

PENGARUH PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* (RME) BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP PENGETAHUAN NILAI MATA UANG PADA PESERTA DIDIK DISLEKSIA

Mahdiyah Muayyadah

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

mahdiyah.22047@mhs.unesa.ac.id

Asri Wijastuti

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

asriwijastuti@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan memahami konsep nilai mata uang merupakan bagian penting dari pembelajaran matematika dasar yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Namun, peserta didik disleksia sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep, termasuk dalam pengetahuan nilai mata uang dikarenakan keterbatasan dalam memproses simbol dan informasi numerik. Di SDN Babatan IV/459 Surabaya ditemukan peserta didik kelas V dengan disleksia yang mengalami kendala dalam mengenali, membedakan dan menentukan nilai mata uang. Pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang kontekstual menyebabkan pemahaman peserta didik belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan RME berbantuan aplikasi canva terhadap pengetahuan nilai mata uang pada peserta didik disleksia. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari enam peserta didik disleksia kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes pengetahuan nilai mata uang, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan RME berbantuan aplikasi canva memberikan peningkatan signifikan terhadap pengetahuan nilai mata uang peserta didik disleksia. Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam mengenali jenis dan menentukan nilai mata uang, serta menghubungkan nilai mata uang dengan situasi sehari-hari. Dengan dibuktikannya hasil nilai rata-rata posttest 95 dengan hasil sebelumnya nilai rata-rata pretest 55. Kesimpulannya, pendekatan RME berbantuan aplikasi canva efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran matematika yang lebih kontekstual, inklusif, dan adaptif bagi peserta didik disleksia.

Kata Kunci: *Realistic Mathematics Education* (RME), nilai mata uang, canva, disleksia.

Abstract

The ability to understand the concept of currency value is an important component of basic mathematics learning and is closely related to everyday life. However, students with dyslexia often have difficulty understanding concepts, including knowledge of currency values, due to limitations in processing symbols and numerical information. At SDN Babatan IV/459 Surabaya, fifth-grade students with dyslexia were found to have difficulties in recognizing, distinguishing, and determining currency values. Conventional and less contextual learning approaches have resulted in suboptimal student understanding. Therefore, this study aimed to examine the effect of the Realistic Mathematics Education (RME) approach assisted by the Canva application on the knowledge of currency value among students with dyslexia. This study employed a pre-experimental method using a one-group pretest–posttest design. The research subjects consisted of six fifth-grade students with dyslexia. Data were collected through a currency value knowledge test and analyzed using the Wilcoxon statistical test. The results showed that the RME approach assisted by the Canva application significantly improved students' knowledge of currency value. The average posttest score increased to 95 compared to the average pretest score of 55. Students also demonstrated improvements in recognizing types of currency, determining currency values, and relating currency values to everyday situations. In conclusion, the RME approach assisted by the Canva application is effective as a more contextual, inclusive, and adaptive mathematics learning strategy for students with dyslexia.

Keywords: *Realistic Mathematics Education* (RME), currency value, Canva, dyslexia.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran matematika tidak hanya berfokus pada kemampuan berhitung, tetapi juga berperan dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan sehari-hari (Indrawati, 2019). Sejalan dengan itu, matematika dipandang sebagai ilmu yang aplikatif dan kontekstual, karena konsep-konsep di dalamnya banyak digunakan dalam aktivitas nyata, seperti mengelola waktu, mengukur, serta menggunakan nilai mata uang (Hidayanthi, 2022). Oleh karena itu, penguasaan konsep matematika dasar sejak dini menjadi fondasi penting bagi kesiapan akademik dan perkembangan kognitif peserta didik di masa depan (Anitra, 2021).

Namun, pada kenyataannya pembelajaran matematika masih sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh sebagian peserta didik, terutama peserta didik berkebutuhan khusus. Salah satu kelompok yang mengalami hambatan signifikan dalam pembelajaran matematika adalah peserta didik dengan disleksia. Disleksia merupakan gangguan belajar spesifik yang ditandai dengan kesulitan dalam membaca, menulis, mengeja, serta memproses simbol dan informasi tertulis, meskipun individu memiliki tingkat kecerdasan yang normal (Safitri, Ali, & Latipah, 2022). Kesulitan tersebut tidak hanya terbatas pada aspek bahasa, tetapi juga meluas pada simbol-simbol matematika, termasuk angka dan tanda operasi, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep matematika (Primasari & Supena, 2021).

