

Peningkatan Hasil Belajar Pecahan Desimal Menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powtoon* di Kelas V B SDN 02 Aur Kuning

Rahmatul Ramadhan¹, Masniladevi²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: ¹rahmatulramadhan01@gmail.com, ²masniladevi@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pecahan desimal yang dilakukan guru kurang maksimal, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan dalam 2 siklus, siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan non tes. Subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas V B SDN 02 Aur Kuning. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan pada tiga aspek penelitian, yaitu: a) RPP siklus I dengan rata-rata 97,92 (A) meningkat pada siklus II menjadi 99,31 (A); b) Pelaksanaan aktivitas guru pada siklus I adalah 92,63 (A) meningkat pada siklus II menjadi 97,79 (A), sedangkan aktivitas peserta didik pada siklus I adalah 91,92 (B) meningkat pada siklus II menjadi 97,06 (A); serta c) Penilaian hasil belajar pada siklus I adalah 91,19 (B) meningkat pada siklus II menjadi 93,03 (A). Berdasarkan data hasil penelitian tersebut diketahui bahwa penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pecahan desimal.

Kata kunci: *Pecahan Desimal, Discovery Learning, Powtoon, Hasil Belajar*

Abstract

This research is motivated by the planning and implementation of teaching decimal fractions by teachers who are less than optimal, resulting in low student learning outcomes. This study aims to describe the increase in learning outcomes for decimal fractions using the discovery learning model assisted by powtoon media in class V B SDN 02 Aur Kuning. This classroom action research (CAR) used a qualitative and quantitative approach which was carried out in 2 cycles, cycle I held 2 meetings and cycle II held 1 meeting. Data collection techniques in the form of observation, tests, and

non-tests. The subjects of this study were teachers and all students of class V B SDN 02 Aur Kuning. The results showed that there was an increase in three aspects of the study, namely: a) RPP cycle I with an average of 97,92 (A) increased in cycle II to 99,31 (A); b) Implementation of teacher activities in cycle I was 92,63 (A) increased in cycle II to 97,79 (A), while student activities in cycle I was 91,92 (B) increased in cycle II to 97,06 (A); and c) Assessment of learning outcomes in cycle I was 91,19 (B) increased in cycle II to 93,03 (A). Based on the research data it is known that the use of the discovery learning model assisted by powtoon media can improve student learning outcomes in learning decimal fractions.

Keywords : *Decimal Fractions, Discovery Learning, Powtoon, Learning Outcame*

PENDAHULUAN

Menilik proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang dipandang sulit bagi peserta didik adalah matematika. Matematika merupakan ilmu abstrak dan deduktif (Rahmah, 2013). Matematika merupakan ilmu hitung yang mengkaji tentang bilangan serta penyelesaian masalah bilangan. Matematika adalah mata pelajaran yang memuat konsep bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional penyelesaian masalah mengenai bilangan itu sendiri.

Kompetensi dalam mata pelajaran matematika menuntut peserta didik agar dapat menyelesaikan permasalahan sehari-hari sebagai bentuk penerapan pemahaman. Pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat melatih kemampuan berpikir analitis, logis, kritis, dan kreatif serta semangat untuk bekerja sama (Rahmani dan Masniladevi, 2021). Mempelajari matematika akan berdampak pada perubahan sikap peserta didik yang pantang menyerah dalam menyelesaikan berbagai permasalahan, sebagai wujud implementasi proses berpikir analitis dan ilmiah (Hendri et al., 2019).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran matematika KD 3.1 menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda dan KD 3.2 menjelaskan dan melakukan perkalian dan pembagian pecahan dan desimal, diketahui bahwa terdapat materi tentang pecahan desimal yang wajib dipelajari oleh peserta didik kelas V sekolah dasar pada kurikulum 2013. Jika kita mengkaji lebih dalam tentang pecahan desimal, menunjukkan sebuah sistem bilangan dengan basis sepuluh sebagai bagian keseluruhan bilangan itu sendiri. Pecahan desimal harus memuat tanda koma pada penulisan antar angka penyusunnya. Pecahan desimal adalah cara lain yang digunakan untuk menuliskan bentuk pecahan (Basri et al., 2014).

