

PENERAPAN TRAYEK PEMBELAJARAN, MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PAPAN PELUANG, DADU, DAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN RME DI SMA NEGERI 12 MEDAN

Jhonatan Manalu^{1*}, Shaerleen Naviry Br Kembaren², Chindy Fransiska Hutagalung³, Relly Sinurat⁴, Kairuddin⁵

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Corresponding author email: jhonatanmanalu71@gmail.com

Article History

Received: 28 November 2024

Revised: 17 January 2025

Published: 9 February 2025

ABSTRACT

This study examines the use of learning media such as probability boards, dice, and interactive multimedia with the Realistic Mathematics Education (RME) approach at SMA Negeri 12 Medan. The primary goal is to enhance students' understanding of probability concepts, which are often considered abstract and challenging. The research employs a descriptive quantitative method, with data collected through observations, interviews, student satisfaction surveys, and tests using Student Worksheet (LKPD). The findings indicate that the use of these media significantly improves students' understanding, with 85.71% of students achieving high to very high levels of comprehension. Moreover, most students stated that this method made it easier for them to grasp the material in a clearer, more relevant, and applicable manner. Thus, the application of RME-based learning media has proven effective in enhancing student engagement and understanding of probability concepts.

Keywords: *Probability Concepts, Probability Board, Dice, Realistic Mathematics Education (RME)*

Copyright © 2025, The Author(s).

How to cite: Manalu, J., Kembaren, S. N. B., Hutagalung, C. F., Sinurat, R., & Kairuddin, K. (2025). Penerapan Trayek Pembelajaran, Media Pembelajaran Menggunakan Papan Peluang, Dadu, dan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan RME di SMA Negeri 12 Medan. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 60–69. <https://doi.org/10.55681/nusra.v6i1.3343>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Dalam dunia ilmu pengetahuan, matematika memiliki peran fundamental, karena hampir tidak ada cabang ilmu yang terlepas dari penggunaannya (Nurbayan & Basuki, 2022). Hal ini dapat dipahami karena selain mempelajari pengetahuan matematika itu sendiri, matematika juga menyediakan bahasa, metode, dan teori yang membantu membentuk serta memperkuat ilmu pengetahuan. Salah satu keunikan matematika adalah fungsinya sebagai simbol untuk menyampaikan ide dan pengetahuan. Sebagaimana manusia berkomunikasi melalui simbol-simbol, matematika juga menjadi salah satu bentuk simbol yang digunakan. Sebagai alat komunikasi dalam ilmu pengetahuan, matematika memiliki keunggulan dibandingkan bahasa biasa, yaitu dalam kejelasan dan ketunggalan makna. Sebaliknya, bahasa seringkali menimbulkan ambiguitas atau makna yang tidak jelas (Ramdani, 2006). Sebagai alat komunikasi dalam ilmu pengetahuan, matematika memiliki keunggulan dibandingkan bahasa biasa, yaitu dalam kejelasan dan ketunggalan makna. Namun, sifat matematis yang sangat abstrak dan penuh simbol sering kali menjadi tantangan tersendiri, sehingga siswa kurang memahami konsep dan aplikasinya saat mempelajari matematika. Hal ini dapat membuat pembelajaran matematika terasa sulit dan kurang menarik bagi sebagian siswa.

Pendidikan matematika memiliki peranan krusial dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Sebagai bidang ilmu dasar, matematika membantu siswa untuk berpikir secara logis, menganalisis berbagai permasalahan, dan membuat keputusan yang didasari oleh

