

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN RME BERBANTUAN ANIMASI POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Faizatul Fatmala^{1*}, Tri Novita Irawati², Fury Setyo Siskawati³

^{1,2,3} Universitas Islam Jember Indonesia

*faizatulfatmala37@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik MTs Darul Mukhlashin menggunakan model pembelajaran RME (*Realistic Mathematics Education*) Berbantuan Animasi *Powtoon*. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan responden yang diteliti kelas VII sebanyak 19 peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus. Pada siklus pertama hasil belajar peserta didik dinyatakan berhasil dengan nilai persentase 79% dari seluruh peserta didik kelas VII MTs Darul Mukhlashin, sedangkan pada siklus kedua hasil belajar peserta didik dikatakan berhasil karena perolehan nilai persentasenya 100% dari peserta didik seluruhnya. Jadi penelitian ini dikatakan berhasil karena Model Pembelajaran RME (*Realistic Mathematics Education*) Berbantuan Animasi *Powtoon* dapat meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik MTs. Darul Mukhlashin

Kata Kunci: RME, Hasil Belajar Peserta didik, Animasi *Powtoon*, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih aktif harus diselenggarakan dalam pembelajaran. Pendidik harus memfasilitasi peserta didik dan memberikan pendampingan belajar untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Dalam pembelajaran, ada salah satu pelajaran yang dianggap sulit dan tidak menyenangkan oleh peserta didik serta sangat dihindari yaitu pelajaran matematika. Pada pembelajaran matematika, guru biasanya lebih aktif dibanding peserta didik, guru biasanya memberi pembelajaran dengan berdiri didepan kelas dan peserta didik diminta untuk mengingat dan menghafal materi atau rumus, kebanyakan guru nantinya memberi latihan soal tanpa memberi kesempatan peserta didik untuk aktif atau berdiskusi secara kelompok dalam pembelajaran, rendahnya partisipasi belajar siswa disebabkan kurang bervariasinya model pembelajaran, guru belum memaksimalkan potensi siswa, dan siswa masih pasif dalam pembelajaran (Jauziah, 2022)

Guru dituntut lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi, tujuan, dan model pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran ini digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fitria, dkk (2020) interaksi antara pendidik dan peserta didik juga dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, mendidik karakter peserta didik, dan meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hasil pengamatan di MTs. Darul Mukhlashin salah satu peserta didik kelas VII mengatakan bahwa peserta didik kurang meminati pelajaran matematika (komunikasi personal, 4 April 2022). Proses pembelajaran matematika yang ada di kelas VII MTs Darul Mukhlashin pengajaran yang disajikan kurang menarik, membosankan, dan sulit dimengerti oleh peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai hasil belajar matematika di MTs. Darul Mukhlashin yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sekolah menetapkan KKM sebesar 70. Dari data yang diperoleh dari 19 siswa, 37% menunjukkan hasil belajar matematika peserta didik masih dibawah KKM yaitu 67, dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80. Berdasarkan hasil observasi tersebut, guru perlu meningkatkan hasil

belajar peserta didik antara lain dengan mengubah model pembelajaran. Disini peneliti memilih menggunakan model *Realistic Mathematics Education* (RME).

RME yaitu model penelitian yang dikaitkan dengan realistic dan matematika. Menurut Hadi Wandini (2019: 37) bahwa matematika hendaknya berasal dari kehidupan anak, dimana matematika itu nyata, dan dapat dijangkau oleh imajinasinya, serta peserta didik dapat menyelesaikannya dengan mudah menggunakan kemampuan matematisnya. Pada penelitian Mukhtar (2021), penggunaan RME dalam bentuk pembelajaran meningkatkan prestasi belajar siswa dalam operasi hitung campuran. Bukti peningkatan ini dapat diamati dari rata-rata nilai siswa pada dua siklus pembelajaran. Pada siklus pertama, rata-rata nilai siswa adalah 72,8, sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 75,6. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyawan (2020), Penerapan RME dengan menggunakan media konkret dalam pembelajaran matematika di kelas V SDS Muhammadiyah Pahandut Palangka Raya, khususnya dalam materi menghitung volume kubus, telah menunjukkan peningkatan dalam aktivitas belajar siswa dan hasil tes akhir. Pada siklus 1, hasil tes akhir mencapai 73,68%, sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 100% dan berada dalam kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model RME dengan media konkret dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.