Pecahan desimal adalah kajian mendasar mata pelajaran matematika di sekolah dasar yang menitikberatkan pada pengajaran hitung dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Konsep dasar hitung ini akan berdampak terhadap kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari terkait dengan pecahan desimal itu sendiri. Pecahan desimal akan mengajarkan

peserta didik tentang bagaimana bilangan itu merupakan bagian dari sebuah bilangan yang dituliskan dalam bentuk berkoma.

Pecahan desimal merupakan konsep hitung bilangan yang sangat mempengaruhi pemahaman peserta didik pada materi berikutnya, seperti menentukan luas, keliling, volume, kecepatan, dan debit. Pembelajaran pecahan desimal haruslah menjadi perhatian penting bagi seorang guru. Pelaksanaan pembelajaran pecahan desimal hendaklah dilakukan dengan menekankan prinsip pemahaman peserta didik terhadap materi. Hal ini karena pemahaman merupakan kunci utama keberhasilan proses pembelajaran (Djamaluddin dan Wardana, 2019).

Penekanan prinsip pemahaman dapat terealisasi apabila guru mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang menarik, berkesan, dan menyenangkan, akan menghasilkan konsep yang mudah dipahami (Nofindra, 2019). Jika keberagaman karakteristik peserta didik dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi sudah menjadi fokus utama, maka pembelajaran tersebut sudah dapat dikatakan berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dan peserta didik kelas V B SDN 02 Aur Kuning pada tanggal 22 September 2022, ditemukan bahwa materi yang sulit dipahami oleh peserta didik pada mata pelajaran matematika adalah tentang pecahan desimal. Permasalahan belajar peserta didik dalam memahami materi tentang pecahan desimal dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: (1) Guru belum maksimal dalam menggunakan RPP ketika proses pembelajaran berlangsung; (2) Guru kurang memberikan rangsangan terhadap peserta didik, sehingga menimbulkan keraguan dalam diri untuk menyelidiki pemecahan masalah dari kasus yang ada; (3) Guru kurang mengeksplorasi pemahaman peserta didik terhadap materi, sehingga terjadi miskonsepsi dalam proses pembelajaran; (4) Guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran; dan (5) Guru sangat mendominasi seluruh kegiatan dalam proses pembelajaran.

Hal ini memiliki dampak terhadap aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang dilakukan, seperti: (1) Peserta didik belum aktif karena fokus mendengarkan penjelasan dari guru; (2) Peserta didik kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran; (3) Peserta didik kurang bersemangat mengikuti pembelajaran karena guru tidak dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik; dan (4) Peserta didik memperoleh hasil belajar yang rendah.

Menindaklanjuti permasalahan di atas, kegiatan observasi pun dilanjutkan pada tanggal 6 Oktober 2022. Peserta didik kelas V B SDN 02 Aur Kuning diberikan angket evaluasi pembelajaran matematika untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas. Ditemukan sebanyak 18 orang peserta didik kelas V B SDN 02 Aur Kuning yang mengaku kesulitan tentang bagaimana cara menyelesaikan soal operasi pecahan desimal. Sedangkan 9 orang diantaranya sudah memahami materi tentang pecahan desimal dengan baik.

Kegiatan wawancara juga dilakukan terhadap guru kelas V B SDN 02 Aur Kuning. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2022 terhadap guru kelas V B SDN 02 Aur Kuning, ditemukan bahwa permasalahan utama

yang dialami peserta didik kelas V B SDN 02 Aur Kuning pada mata pelajaran matematika adalah kurangnya pemahaman tentang materi pecahan desimal. Peserta didik kesulitan menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan pecahan desimal. Hal ini menjadi cacatan penting bagi pendidik ataupun calon pendidik terhadap profesionalisme mengajar. Seharusnya dengan penjelasan dari guru, maka peserta didik diharapkan mampu untuk memahami materi yang dipelajari agar dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan.