pertimbangan rasional (Tanjung, 2019). Dalam kehidupan yang semakin dinamis dan penuh kompleksitas, keterampilan memecahkan masalah matematika menjadi hal yang sangat penting, baik dalam konteks akademik maupun dalam situasi praktis sehari-hari. Topik ini tidak hanya menjadi bagian integral dari kurikulum sekolah, tetapi juga memiliki aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam pengambilan keputusan yang melibatkan unsur ketidakpastian dan risiko. Namun, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep peluang karena sering dianggap abstrak dan kompleks.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut (Hasan et al., 2021) Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, berfungsi sebagai penghubung antara keduanya. Tujuan utamanya adalah untuk memotivasi siswa agar lebih tertarik dan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan bermakna. Dengan menggunakan media yang sesuai, siswa diharapkan dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Media pembelajaran manual, seperti papan peluang dan dadu, telah terbukti efektif dalam membantu siswa memvisualisasikan hasil serta memahami hubungan antara peluang dan kejadian nyata. Papan peluang memberikan representasi grafis yang jelas tentang berbagai kemungkinan hasil, sementara dadu digunakan untuk menggambarkan eksperimen acak secara langsung. Dengan

pendekatan konkret ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep peluang melalui pengalaman praktis, yang memperkuat pemahaman mereka dan membuat materi lebih mudah diterima. Kedua media tersebut memberikan cara yang menarik dan interaktif dalam belajar, sehingga memudahkan siswa untuk menghubungkan teori dengan praktik.

Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) adalah metode pembelajaran matematika yang menghubungkan konsep-konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari siswa. Dikembangkan oleh Hans Freudenthal di Belanda, RME memulai pembelajaran dengan situasi nyata yang relevan, yang kemudian digunakan untuk mengembangkan ide dan konsep matematika. Pendekatan ini bertujuan untuk membuat matematika lebih bermakna dan aplikatif, dengan melibatkan siswa dalam eksplorasi aktif melalui masalah kontekstual yang membantu mereka membangun pemahaman secara bertahap (Ananda, 2018). RME bertujuan untuk membuat matematika lebih relevan dan bermakna dengan memanfaatkan konteks yang familiar bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep matematika. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya diberikan rumus atau prosedur matematika secara abstrak, tetapi juga diajak untuk berinteraksi dengan masalah yang bersifat kontekstual, yang memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman matematika secara aktif. Dalam RME, peran guru bukan hanya sebagai pemberi pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendukung siswa dalam proses penemuan dan pemahaman matematika melalui pengalaman nyata. Dengan cara ini,

diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah matematika yang lebih kompleks.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media pembelajaran peluang menggunakan papan peluang, dadu, dan multimedia pembelajaran interaktif dengan pendekatan RME di SMA Negeri 12 Medan. Dengan mengamati implementasi media pembelajaran ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana media dan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep peluang. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam pendidikan matematika.

METODE PENELITIAN

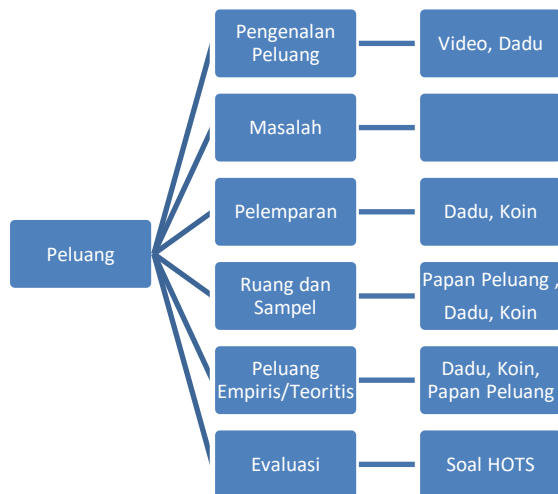
Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan desain studi kasus yang berfokus pada penerapan media pembelajaran menggunakan papan peluang, dadu, dan media interaktif lainnya di kelas XI F1 SMA Negeri 12 Medan. Metode deskriptif kuantitatif dipilih untuk menggambarkan secara sistematis dan mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Realistic Mathematics Education (RME) terhadap pemahaman siswa dalam mempelajari konsep peluang (Mailani et al., 2022).