Dalam konteks pembelajaran matematika, peserta didik disleksia kerap mengalami kesulitan dalam mengenali dan membedakan simbol angka, memahami besaran nilai, serta melakukan perhitungan sederhana. Kondisi ini semakin terasa pada materi nilai mata uang, yang menuntut kemampuan membaca nominal, membedakan pecahan uang, serta mengaitkannya dengan aktivitas transaksi sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik disleksia sering mengalami kekeliruan dalam membedakan nilai uang, memahami banyaknya nol, serta melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan uang (Kusmaryono, Ubaidah, & Basir, 2022). Jika tidak ditangani dengan pendekatan yang sesuai, hambatan tersebut dapat menurunkan partisipasi belajar dan kepercayaan diri peserta didik (Kiswanto, 2017).

Situasi serupa juga ditemukan di SDN Babatan IV/459 Surabaya, di mana berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas V disleksia, teridentifikasi adanya kesulitan dalam memahami konsep nilai mata uang. Peserta didik masih mengalami kebingungan dalam membedakan nominal uang, membaca nilai mata uang, serta menghitung total belanja dan uang kembalian dalam konteks transaksi sederhana. Padahal,

berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) fase C pada elemen bilangan, peserta didik ditargetkan mampu memahami nilai tempat bilangan dan menggunakan nilai mata uang melalui konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Syahputra et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran nilai mata uang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga memiliki fungsi praktis dalam mendukung kemandirian peserta didik.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik disleksia. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Realistic Mathematics Education* (RME). Pendekatan RME menekankan pembelajaran matematika yang berangkat dari konteks nyata dan bermakna bagi peserta didik, sehingga mereka dapat membangun sendiri konsep matematika melalui pengalaman sehari-hari (Freudenthal, 1973; Gravemeijer, 1994). RME sejalan dengan teori konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran dan menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam membangun pemahaman konsep. Melalui RME, konsep nilai mata uang dapat dipelajari melalui aktivitas nyata seperti simulasi jual beli, permainan peran, dan pemecahan masalah kontekstual.

Agar penerapan RME lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik disleksia. Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran tersebut adalah aplikasi Canva. Canva menyediakan berbagai fitur visual interaktif, seperti gambar, ilustrasi, animasi, dan video, yang dapat membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret (Hapsari, Puspita, & Zulherman, 2021). Penggunaan media visual interaktif terbukti mampu meningkatkan fokus, motivasi belajar, serta pemahaman konsep peserta didik, khususnya bagi peserta didik dengan hambatan belajar (Panggabean & Rozi, 2024).

Temuan penelitian ini berkaitan dengan penelitian terdahulu, penelitian oleh (Palinussa, Tupamahu, Sabandar, Makaruku, & Sabandar, 2025) yang berjudul "*Realistic mathematics education: Mathematics e-modules in improving student learning outcomes*" penelitian tersebut meneliti penerapan RME berbasis e-modul web untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Hasil quasi eksperimen pada 147 siswa menunjukkan peningkatan signifikan dibanding pembelajaran konvensional, tanpa perbedaan antara siswa laki-laki dan perempuan, serta menegaskan efektivitas RME berbasis digital dalam menciptakan pembelajaran kontekstual dan interaktif.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu Penelitian ini memiliki perbedaan dari studi sebelumnya dalam hal fokus, subjek, dan media yang digunakan. Jika penelitian terdahulu menerapkan RME berbasis e-modul, penelitian ini memadukannya dengan Canva sebagai media visual interaktif untuk meningkatkan pemahaman nilai mata uang pada peserta didik

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Fauzan, et al., 2024) yang berjudul "*Realistic Mathematics Education (RME) to*