Selama kegiatan observasi yang dilakukan pada tanggal 22 September 2022 terhadap guru dan peserta didik kelas V B SDN 02 Aur Kuning berlangsung, peneliti dapat menyimpulkan bahwa titik permasalahan merujuk kepada pendidik yang kurang maksimal dalam menjalankan proses pembelajaran. Pendidik hanya menjelaskan materi dengan bantuan buku guru dan buku siswa saja, sehingga peserta didik terlihat bosan serta kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang kurang efektif serta tidak mampu menarik minat belajar peserta didik memiliki dampak terhadap hasil belajar yang rendah (Wiranda dan Masniladevi, 2020). Jika konsep yang diajarkan tidak dapat dipahami dengan baik, maka hasil yang diperoleh pun tidak akan baik.

Dalam rangka menjawab tantangan yang muncul pada proses pembelajaran, pendidik hendaklah menemukan solusi yang tepat. Pendidik perlu merancang sebuah pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman serta sesuai dengan karakteristik peserta didik itu sendiri. Sehingga pada akhirnya peneliti memilih model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan desimal.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan model yang mengemukakan prinsip penemuan dalam penyelesaian suatu masalah. Permasalahan yang ada dirancang untuk dilakukan identifikasi secara mendalam, sehingga ditemukan solusi yang tepat. *Discovery learning* memandang pembelajaran sebagai satu kesatuan yang bersifat konstruktivis karena pengalaman menjadi modal utama dalam memecahkan sebuah permasalahan (Fajri, 2019).

Model pembelajaran *discovery learning* mengharuskan peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Konstruktivisme adalah landasan berpikir kontekstual (nyata) yang memiliki pandangan bahwa pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit, serta peserta didik harus membiasakan diri untuk menemukan ide pemecahan suatu masalah.

Selain menggunakan model pembelajaran yang menarik, pelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan baik apabila didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Wiranda dan Masniladevi, 2020). *Powtoon* merupakan program aplikasi *online* yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran (Ariyanto et al., 2018).

Penggunaan media *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik meningkat dari kategori sedang menjadi tinggi (Ariyanto et al., 2018). Selain itu, penggunaan media *powtoon* membuat peserta didik sangat

antusias, termotivasi, serta menyukai proses pembelajaran karena lebih kreatif dan interaktif daripada menggunakan metode ceramah saja (Andrianti et al., 2016).

Media merupakan unsur penting yang harus ada dalam pelaksanaan pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran dapat mempermudah proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Hal ini hendaklah menjadi pertimbangan bagi seorang pendidik, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pemanfaatan *powtoon* menjadi wadah baru dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik karena dapat menggabungkan konsep audio dan visual, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Fadhila dan Masniladevi, 2021). Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Ningsih, Ahmad, dan Amini (2019) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang guru di dalam kelas. Pada dasarnya, penelitian tindakan kelas memiliki tujuan agar seorang guru mampu memperbaiki kinerjanya dalam menjalankan proses pembelajaran, sehingga tidak ada lagi masalah dalam pelaksanaan pembelajaran. Budi dan Zainil (2020) menjelaskan bahwa, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh pendidik di dalam kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan mengikuti siklus berulang, sehingga pada akhirnya mampu mencapai tujuan yang diinginkan dari penelitian tersebut (Farhana et al., 2019). Kemmis dan Mc Taggart (dalam Farhana et al., 2019) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas harus mengikuti empat langkah, yaitu sebagai berikut: (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan, dilakukan semua kegiatan perancangan terhadap waktu penelitian, penyusunan RPP, menemukan sumber, dan menyusun instrumen penilaian. Setelah proses perencanaan tersusun dengan matang, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning. Adapun langkah selanjutnya adalah peneliti mengamati bagaimana jalannya proses penelitian yang telah dirancang sebelumnya. Kemudian dilakukan refleksi untuk menganalisis keberhasilan tindakan tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif berusaha membangun konsep berpikir peserta didik secara kompleks melalui analisis kata dan informasi yang dilakukan dalam kondisi natural/alami (Pramudyani, 2018). Menurut Azwar (dalam Rifa'i, 2019), penekanan konsep penelitian kualitatif bukanlah terletak pada pengujian hipotesis, melainkan pada usaha menjawab pertanyaan penelitian melalui cara-cara berfikir formal dan argumentatif. Sedangkan penelitian dengan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang memandang tingkah laku manusia dapat diramal, objektif, dan dapat diukur (Pramudyani, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V B SDN 02 Aur Kuning, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (Januari-Juni) di kelas V B SDN 02 Aur Kuning tahun ajaran 2022/2023. Terhitung dari perencanaan sampai dengan penulisan laporan hasil penelitian yang terdiri atas 2 siklus. Siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, sedangkan siklus II dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V B SDN 02 Aur Kuning dengan jumlah peserta didik 27 orang. Terdiri atas 14 orang laki-laki dan 13 orang perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2022/2023. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai praktisi dan guru kelas sebagai observer.