Teknik pengumpulan data dilakukan meliputi Observasi, Wawancara, LKPD, dan Angket kepuasan siswa. Observasi dilakukan untuk memantau interaksi siswa dengan media pembelajaran serta respons mereka terhadap pendekatan RME. Wawancara dilakukan dengan guru

matapelajaran untuk menggali persepsi mereka mengenai keefektifan media yang digunakan. Selain itu, angket kepuasan disebarkan kepada seluruh siswa untuk mengukur tingkat kepuasan mereka terhadap proses pembelajaran serta efektivitas media yang diterapkan. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kepuasan siswa, sementara peneliti juga melakukan observasi langsung selama pembelajaran berlangsung untuk melengkapi data. Selain itu, hasil tes melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan menjelaskan materi peluang yakni peluang teoritis dan peluang empiris dikelas mengikuti trayek berikut :



Proses pembelajaran dimulai dengan pengenalan konsep peluang melalui media interaktif berupa video dan dadu. Media video digunakan untuk memberikan pemahaman awal tentang konsep dasar peluang, sementara media dadu memperkenalkan aplikasi nyata peluang

dalam aktivitas sehari-hari. Setelah pengenalan konsep, siswa diberikan sebuah masalah kontekstual untuk memotivasi mereka berpikir kritis dan mempraktikkan konsep yang telah dipelajari. Selanjutnya, siswa melakukan aktivitas pelemparan menggunakan dadu dan koin sebagai simulasi untuk memahami cara menentukan ruang sampel dan titik sampel. Aktivitas ini membantu siswa secara langsung memahami bagaimana peluang dihitung berdasarkan hasil yang mungkin terjadi dalam suatu percobaan acak. Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan dengan menggunakan media papan peluang. Media ini dirancang untuk memandu siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan, sehingga mereka dapat mengaplikasikan konsep peluang secara sistematis. Sebagai tahap evaluasi, siswa diberikan soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Soal ini dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi berdasarkan pemahaman mereka tentang konsep peluang. Melalui rangkaian kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami teori peluang, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam berbagai konteks permasalahan.

Soal tes yang diberikan kepada siswa terdiri dari tiga permasalahan dari materi teori peluang yang harus dipecahkan oleh siswa kelas XI-F1. Standar ketuntasan siswa disesuaikan dengan KKM mata Pelajaran matematika yang telah ditetapkan sekolah, siswa dianggap tidak tuntas bila skor atau nilai mencapai minimal dari KKM yaitu ≥ 75 . Kategori yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur hasil dan proses belajar siswa merujuk pada rentang berikut (M. Ngalim Purwanto, 2004: 82).

Table 1. Kategori Hasil Belajar Siswa

No	Rentang Skor (%)	Kriteria
1	$90 < x \leq 100$	Sangat Tinggi
2	$80 < x \leq 90$	Tinggi
3	$65 < x \leq 80$	Cukup
4	$55 < x \leq 65$	Rendah
5	$x \leq 55$	Sangat Rendah

1. Hasil tes LKPD siswa

Table 2. Hasil Tes LKPD Siswa

No	Kode Siswa	Nilai	Kriteria
1	S1	100	ST
2	S2	100	ST
3	S3	85	T
4	S4	85	T
5	S5	85	T
6	S6	100	ST
7	S7	85	T
8	S8	100	ST
9	S9	100	ST
10	S10	100	ST
11	S11	100	ST
12	S12	100	ST
13	S13	85	T
14	S14	85	T
15	S15	85	T
16	S16	85	T
17	S17	100	ST
18	S18	100	ST
19	S19	75	C
20	S20	75	C
21	S21	65	R
22	S22	40	SR
23	S23	95	ST
24	S24	95	ST
25	S25	90	ST
26	S26	100	ST
27	S27	85	T
28	S28	85	T
29	S29	85	T