Improve Literacy and Numeracy Skills of Elementary School Students Based On Teachers' Experience" menunjukkan bahwa penerapan RME dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. Melalui desain faktorial dan analisis uji t serta Wilcoxon, hasilnya menunjukkan bahwa RME efektif meningkatkan literasi dan numerasi, meski pengalaman guru tidak berpengaruh signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa RME mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis terdapat pada fokus, subjek, dan media pembelajaran. Jika studi terdahulu menerapkan RME untuk meningkatkan literasi dan numerasi secara umum, penelitian ini memanfaatkan Canva untuk meningkatkan pemahaman nilai mata uang pada peserta didik disleksia melalui media visual interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan aplikasi Canva terhadap pengetahuan nilai mata uang pada peserta didik disleksia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental. Menurut (Creswell, 2014), desain Pre-eksperimen digunakan untuk melihat adanya hubungan sebab akibat antara dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Desain penelitian ini menggunakan model one group pretest-posttest design. Dengan demikian peneliti menggunakan satu kelompok peserta didik disleksia sebagai kelompok eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest (O_1) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik disleksia dalam mengenal nilai mata uang. Setelah itu diberikan enam sesi perlakuan (X) berupa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan RME dengan berbantuan aplikasi Canva. Adanya pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik disleksia dalam memahami pengetahuan konsep nilai mata uang melalui konteks nyata dan media visual interaktif dari bantuan aplikasi canva. Setelah perlakuan selesai, peserta didik diberikan posttest (O_2) untuk mengukur sejauh mana kemampuan pengetahuan dalam konsep nilai mata uang. Desain ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan pendekatan RME berbantuan aplikasi Canva.

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan aplikasi Canva, sedangkan variabel terikat adalah pengetahuan nilai mata uang peserta didik disleksia.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes sebagai satu-satunya instrumen pengukuran. Tes digunakan untuk mengukur pengetahuan nilai mata uang peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran. Tes diberikan dalam dua tahap,

yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam mengenali, membedakan, dan menghitung nilai mata uang. *Posttest* diberikan setelah penerapan pembelajaran RME berbantuan Canva untuk mengetahui peningkatan pengetahuan nilai mata uang yang terjadi akibat perlakuan. Adapun subjek yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas enam peserta didik kelas V sekolah dasar di SDN Babatan IV/459 Surabaya yang teridentifikasi mengalami disleksia. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan kriteria: (1) peserta didik memiliki hambatan dalam mengenali dan membedakan nilai mata uang, (2) bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian, serta (3) memperoleh izin dari orang tua atau wali.

Instrumen penelitian berupa tes pengetahuan nilai mata uang yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran fase C. Tes mencakup kemampuan mengenali simbol dan nominal uang, membedakan besaran nilai, menghitung kombinasi nilai mata uang, serta menerapkan konsep nilai mata uang dalam konteks transaksi sederhana. Instrumen dirancang dengan dukungan visual melalui aplikasi Canva agar sesuai dengan karakteristik peserta didik disleksia. Selain itu, penelitian ini menggunakan modul ajar berbasis RME berbantuan Canva sebagai instrumen perlakuan. Modul tersebut memuat aktivitas pembelajaran kontekstual yang disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan pecahan uang hingga penerapan nilai mata uang dalam simulasi transaksi sederhana.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik inferensial nonparametrik melalui Uji Wilcoxon Signed Rank Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok yang sama. Pemilihan uji Wilcoxon didasarkan pada jumlah subjek yang terbatas serta asumsi data yang tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2019). Selain itu, analisis deskriptif juga dilakukan untuk menggambarkan perubahan kemampuan peserta didik melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi skor *pretest* dan *posttest*.

Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang menunjukkan adanya pengaruh pendekatan RME berbantuan aplikasi Canva terhadap pengetahuan nilai mata uang peserta didik disleksia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pretest dan Posttest

Pretest dilaksanakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik terhadap pengetahuan nilai mata uang sebelum diberikan perlakuan oleh peneliti. Pre-test ini dilaksanakan sebanyak satu kali.

Pelaksanaan pretest dilaksanakan pada tanggal 5 Januari 2026 di SDN Babatan IV/459 Surabaya. Dalam tahap ini, peserta didik disleksia menerima pretes melalui tes di media aplikasi canva berupa soal pilihan ganda dengan materi terkait pengetahuan nilai mata uang. Sebelum memulai pretes, peserta didik diberikan arahan untuk menyimak langkah-langkah dalam pengerjaan pretes yang dilakukan di aplikasi

canva. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pretes akan diberikan bantuan verbal dan non-verbal. Berikut ini adalah hasil pretes yang diperoleh peserta didik disleksia.