Data yang dipakai dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara terhadap setiap tindakan dalam pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif berupa nilai dalam bentuk angka sebagai hasil belajar peserta didik tentang pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh proses kegiatan pembelajaran pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning, yang meliputi: (1) perencanaan pembelajaran; (2) pelaksanaan kegiatan pembelajaran, yang terdiri atas kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup; (3) hasil belajar peserta didik; serta (4) seluruh aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Data tersebut diperoleh dari subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V B SDN 02 Aur Kuning.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah observasi, tes, dan non tes dengan menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar penilaian RPP, lembar observasi, lembar tes, dan lembar non tes. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dikaji dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data yang dikumpulkan dilakukan analisis pada setiap tindakannya. Analisis data kualitatif terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan persentase yang dikemukakan oleh Kemendikbud (2014), yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kriteria taraf keberhasilan belajar peserta didik pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Kriteria	Predikat
92 < A ≤ 100	A
83 < B ≤ 92	B
75 ≤ C ≤ 83	C
D < 75	D

Sumber: Kemendikbud (2018), panduan penilaian untuk sekolah dasar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II (Januari-Juni) di kelas V B SDN 02 Aur Kuning tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Peneliti bertindak sebagai praktisi, sedangkan guru kelas V B sebagai observer (pengamat) dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning yang memuat beberapa langkah pembelajaran, sebagaimana yang diungkapkan oleh kemendikbud (dalam Susana, 2019), yaitu: (1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan); (2) *Problem statement* (identifikasi masalah); (3) *Data collection* (pengumpulan data); (4) *Data processing* (pengolahan data); (5) *Verification* (pembuktian); dan (6) *Generalization* (penarikan kesimpulan).

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilakukan dalam rentang II siklus. Siklus I terdiri atas 2 kali pertemuan, sedangkan siklus II terdiri atas 1 kali pertemuan. Untuk lebih jelasnya, hasil penelitian pada setiap siklus akan dideskripsikan sebagai berikut:

Siklus I

Perumusan perencanaan pembelajaran konsep dasar pecahan desimal dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning pada siklus I, disusun dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) lengkap dengan komponen-komponen penyusunnya. Proses pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 dilaksanakan tanggal 14 Maret 2023 mulai dari pukul 08.40 WIB s.d. 11.00 WIB dengan topik bahasan tentang konsep dasar pecahan desimal serta operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan desimal. Sedangkan pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 dilaksanakan tanggal 15 Maret 2023 mulai dari pukul 08.40 WIB s.d. 11.00 WIB dengan topik bahasan yaitu konsep dasar perkalian dan pembagian pecahan desimal. Kegiatan penelitian pada siklus I dibatasi dengan waktu istirahat mulai dari pukul 09.40-10.15.