Sedangkan pada penelitian Satia (2019), menunjukkan bahwa RME memiliki dampak positif terhadap pemahaman konsep matematika. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor dalam penerapan model pembelajaran tersebut. Pertama, siswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep dan cenderung tidak lupa. Kedua, siswa diberikan permasalahan matematika yang terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga mereka dapat melihat relevansi dan kegunaan konsep dalam konteks nyata. Ketiga, kegiatan dalam kelas selama proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih cepat memahami konsep dan tidak cepat merasa bosan dalam belajar matematika.

Untuk membantu dalam penerapan model RME ini, Peneliti menggunakan Media Animasi *Powtoon* dalam meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Animasi *Powtoon* merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Menurut penelitian Purnami, dkk (2022) bahwa animasi *Powtoon* layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kreatif yang interaktif dalam kegiatan proses belajar mengajar dan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, serta prestasi belajar siswa didik. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik mengkaji lebih dalam lagi penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran RME Berbantuan Animasi *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik MTs. Darul Mukhlashin”

METODE

Penelitian dilaksanakan di MTs. Darul Mukhlashin, peneliti menggunakan kelas VII sebagai Subjek penelitian. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang disebut *Classroom Active Research* (CAR). Penelitian ini dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran apabila hasil belajar siswa mencapai keberhasilan $\geq 80\%$, di atas KKM 75. Ketuntasan klasikal dikatakan tercapai apabila mencapai angka minimal 79% dari seluruh siswa dalam kelas tersebut. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, pada setiap siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan tindakan, pelaksanaan observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan:

a. Dokumentasi

Disini peneliti menggunakan nama peserta didik dan hasil nilai belajar peserta didik dalam metode pengumpulan datanya.

b. Observasi

Peneliti meminta bantuan guru sebagai observer untuk mengamati proses belajar mengajar di kelas.

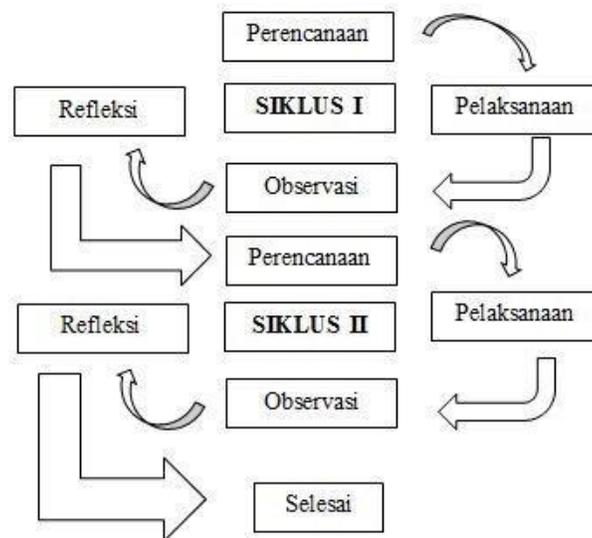
c. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal berbentuk uraian dengan tujuan agar peserta didik dapat berpikir lebih kreatif. Peneliti menggunakan soal uraian berjumlah 5 soal yang akan diberikan kepada peserta didik 2 kali disetiap siklusnya.

d. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data ketertarikan peserta didik dan guru pada model RME, pada penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara.

