran, baik PMRI maupun kurikulum 2013, guru dituntut untuk membuat siswa mengkonstruksikan hasil belajarnya sendiri, maka diperlukan media informal sebelum menjadi formal (Suandito, 2017). Berdasarkan beberapa penelitian, pendekatan PMRI dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika (Widari dkk, 2013; Lestariningsih dkk, 2015; Palupi, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru, diperoleh informasi bahwa guru menerapkan strategi konvensional pada setiap pembelajaran karena disesuaikan dengan jumlah jam dan pertemuan yang sudah direncanakan yaitu untuk irisan kerucut harus sudah selesai dalam 16jam pelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi alasan guru tidak menggunakan alat peraga atau media dalam pembelajaran. Sementara itu, pada pendekatan pendidikan matematika realistik Indonesia, konteks dapat

menggunakan segala sesuatu yang ada disekitar kita dan tidak harus mahal. Misalnya pada penelitian yang dilakukan oleh Prahmana dkk (2012) pada materi operasi perkalian, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional tepuk bergilir.

Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh, dapat dilihat bahwa karakteristik siswa saat pembelajaran berlangsung cenderung pasif karena pembelajaran berpusat pada guru. Pada pembelajaran tersebut guru memberikan penjelasan dahulu mengenai unsur-unsur, persamaan, bahkan sampai contoh penyelesaian soal pada materi tersebut. Sehingga siswa cenderung hanya mengikuti semua arahan yang diberikan oleh guru dan tidak mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi atau mencari tahu sendiri bagaimana cara mendapatkan persamaan tersebut. Sehingga ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan latihan soal di depan kelas, tidak ada siswa yang maju ke depan. Karena siswa tidak ada yang mau maju, guru kemudian menunjuk beberapa siswa untuk mengerjakannya di papan tulis. Meskipun guru telah melihat hasil kegiatan pembelajaran pada hari itu, guru tidak mengubah model pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Yaitu guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini tentunya tidak sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik siswa demi terwujudnya kompetensi dasar yang hendak dicapai. Metode yang digunakan dalam pembelajaran tentunya sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa (Ahmad Sutanto, 2016). Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan PMRI dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika (Setiawan dkk, 2014; Sumirattana dkk, 2017; Yusmanita dkk, 2018).

Selain siswa yang cenderung pasif pada proses pembelajaran, siswa juga cenderung kurang disiplin saat pembelajaran berlangsung. Karena sebagian siswa asik dengan *smartphone*-nya sendiri untuk mengakses sosial media. Hal itu tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Jika

siswa kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, tentunya siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan konsep tersebut. Sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan dan kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini guru dapat melibatkan *smartphone* dalam pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *mobile learning* dapat diintegrasikan dengan proses pembelajaran matematika (Shin et al., 2012; Kiger et al., 2012).

Analisis Pemahaman Siswa

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa, diperoleh data bahwa siswa kurang memahami konsep mengenai irisan kerucut. Hal ini dapat dilihat pula melalui data observasi, ketika siswa diberi tugas oleh guru untuk mencari persamaan irisan kerucut yang berbeda titik pusatnya, sebagian besar siswa masih bingung. Setelah peneliti mewawancarai siswa, hasilnya yaitu siswa kurang memahami penjelasan guru ketika menjelaskan menggunakan strategi konvensional. Sehingga diperlukan pendekatan yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep tersebut. Berdasarkan beberapa hasil penelitian, pendekatan pendidikan matematika realistik dapat membantu siswa untuk memahami konsep matematika (Jaelani dkk, 2013; Nursyahidah dkk, 2013; Nurdiansyah & Prahmana, 2017; Barciano dkk, 2017; Ryandi dkk, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berlangsung menggunakan strategi konvensional menyebabkan siswa pasif dan kurang disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga diperlukan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pada PMRI kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator (Sarbiyono, 2016). Sebagai fasilitator, hendaknya guru dapat menyiapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang akan diajarkan. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa guru yang

telah mengikuti workshop PMRI mempunyai kesadaran dan kemauan untuk menerapkan pendekatan PMRI dalam pembelajaran (Julie dkk, 2014; Putri dkk, 2015).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperlukannya pengembangan pembelajaran materi irisan kerucut menggunakan pendekatan PMR yang berbasis *mobile learning* dengan harapan dapat membantu pemahaman siswa mengenai konsep irisan kerucut. Hal ini dikarenakan pengenalan konsep dengan menggunakan pendekatan PMR dikaitkan secara kontekstual dan menggunakan konteks yang dekat dengan siswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa kurikulum yang diterapkan di SMA N 1 Kebumen menggunakan kurikulum 2013. Tetapi untuk metode pembelajaran pada irisan kerucut belum menggunakan pendekatan saintifik, dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan karakteristik siswa yang cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Karena pada saat proses pembelajaran guru langsung memberikan rumus formal dan contoh soal, kemudian siswa mengerjakan latihan soal. Sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi irisan kerucut yang telah diajarkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa diperlukannya pengembangan pembelajaran materi irisan kerucut menggunakan pendekatan pendidikan matematika realistik berbasis *mobile learning* untuk membantu pemahaman siswa mengenai konsep irisan kerucut. Untuk itu membutuhkan desain pembelajaran dan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan pendidikan matematika realistik.