30	S30	85	T
31	S31	85	T
32	S32	85	T
33	S33	100	ST
34	S34	100	ST
35	S35	100	ST
Rata-Rata			89,28571

Berdasarkan hasil tes LKPD yang diberikan kepada siswa, didapatkan rata-rata : $\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$, $\bar{x} = \frac{3125}{35} = 89,28571$. Berdasarkan tabel diatas kriteria Sangat Tinggi (ST) adalah $P(ST) = \frac{17}{35} \times 100\% = 48,57\%$. Presentase untuk kriteria Tinggi (T) adalah $P(T) = \frac{13}{35} \times 100\% = 37,14\%$. Presentase untuk kriteria Cukup (C) adalah $P(C) = \frac{2}{35} \times 100 = 5,7\%$. Presentase untuk kriteria Rendah (R) adalah $P(R) = \frac{1}{35} \times 100\% = 2,85\%$. Presentase Sangat Rendah (SR) adalah $P(SR) = \frac{1}{35} \times 100\% = 2,85\%$. Berdasarkan analisis, sebanyak 48,57% siswa berada dalam kategori sangat tinggi, dan 37,14% lainnya berada dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran menggunakan papan peluang dan dadu telah efektif membantu mayoritas siswa memahami konsep peluang. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis praktik langsung seperti ini mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi karena mereka dapat menghubungkan teori dengan simulasi nyata. Namun, terdapat 5,7% siswa yang berada dalam kategori cukup, serta 2,85% masing-masing dalam kategori rendah dan sangat rendah, yang mencerminkan adanya beberapa siswa yang belum sepenuhnya terbantu oleh media ini.

Ketidakseimbangan hasil ini kemungkinan disebabkan oleh variasi gaya belajar siswa, keterbatasan waktu eksplorasi

media, atau perbedaan tingkat pemahaman awal siswa. Untuk mengoptimalkan trayek pembelajaran, langkah-langkah seperti perbedaan instruksi perlu diterapkan, misalnya dengan memberikan bimbingan intensif kepada siswa yang masih kesulitan dan tantangan tambahan kepada siswa yang telah menunjukkan hasil tinggi. Selain itu, penguatan interaksi kolaboratif melalui diskusi kelompok atau permainan tim dapat membantu siswa lebih memahami materi. Evaluasi formatif dan refleksi rutin juga penting untuk memastikan pemahaman yang merata. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini telah memberikan hasil yang efektif bagi sebagian besar siswa, tetapi masih memerlukan beberapa penyesuaian agar lebih inklusif dan dapat membantu semua siswa mencapai hasil maksimal. Dengan peningkatan strategi pembelajaran dan waktu eksplorasi, media ini dapat dioptimalkan untuk mendukung keberhasilan seluruh siswa. Proses ini membantu siswa membangun pemahaman konseptual berdasarkan pengalaman langsung, sesuai dengan prinsip utama RME yang menekankan interaktivitas dan proses matematisasi progresif, yaitu membawa siswa dari situasi konkret menuju representasi abstrak.

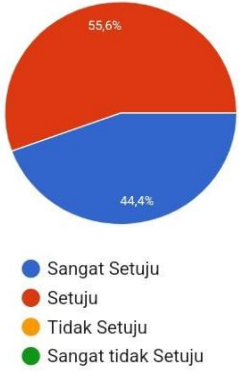
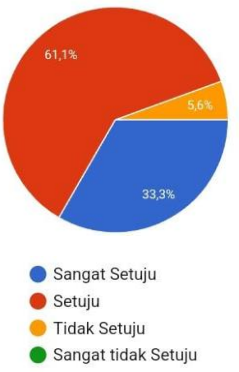
2. Angket Kepuasan Siswa

Adapun angket kepuasan siswa dari penerapan media pembelajaran direkap melalui link g-form <https://forms.gle/abmGMwoS5BvEA8wb9> didapatkan hasil sebagai berikut :

Table 3. Angket Kepuasan Siswa

Pertanyaan	Jawaban
------------	---------

<p>Apakah menurut anda dengan menggunakan media pembelajaran papan peluang mempermudah Anda dalam memahami konsep peluang ?</p>	 <p> ● Sangat Setuju ● Setuju ● Tidak Setuju ● Sangat tidak Setuju </p>
<p>Apakah melalui penerapan media pembelajaran papan peluang dan dadu ini dapat mempermudah Anda dalam menyelesaikan persoalan yang ada pada LKPD?</p>	 <p> ● Sangat Setuju ● Setuju ● Tidak Setuju ● Sangat tidak Setuju </p>
<p>Apakah multimedia pembelajaran interaktif membantu meningkatkan pemahaman Anda terhadap materi yang diajarkan?</p>	 <p> ● Sangat Setuju ● Setuju ● Tidak Setuju ● Sangat tidak Setuju </p>
<p>Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran ini?</p>	 <p> ● Sangat Setuju ● Setuju ● Tidak Setuju ● Sangat tidak Setuju </p>