Jenis penelitian ini yaitu PTK dimana peneliti menggunakan 2 siklus, untuk siklus I dan siklus II dijabarkan sebagai berikut:



Sumber: Arikunto (2012:16)

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc Taggart

a. Perencanaan

Peneliti menyiapkan instrumen penelitian seperti perangkat pembelajaran, yaitu Silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKS (Lembar Kerja Peserta didik), dan hasil belajar peserta didik menggunakan tes. Untuk pengumpulan data, peneliti menggunakan lembar observasi peserta didik dan tes hasil belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan tahapan pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP

c. Pelaksanaan Observasi

Observer atau guru mengamati proses belajar mengajar dari awal hingga akhir yang dilakukan oleh peneliti. Guru memberikan penilaian menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi

Peneliti dan guru menyimpulkan data yang telah dikumpulkan untuk perbaikan siklus berikutnya. Setiap akhir siklus mengadakan tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik (Purwanto, 2010:112).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah peserta didik yang mendapat nilai ≥ 75

SM = Jumlah seluruh peserta didik

Peneliti akan menghentikan penelitian apabila persentase hasil belajar peserta didik mencapai $\geq 80\%$ atau di atas KKM yang ditentukan yaitu 75. Apabila belum tercapai, peneliti akan terus melakukan siklus selanjutnya hingga sesuai dengan yang direncanakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan dari Animasi *Powtoon* yang dikembangkan dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 2 berikut.



Sumber: Data diolah

Gambar 2. Tampilan dari Animasi *Powtoon*

a. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Berikut ini jабaran data pada masing-masing siklus.

Hasil Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini didapat hasil:

- a. Menggunakan model pembelajaran RME
- b. Media pembelajaran yang digunakan adalah Video Animasi *Powtoon*
- c. Pedoman wawancara, kepada guru dan peserta didik sebelum dan sesudah penelitian.
- d. RPP sebanyak 2 pertemuan sudah termasuk lembar tes siklus I.
- e. LKS, lembar observasi Guru dan peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Dalam hal ini peneliti melakukan tindakan kelas sebanyak 4 pertemuan, dimana pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan tes siklus pertama untuk mengukur keberhasilan pada siklus pertama.

a. Pertemuan Ke I

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap ini, guru memberi salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a, guru kemudian mengabsen kehadiran peserta didik, sebelum pembelajaran dimulai, guru mengulang materi pertemuan sebelumnya dan memberi motivasi peserta didik dengan memisalkan dengan contoh nyata dalam kehidupan, gurupun menjelaskan tentang langkah pembelajaran dan tahapan yang harus dicapai peserta didik.

2. Kegiatan Inti

Pada tahap selanjutnya guru mengelompokkan peserta didik menjadi 4-5 kelompok, jumlah peserta didik yang hadir dalam pertemuan ke I adalah 19 peserta didik, sehingga guru membagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah 5 peserta didik setiap kelompok. Guru menjelaskan tentang keliling persegi melalui penayangan video animasi *Powtoon* dan memberikan contoh gambaran serta mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan keliling persegi.

Setelah itu, guru membagikan LKS yang berisi permasalahan untuk diidentifikasi dan dipecahkan secara berkelompok dengan waktu ≤ 20 menit, guru juga membimbing peserta didik yang mengalami kendala saat memecahkan permasalahan. Kemudian guru menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan temuannya di depan kelas, sementara kelompok lain memberi tanggapan dengan cara tanya jawab, guru mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan mengenai materi yang telah disampaikan.

3. Kegiatan Penutup

Pada tahap terakhir, guru mengarahkan siswa pada materi pertemuan selanjutnya, dan mengarahkan untuk mencari referensi terkait yang telah dipelajari baik melalui buku-buku Matematika di perpustakaan ataupun di internet. Kemudian guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pelajaran.

b. Pertemuan Ke II.

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap ini, guru memberi salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a, guru kemudian mengabsen kehadiran peserta didik, sebelum pembelajaran dimulai, guru mengulang materi pertemuan sebelumnya dan memberi motivasi peserta didik dengan memisalkan dengan contoh nyata dalam kehidupan, gurupun menjelaskan tentang langkah pembelajaran dan tahapan yang harus dicapai peserta didik.