6. REFERENSI

- Berciano, A., Jiménez-Gestal, C., & Salgado, M. (2017). Kindergartners' Use of Symbols in the Semiotic Representation of 3-Dimensional Changes. *IEJME*, 11(4), 311-331.
- Gravemeijer, K. 1994. *Developing Realistic Mathematics Education*. Utrecht: Freudenthal Institute.
- Hadi, S. (2017). *Pendidikan Matematika Realistik (Teori, Pengembangan, dan Implementasinya)*. PT Raja Grafindo Persada.
- Jaelani, A., Ilma, R., & Hartono, Y. (2013). Students' Strategies of Measuring Time Using Traditional Gasing Game in Third Grade of Primary School. *Journal on Mathematics Education*, 4(1), 29-40.
- Julie, H., Suwarsono, S., & Juniati, D. (2014). Understanding Profile from the Philosophy, Principles, and Characteristics of RME. *Journal on Mathematics Education*, 5(2), 148-159.
- Kiger, D., Herro, D., & Prunty, D. (2012). Examining the influence of a mobile learning intervention on third grade math achievement. *Journal of Research on Technology in Education*, 45(1), 61-82.
- Lestariningsih, L., Anwar, M., & Setiawan, A. M. (2015). Investigating the Act of Design in Discharge Concept Using PMRI. *Journal on Mathematics Education*, 6(2), 129-138.
- Menteri Pendidikan Nasional. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan Menengah. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Misdalina, M., Zulkardi, Z., & Purwoko, P. (2009). Pengembangan Materi Integral untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Nurdiansyah, N., & Prahmana, R. C. I. (2017). Pembelajaran keliling lingkaran menggunakan konteks gelas. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 128-140.
- Nursyahidah, F., & Putri, R. I. I. (2013). Supporting First Grade Students' Understanding of Addition up to 20 Using Traditional Game. *Indonesian Mathematical Society Journal on Mathematics Education*, 4(2), 212-223.
- Palupi, E.L.W. (2017). Pendekatan PMRI Berbantuan Puzzle Tangram untuk Mengajarkan Luas Bangun Datar Gabungan. *Jurnal Elemen*, 3(2), 138-148.

- Putri, R. I. I., Dolk, M., & Zulkardi, Z. (2015). Professional Development of PMRI Teachers for Introducing Social Norms. *Journal on Mathematics Education*, 6(1), 11-19.
- Prahmana, R. C. I. (2017). Design research (Teori dan implementasinya: Suatu pengantar).
- Prahmana, R. C. I., Zulkardi, Z., & Hartono, Y. (2012). Learning multiplication using Indonesian traditional game in third grade. *Journal on Mathematics Education*, 3(2), 115-132.
- Qutdsi dkk. 2015. Proses Pembelajaran Irisan kerucut pada SMKN dengan Daya Serap Siswa Rendah Terbanyak di Jember pada Ujian Nasional Matematika Tahun 2013/2014. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1-6.
- Ryandi dkk. 2018. Learning Combination through "Handshake". *IJEME*, 2(1), 105-118.
- Sarbiyono, S. (2016). Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 1(2), 163-173.
- Setiawan, K. A., Renda, N. T., & Rati, N. W. (2014). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1)
- Shin, N., Sutherland, L. M., Norris, C. A., & Soloway, E. (2012). Effects of game technology on elementary student learning in mathematics. *British journal of educational technology*, 43(4), 540-560.
- Sulisworo, D., Ishafit, I., & Firdausy, K. (2016). The development of mobile learning application using jigsaw technique. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 10(3), 11-16.
- Sulisworo, D., & Toifur, M. (2016). The role of mobile learning on the learning environment shifting at high school in Indonesia. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 10(3), 159-170.
- 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.
- Ahmad Susanto, M. P. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Widari, I. G. A. A., Putra, I. G. N. N., & Suwija, I. K. (2013). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bangun Ruang Pada Siswa Kelas Iva Sdn 9 Sesetan Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 3(2), 189-212.
- Yusmanita dkk. 2018. Penerapan Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian. *Jurnal Elemen*, 4(1), 93-104.