Tabel 1 Hasil Pretest Pengetahuan Nilai Mata Uang

No.	Nama	Aspek yang diamati			Jumlah	Skor akhir
		A	B	C		
1.	AF	3	2	2	7	70
2.	DC	3	2	2	7	70
3.	IS	2	2	1	5	50
4.	LR	2	2	2	6	60
5.	MS	2	1	0	3	30
6.	KV	3	1	1	5	50
Rata- Rata						55
Keterangan :						
Aspek A : Mengenali Nilai Nominal Mata Uang						
Aspek B : Membedakan Nilai Mata Uang						
Aspek C : Menentukan Kombinasi Nilai Mata Uang dalam Transaksi sederhana						

Berdasarkan data yang tertera pada tabel nilai pretes, bahwa nilai rata-rata pretes peserta didik disleksia dalam pengetahuan nilai mata uang berbantuan aplikasi canva pada peserta didik disleksia adalah 55, Nilai tertinggi yang dicapai adalah 70 Sedangkan nilai terendahnya adalah 30. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa peserta didik disleksia di SDN Babatan IV/459 Surabaya belum mencapai tingkat ketuntasan dalam pengetahuan nilai mata uang. Oleh karena itu, diperlukan perlakuan atau treatment khusus untuk meningkatkan pengetahuan nilai mata uang pada peserta didik disleksia.

Pelaksanaan posttest dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2026, setelah menerapkan 6 kali perlakuan atau treatment. Posttest berupa tes pilihan ganda terkait materi pengetahuan nilai mata uang yang diberikan kepada peserta didik disleksia secara individual, dengan tujuan untuk menilai pengetahuan terkait pengetahuan nilai mata uang berdasarkan instrumen pretest dan posttest yang telah ditetapkan sebelumnya. Sebelum posttest dimulai, peserta didik telah menerima perlakuan dan bimbingan yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan nilai mata uang mereka.

Tabel 2 Hasil Posttest Pengetahuan Nilai Mata Uang

No.	Nama	Aspek yang diamati			Jumlah	Skor akhir
		A	B	C		
1.	AF	4	4	4	12	100
2.	DC	4	4	4	12	100
3.	IS	3	3	3	9	90
4.	LR	4	4	4	12	100
5.	MS	3	3	2	8	80
6.	KV	4	4	4	12	100
Rata- Rata						95
Keterangan :						
Aspek A : Mengenali Nilai Nominal Mata Uang						
Aspek B : Membedakan Nilai Mata Uang						
Aspek C : Menentukan Kombinasi Nilai Mata Uang dalam Transaksi sederhana						

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel nilai posttest, diperoleh bahwa rata-rata nilai posttest peserta didik disleksia dalam pengetahuan nilai mata uang adalah 95, Nilai tertinggi yang dicapai adalah 100, sementara nilai terendah adalah 80. Hasil nilai dari rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik disleksia di SDN Babatan IV/459 Surabaya mengalami peningkatan pengetahuan nilai mata uang.

Rekapitulasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan kemampuan pengetahuan nilai mata uang peserta didik disleksia sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media aplikasi canva dengan pendekatan RME. Perbandingan ini dinilai melalui pretest dan posttest yang diperoleh selama penelitian. Dibawah ini, terdapat tabel yang menunjukan nilai pretest dan posttest pada pengetahuan nilai mata uang berbantuan aplikasi canva dengan pendekatan RME pada peserta didik disleksia.

Tabel 3 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Pengetahuan Nilai Mata Uang

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Beda
1.	AF	70	100	30
2.	DC	70	100	30
3.	IS	50	90	40
4.	LR	60	100	40
5.	MS	30	80	50
6.	KV	50	100	50

Berdasarkan data yang tertera dalam tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest peserta didik disleksia adalah 55, sementara nilai rata-rata posttest mencapai 95, hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pengetahuan nilai mata uang peserta didik disleksia, yang terlihat dari nilai rata-rata posttest lebih tinggi daripada nilai rata-rata pretest.

- Analisis data uji *Wilcoxon* dengan menggunakan Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 22. Berikut ini data hasil uji *wilcoxon* yang didapatkan.