Perencanaan pembelajaran dirancang dengan alokasi waktu 3 x 35 menit untuk setiap pertemuan. Penilaian terhadap RPP dilakukan melalui lembar penilaian RPP dalam beberapa aspek, yaitu: (1) identitas RPP; (2) indikator pembelajaran; (3) menetapkan tujuan pembelajaran; (4) materi pembelajaran; (5) metode pembelajaran; (6) kegiatan/skenario pembelajaran; (7) media dan sumber belajar; (8) penilaian; dan (9) tampilan RPP.

Berdasarkan hasil pengamatan observer melalui lembar penilaian RPP, rata-rata nilai RPP yang diperoleh praktisi pada siklus I pertemuan 1 adalah 97,22 dengan kualifikasi sangat baik (A), sedangkan pada siklus I pertemuan 2 adalah 98,61 dengan kualifikasi sangat baik (A). Oleh karena itu, diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan praktisi untuk merancang pembelajaran pada siklus I berada dalam taraf keberhasilan dengan persentase 97,92 (A), sehingga dapat dikategorikan sangat baik.

Observer juga melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan

media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning, diketahui bahwa rata-rata hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dari segi aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 adalah 90,4 dengan kualifikasi baik (B). Adapun pada siklus I pertemuan 2, rata-rata nilai terhadap keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dari segi aktivitas guru adalah 94,85 dengan kualifikasi sangat baik (A). Dengan demikian, pada siklus I diperoleh rata-rata nilai pelaksanaan pembelajaran dari segi aktivitas guru, yaitu 92,63 dengan kualifikasi sangat baik (A). Sedangkan hasil penilaian pelaksanaan proses pembelajaran pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning dari segi aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan 1 adalah 89,71 dengan kualifikasi baik (B). Kemudian, pada siklus I pertemuan 2 rata-rata nilai peserta didik adalah 94,12 dengan kualifikasi sangat baik (A). Maka, pada siklus I diperoleh rata-rata nilai pelaksanaan pembelajaran dari segi aktivitas peserta didik, yaitu 91,92 dengan kualifikasi baik (B).

Adapun rata-rata hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning berdasarkan hasil rekapitulasi lembar penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan, ditemukan bahwa pada siklus I pertemuan 1 adalah 90,55 dengan kualifikasi baik (B) dan pada siklus I pertemuan 2 rata-rata nilai peserta didik adalah 91,83 dengan kualifikasi baik (B). Oleh karena itu, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I, yaitu 91,19 dengan kualifikasi baik (B).

Kegiatan refleksi pada siklus I diperoleh melalui kolaborasi antara praktisi dengan observer untuk menganalisis ketercapaian proses pembelajaran yang telah dilakukan. Pada siklus I, diketahui bahwa secara keseluruhan pembelajaran belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini karena dari hasil rekapitulasi hasil belajar peserta didik, masih ada sebanyak 3 orang peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KBM yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, permasalahan tersebut perlu dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Segala kekurangan yang ditemukan pada siklus I pada siklus berikutnya. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut

Tabel 1. Rekapitulasi penilaian pembelajaran pecahan desimal siklus I

NO	Aspek Penilaian	Rata-Rata Nilai		Rata-Rata Nilai	
		Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2	Siklus I	Predikat
1	RPP	97,22	98,61	97,92	A
2	Aspek Guru	90,4	94,85	92,63	A
3	Aspek Peserta Didik	89,71	94,12	91,92	B
4	Hasil Belajar	90,55	91,83	91,19	B

Siklus II

Perencanaan pembelajaran konsep dasar pecahan desimal dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning pada siklus II, disusun dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) lengkap dengan komponen-komponen penyusunnya. Proses

pembelajaran pada siklus II dilaksanakan tanggal 16 Maret 2023 mulai dari pukul 08.40 WIB s.d. 11.00 WIB dengan topik bahasan tentang konsep dasar pembagian pecahan desimal. Kegiatan penelitian pada siklus II dibatasi dengan waktu istirahat mulai dari pukul 09.40-10.15.