<p>Apakah media pembelajaran yang digunakan membuat suasana pembelajaran lebih menarik?</p>	 <p>● Sangat Setuju ● Setuju ● Tidak Setuju ● Sangat tidak Setuju</p>
<p>Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal peluang setelah menggunakan media pembelajaran ini?</p>	 <p>● Sangat Setuju ● Setuju ● Tidak Setuju ● Sangat tidak Setuju</p>

Berikut adalah analisis deskriptif Berdasarkan data yang diberikan :

1. Apakah menurut anda dengan menggunakan media pembelajaran papan peluang mempermudah Anda dalam memahami konsep peluang ?

Dari hasil jawaban siswa, sebanyak 61,1% siswa menjawab “Sangat Setuju” dan 38,9% siswa menjawab “Setuju” mengenai penggunaan media pembelajaran papan peluang dalam mempermudah pemahaman konsep peluang. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media ini sangat efektif dalam membantu mereka memahami konsep peluang, yang sebelumnya mungkin dianggap abstrak atau sulit. Penggunaan papan peluang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui kegiatan praktis, yang mempermudah mereka dalam mengaitkan teori dengan situasi nyata. Ini sesuai dengan prinsip Realistic Mathematics Education (RME), yang menekankan

pentingnya konteks nyata dalam pembelajaran matematika

2. Apakah melalui penerapan media pembelajaran papan peluang dan dadu ini dapat mempermudah Anda dalam menyelesaikan persoalan yang ada pada LKPD?

Dilihat dari jawaban siswa, sebanyak 47,2% siswa memilih “Sangat Setuju” dan 52,8% siswa memilih “Setuju” terkait penerapan media pembelajaran papan peluang dan dadu dalam mempermudah penyelesaian persoalan pada LKPD. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa merasa media ini efektif dalam membantu mereka menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Pembelajaran menggunakan papan peluang dan dadu memberikan pendekatan yang lebih interaktif dan konkrit, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami langkah-langkah penyelesaian masalah dalam konteks peluang. Dengan demikian, media ini terbukti mendukung pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep peluang pada persoalan yang lebih kompleks.

3. Apakah multimedia pembelajaran interaktif membantu meningkatkan pemahaman Anda terhadap materi yang diajarkan?

Penggunaan multimedia yang menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang sebelumnya mungkin terasa abstrak atau sulit. Keberagaman media yang digunakan memberi siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan berbagai gaya belajar mereka. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil jawaban siswa dimana Sebanyak 41,7% siswa memilih “Sangat

Setuju” dan sebanyak 58,3% siswa memilih “Setuju”.

4. Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran ini?

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa 97,2% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran ini, dengan 33,3% siswa memilih “Sangat Setuju” dan 63,9% siswa memilih “Setuju”. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan adanya peningkatan motivasi dalam belajar matematika melalui penggunaan media pembelajaran yang telah diterapkan. Media pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman nyata, seperti papan peluang, dadu, dan multimedia, memberikan dampak positif dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Ketertarikan yang muncul dari penggunaan media ini kemungkinan besar berkontribusi pada meningkatnya motivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan terlibat dalam materi yang diajarkan. Meskipun sebagian besar siswa merespons positif, terdapat 2,8% siswa yang memilih "Tidak Setuju," yang mungkin menunjukkan bahwa ada siswa yang belum merasakan manfaat atau motivasi yang sama dari media ini.