Tabel 4 Hasil Uji *Wilcoxon* SPSS 22

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	6 ^b	3.50	21.00
	Ties	0 ^c		
	Total	6		

- Post Test < Pre Test
- Post Test > Pre Test
- Post Test = Pre Test

Tabel 5 Hasil Test Statistics^a SPSS 22

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-2.220 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.026

a) Wilcoxon Signed Ranks Test

b) Based on negative ranks.

Melalui hasil analisis data yang telah diperoleh menggunakan uji *Wilcoxon* SPSS 22, diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebanyak 0,026. Sesuai dasar pengambilan keputusan menurut (Sugiyono, 2019) melalui uji statistik H_0 dinyatakan diterima jika Asymp. Sig. (2-tailed) $> 0,05$ dan H_0 dinyatakan ditolak jika Asymp. Sig. (2-tailed) $\leq 0,05$. Maka hasil data yang diperoleh dari pengujian tersebut adalah nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $0,026 \leq 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang diperoleh melalui uji *wilcoxon* dan hasil hipotesis melalui uji *wilcoxon* yaitu terdapat pengaruh pendekatan RME berbantuan aplikasi Canva terhadap pengetahuan nilai mata uang pada peserta didik disleksia di SDN Babatan IV/ 459 Surabaya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan RME berbantuan aplikasi Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan nilai mata uang peserta didik disleksia. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan skor antara hasil pretest dan posttest, di mana sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan skor setelah diberikan pembelajaran menggunakan pendekatan RME berbantuan aplikasi Canva. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang disajikan melalui konteks nyata dan media visual mampu membantu peserta didik memahami konsep nilai mata uang secara lebih bermakna.

Pendekatan RME menekankan pembelajaran matematika yang bermakna dengan mengaitkan konsep abstrak ke dalam situasi nyata. Dalam pembelajaran nilai mata uang, peserta didik tidak hanya diperkenalkan pada nominal uang, tetapi juga diarahkan untuk memahami fungsi dan penggunaannya dalam konteks kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan jual beli dan transaksi sederhana. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Freudenthal, 1973) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika seharusnya berangkat dari realitas yang dapat dibayangkan dan dialami oleh peserta didik. Melalui pendekatan RME, konsep matematika tidak disajikan secara langsung dalam bentuk abstrak, melainkan dikonstruksi sendiri oleh peserta didik melalui situasi kontekstual.

Selain itu, pembelajaran dengan pendekatan RME juga sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan

lingkungan dan pengalaman belajar (Rosita, Safitri, Suwarma, Muyassaroh, & Jenuri, 2024). Dalam penelitian ini, peserta didik terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran yang menuntut mereka untuk mengamati, mencoba, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan nilai mata uang, sehingga pemahaman konsep terbentuk secara bertahap.

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pendukung dalam pembelajaran RME turut berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Canva menyediakan tampilan visual yang menarik, gambar uang yang jelas, serta desain pembelajaran yang sederhana sehingga memudahkan peserta didik disleksia dalam mengenali dan membedakan nilai mata uang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Massitta & Temon, 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik, terutama bagi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Media visual membantu menyederhanakan informasi abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil posttest, sebagian besar peserta didik memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pretest. Peserta didik telah mampu mengenali nilai nominal mata uang serta menentukan kombinasi nilai dari berbagai jenis uang dengan tepat. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai peningkatan pemahaman konsep nilai mata uang. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian (Apriyanti, Asrin, & Fauzi, 2023) yang menyatakan bahwa pendekatan RME mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika karena materi yang disajikan relevan dengan pengalaman sehari-hari. Keterlibatan aktif tersebut berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa selama pembelajaran berlangsung, peserta didik disleksia tampak lebih antusias dan fokus ketika pembelajaran menggunakan pendekatan RME berbantuan Aplikasi Canva. Peserta didik lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, mencoba menghitung nilai uang, serta mengikuti simulasi jual beli. Selain itu, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyebutkan nilai uang, mencocokkan nominal, dan menghitung jumlah uang secara sederhana.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan pengetahuan nilai mata uang peserta didik disleksia, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut antara lain jumlah peserta didik yang terbatas serta waktu pelaksanaan treatment yang relatif singkat, yaitu hanya enam kali pertemuan. Menurut (Sugiyono, 2019), keterbatasan jumlah subjek dan waktu penelitian dapat memengaruhi tingkat generalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak serta waktu penerapan yang lebih panjang agar efektivitas pendekatan RME berbantuan Canva dapat dikaji secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan RME berbantuan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan pengetahuan nilai mata uang peserta didik disleksia. Pendekatan ini menekankan pemahaman konsep melalui konteks nyata dan dukungan media visual,

sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika yang tepat bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pada peserta didik disleksia kelas V di SDN Babatan IV/459 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan aplikasi Canva berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pengetahuan nilai mata uang. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 55 pada pretest menjadi 95 pada posttest setelah enam kali treatment. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,026 ($< 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Selain meningkatkan hasil belajar, pendekatan ini juga mendorong keterlibatan dan antusiasme peserta didik melalui penggunaan konteks nyata dan media visual interaktif.

Pendekatan RME berbantuan aplikasi Canva dapat dijadikan alternatif pembelajaran matematika, khususnya pada materi nilai mata uang bagi peserta didik disleksia, karena mampu membantu pemahaman konsep secara lebih konkret dan bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah peserta didik yang lebih besar, durasi perlakuan yang lebih panjang, serta mengembangkan penerapan pendekatan RME pada materi matematika lainnya atau dengan kombinasi media pembelajaran yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, E., Asrin, & Fauzi, A. (2023). Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 1978-1986. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5940>
- Arifah, G., & Helsa, Y. (2024). Pengembangan Modul Berbasis PMRI Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3791-3798. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8671>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*. California: SAGE Publications. <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>
- Fauzan, A., Harisman, Y., Yerizon, Suherman, Tasman, F., Nisa, S., . . . Syaputra, H. (2024). Realistic Mathematics Education (RME) To Improve Literacy And Numeracy Skills Of Elementary School Students Based On Teachers' Experience. *Journal Of Mathematics Education*, 301-316. <https://doi.org/10.22460/infinity.v13i2.p301-316>
- Freudenthal, H. (1973). *Mathematics As An Educational Task*. Holland: D.REIDEL Publishing Company Dordrecht. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-94-010-2903-2>
- Gravemeijer, K. (1994). Educational Development And Developmental Research In Mathematics Education. *JSTOR*, 1-29. https://www.fisme.science.uu.nl/publicaties/literatuur/1994_gravemeijer_dissertation_0_222.pdf
- Hapsari, Puspita, G. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4),2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hidayanthi, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambus*, 10667-10672. <https://doi.org/10.30651/else.v9i1.24058>
- Kusmaryono, I., Ubaidah, N., & Basir, M. A. (2022). It Doesn't Mean That Students Don't Have Mathematics Anxiety: A Case Study Of Mathematics Learning With Path Analysis. *European Journal Of Educational Research*, 11 (3), 1683 - 1697. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.3.1683>
- Massitta , & Temon, R. (2024). Transformasi Pembelajaran Dengan Teknologi Digital : Peran Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas, Kolaborasi, Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 143-152. <https://jurnal.pendidikanperintis.com/index.php/jurnalpendidikanprofesional/article/view/40>
- Palinussa, A. L., Tupamahu, P. Z., Sabandar, V. P., Makaruku, Y. H., & Sabandar, J. (2025). Realistic Mathematics Education: Mathematics E-Modules In Improving Student Learning Outcomes . *Journal Of Mathematics Education*, 45-64. <https://doi.org/10.22460/infinity.v14i1.p45-64>
- Panggabean, T. U., & Rozi, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Ips Di Sdn 101768 Tembung. *Jurnal Handayani*, 89-104. <https://doi.org/10.24114/jh.v15i1.58209>
- Primasari, I. D., & Supena, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Dengan Metode Multisensori Di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5 (4), 1799 - 1808. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1055>
- Rosita, Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri. (2024). Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil* <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n3.p238-247>
- Safitri, F., Ali, F. N., & Latipah, E. (2022). Ketidakmampuan Membaca (Disleksia) Dan Dampaknya Terhadap Perkembangan Anak. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 37- 44.

<https://doi.org/10.24176/wasis.v3i1.7713>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf

Syahputra, A., Rusydi, M. H., Prasetyo, A. I., Fajar, M., & Lubis, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Multimedia Untuk Mengenalkan Mata Uang Kepada Anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 4 (3), 229-236.

<https://lawinsight.net/index.php/JIPEKEL/article/view/274/275>