Perencanaan pembelajaran dirancang dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Penilaian terhadap RPP dilakukan melalui lembar penilaian RPP dalam beberapa aspek, yaitu: (1) identitas RPP; (2) indikator pembelajaran; (3) menetapkan tujuan pembelajaran; (4) materi pembelajaran; (5) metode pembelajaran; (6) kegiatan/skenario pembelajaran; (7) media dan sumber belajar; (8) penilaian; dan (9) tampilan RPP.

Berdasarkan hasil pengamatan observer melalui lembar penilaian RPP, diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh praktisi adalah 143 dari skor maksimal 144. Jadi, persentase nilai yang diperoleh dalam lembar penilaian RPP pada siklus II, yaitu 99,31 dengan kualifikasi sangat baik (SB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning telah terlaksana dengan sangat baik, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Kegiatan pengamatan juga dilakukan observer terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning, diketahui bahwa rata-rata hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dari segi aktivitas guru pada siklus II adalah 97,79 dengan kualifikasi sangat baik (A), sedangkan rata-rata penilaian aktivitas peserta didik adalah 97,06 dengan kualifikasi sangat baik (A).

Sebuah pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruhnya atau setidaknya 75% peserta didik terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Kemendikbud, 2018). Hal inilah yang kita kenal dengan istilah Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning pada siklus II telah melebihi batas KBM, sehingga dapat dikatakan berhasil.

Penilaian hasil belajar peserta didik pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil rekapitulasi lembar penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan, ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning pada siklus II adalah 93,03 dengan kualifikasi sangat baik (A). Hal ini berarti jika penilaian hasil belajar yang menonjolkan aspek sikap telah melebihi 75%, kemudian diperkuat dengan rata-rata penilaian dari aspek pengetahuan dan keterampilan telah melebihi batas ketuntasan belajar minimal, maka proses pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan berhasil.

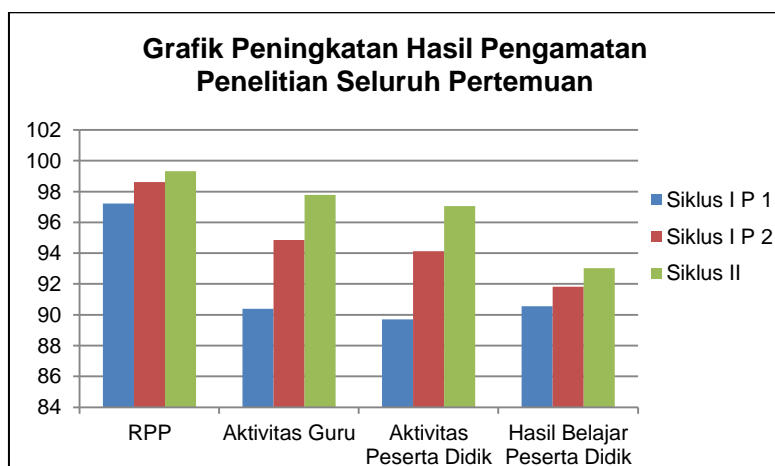
Berdasarkan paparan data di atas, maka proses pembelajaran pada siklus II sudah terlaksana dengan sangat baik. Peneliti bersama observer menyimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian mulai dari siklus I sampai dengan siklus II sudah

dilaksanakan dengan sangat baik, sehingga peneliti telah berhasil melakukan peningkatan hasil belajar pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut

Tabel 1. Rekapitulasi penilaian pembelajaran pecahan desimal siklus II

NO	Penilaian	Rata-Rata Nilai Siklus II	Predikat
1	RPP	99,31	A
2	Aspek Guru	97,79	A
3	Aspek Peserta Didik	97,06	A
4	Hasil Belajar	93,03	A

Dengan demikian, pelaksanaan penelitian dicukupkan sampai pada siklus II. Keputusan ini berdasarkan hasil kesepakatan peneliti dengan observer. Setelah mengamati data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kegiatan peningkatan hasil belajar pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning sudah dilakukan dengan sangat baik.