5. Apakah media pembelajaran yang digunakan membuat suasana pembelajaran lebih menarik?

Sebanyak 44,4 % siswa menjawab “sangat Setuju” dan 55,6% siswa menjawab “setuju” hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa merasa media pembelajaran yang diterapkan berhasil menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan dalam proses belajar. Dengan lebih dari 99% siswa memberikan tanggapan positif, dapat disimpulkan bahwa

media seperti papan peluang, dadu, dan multimedia interaktif telah berhasil menghidupkan suasana kelas, membuat siswa lebih terlibat, dan mengurangi kebosanan yang sering dialami dalam pembelajaran matematika.

6. Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal peluang setelah menggunakan media pembelajaran ini?

Dilihat dari jawaban siswa, sebanyak 33,3% siswa memilih “Sangat Setuju,” 61,1% siswa memilih “Setuju,” dan 5,6% siswa memilih “Tidak Setuju” terkait pertanyaan apakah mereka merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal peluang setelah menggunakan media pembelajaran ini. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal peluang setelah memanfaatkan media pembelajaran yang diterapkan, dengan 94,4% siswa memberikan tanggapan positif. Media pembelajaran yang interaktif, seperti papan peluang dan dadu, memberi siswa pengalaman praktis yang memperjelas konsep-konsep peluang dan mengurangi rasa takut atau kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang lebih kompleks. Namun, meskipun mayoritas siswa merasa lebih percaya diri, terdapat 5,6% siswa yang memilih "Tidak Setuju," yang mungkin menunjukkan adanya siswa yang masih merasa kurang yakin atau kesulitan dalam memahami materi meskipun sudah menggunakan media ini. Hal ini bisa disebabkan oleh perbedaan gaya belajar atau kebutuhan pembelajaran tambahan untuk mengatasi kesulitan yang mereka hadapi. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berhasil meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menghadapi soal-soal peluang, meskipun

beberapa penyesuaian tambahan mungkin diperlukan untuk lebih mengakomodasi kebutuhan siswa yang berbeda.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran peluang menggunakan papan peluang, dadu, dan multimedia interaktif dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) di SMA Negeri 12 Medan menunjukkan hasil yang positif. Hal ini terlihat dari hasil tes formatif berupa LKPD yang menunjukkan pencapaian yang baik dari mayoritas siswa, yang menandakan pemahaman yang solid terhadap konsep peluang. Selain itu, hasil angket yang diisi oleh siswa juga memperlihatkan bahwa mayoritas siswa merasa terbantu dan lebih termotivasi dengan adanya penerapan media pembelajaran yang bervariasi ini. Pendekatan RME yang diterapkan berhasil mengaitkan materi peluang dengan situasi nyata yang dihadapi siswa, memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami aplikasi konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih bermakna, tetapi juga lebih aplikatif dan relevan dengan pengalaman siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan, ditambah dengan pendekatan RME, sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi matematika, khususnya peluang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan Realistics Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 125–133.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.39>
- Haryanto, A., & Kustiawati, S. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dadu terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang di kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 37-45.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Mailani, E., Setiawati, N. A., Surya, E., & Armanto, D. (2022). Implementasi Realistics Mathematic Education dalam Meningkatkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi/ HOTS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6813–6821.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2855>
- Malik, F. A. U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Papan Dadu pada Materi Peluang. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 223-228.
- Nurbayan, A. A., & Basuki, B. (2022). Kemampuan representasi matematis siswa ditinjau dari self-efficacy pada materi aritmatika sosial. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 1(1), 93–102.
<https://doi.org/10.31980/powermathe.v1i1.1919>
- Purwanto, M. N., & Sujarman, T. (2009). Administrasi dan Supervisi Pendidikan/M. Ngalim Purwanto
- Ramdani, Y. (2006). Kajian pemahaman matematika melalui etika pemodelan matematika. *Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 22(1), 2.

- <https://doi.org/10.29313/mimbar.v22i1.198>
- Supriyadi, D., & Setiawan, D. (2020). Realistic Mathematics Education dalam pembelajaran peluang untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 52-60.
- Tanjung, M. S. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Researchgate.Net*, May, 13. <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/view/4249/3457>