Gambar 1. Grafik peningkatan hasil pengamatan RPP, aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik

SIMPULAN

Penelitian dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pecahan desimal menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* di kelas V B SDN 02 Aur Kuning. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam rentang 2 siklus dengan beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan pembelajaran pecahan desimal disusun dalam bentuk RPP lengkap, maka diperoleh rata-rata nilai pada siklus I adalah 97,92 (A) dan meningkat pada siklus II menjadi 99,31 (A). Pelaksanaan pembelajaran dari aspek aktivitas guru diamati oleh

observer, sehingga diperoleh rata-rata nilai siklus I yaitu 92,63 (A) dan meningkat pada siklus II menjadi 97,79 (A), sedangkan dari aspek aktivitas peserta didik rata-rata nilai siklus I adalah 91,92 (B) meningkat pada siklus II menjadi 97,06 (A). Adapun rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 91,19 (A) dan meningkat pada siklus II menjadi 93,03 (A). Dengan demikian, penelitian yang dilakukan telah berhasil serta dapat membuktikan bahwa penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar pecahan desimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Berdasarkan surat Rekomendasi Penelitian Nomor 070/209/BKPol/-KB/2023 dan Surat Keterangan Nomor 800/082/SDN.02.AK/BKT/2023, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pemerintah kota Bukittinggi, badan Kesbangpol kota Bukittinggi, dan SDN 02 Aur Kuning yang dengan senang hati telah memberikan izin, motivasi, dan membantu peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini. Semoga amal kebaikan Bapak dan Ibu mendapat ridho serta balasan yang lebih baik dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianti, Y., Susanti, R., dan Hudaidah. 2016. Pengembangan Media *Powtoon* Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5(9), pp. 58–68
- Ariyanto, R., Kantun, S., dan Sukidin, S. 2018. Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), pp. 122-127
- Basri, S. H dkk. 2014. *Modul Bilangan Pecahan*. Yogyakarta: SUKA Press
- Budi, Sentot Setia dan Zainil, Melva. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Keliling dan Luas Bangun Datar dengan Model Problem Based Learning di SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(8), pp. 254-264
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Jakarta: Kaaffah Learning Center
- Fadhila, N., dan Masniladevi, M. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Pengukuran Sudut Pada Kelas IV SDN Di Gugus IV Kec. Tilatang Kamang. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), pp. 358-369
- Fajri, Zaenol. 2019. Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal IKA*, 7(2), pp. 64-73
- Farhana, Husna dkk. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Harapan Cerdas
- Hendri, S., Kenedi, A. K., Helsa, Y., dan Anita, Yesi. 2019. Elementary School Teacher Ability in Using Application Technology for Mathematics Learning Assessment in the 2013 Curriculum. *5th International Conference on Educational and Technology (ICET 2019)*, 382, pp. 446-449

- Kemendikbud. 2018. "Panduan Penilaian: Untuk Sekolah Dasar (SD)". Jakarta: Kemendikbud
- Ningsih, Yarisda., Ahmad, S., dan Amini, R. 2019. Implementation of Step Polya in the Problem based Learning Model to Improve Learning Outcomes in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, pp. 1-5
- Nofindra, Rudi. 2019. Ingatan, Lupa, dan Transfer Dalam Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 4(1), pp. 21-34
- Pramudyani, A. V. R. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Suryacahya
- Rahmah, Nur. 2013. Hakikat Pendidikan Matematika. *Jurnal al-Khawarizmi*, 2, pp. 1-10
- Rahmani, R., dan Masniladevi, M. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Pecahan Senilai Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di Kelas IV SDN 01 Koto Tuo. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), pp. 370-378
- Rifa'i, A. A. 2019. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Bangka: PPs IAIN SAS Babel
- Susana, Afria. 2019. *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Interaktif*. Bandung: Tata Akbar
- Wiranda, U., dan Masniladevi, M. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), pp. 3045-3051