2. Kegiatan Inti

Pada tahap ini, guru menjelaskan tentang keliling persegi panjang melalui penayangan video animasi *Powtoon* dan memberikan contoh gambaran serta mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan keliling persegi panjang. Dan pada tahap ini guru juga mempersiapkan dan membagikan lembar tes siklus 1 dengan materi keliling persegi dan persegi panjang. Lembar tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik selama penerapan model pembelajaran RME. Semua peserta didikpun mengerjakan lembar tes secara individual. Setelah selesai mengerjakan, lembar tes dikumpulkan kepada guru dan guru membahas lembar tes secara bersama-sama.

3. Kegiatan Penutup

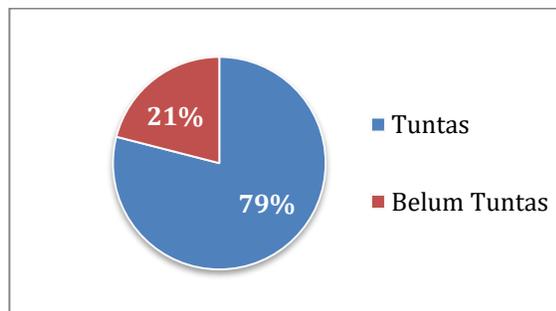
Pada tahap terakhir, guru mengarahkan peserta didik pada materi pertemuan selanjutnya, dan mengarahkan untuk mendapatkan materi baik dari buku maupun internet. Kemudian guru memberi salam untuk mengakhiri pelajaran.

4. Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan *observing* pada penelitian ini adalah mengamati kegiatan proses belajar mengajar di kelas dimana yang bertindak sebagai observer adalah guru matematika

d. Refleksi (*Reflecting*)

Hasil penelitian menggunakan model pembelajaran RME diperoleh persentase ketuntasan sebesar 79% , yang belum tuntas belajar 21%, dimana peserta didik yang mendapat nilai tertinggi 100 dan yang mendapat nilai terendah 65, kemudian untuk rata-rata nilai siklus 1 didapat hasil sebesar 79. Disini peneliti menyimpulkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan 79% dirasa masih kurang memuaskan dan belum mencapai target yang sudah peneliti tetapkan. Hal ini dikarenakan peserta didik masih belum sepenuhnya paham terhadap model pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga dalam penerapannya masih banyak kendala yang terjadi salah satunya peserta didik masih merasa kebingungan karena belum terbiasa dengan perubahan model pembelajaran. Untuk lebih jelasnya hasil tahap nrefleksi disajikan pada Gambar 3 berikut.



Sumber: Data diolah

Gambar 3. Diagram hasil penelitian pada tahap refleksi

Hasil Siklus II

Hasil yang diperoleh selama dilaksanakan dalam siklus II dijelaskan sebagai berikut :

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan pada siklus II merupakan hasil evaluasi dari siklus I. Hasil dari kegiatan perencanaan dalam siklus ini dihasilkan:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran RME.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah Video Animasi *Powtoon*.
3. Pedoman wawancara yang dilakukan kepada guru dan peserta didik sebelum dan sesudah penelitian.
4. RPP sebanyak 2 pertemuan sudah termasuk lembar tes siklus II.
5. LKS, lembar observasi Guru dan peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Dalam hal ini peneliti melakukan tindakan kelas sebanyak 2 pertemuan, melanjutkan pertemuan dari siklus I, dimana pertemuan ke 4 atau pertemuan terakhir siklus II dilaksanakan tes siklus II untuk mengukur keberhasilan pada siklus II.

a. Pertemuan Ke III

Pembelajaran Matematika pada siklus ini, peneliti berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan materi tentang Luas dari bangun datar Persegi dengan berbantuan media video animasi *Powtoon*.

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap ini, guru memberi salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a, guru kemudian mengabsen kehadiran peserta didik, sebelum pembelajaran dimulai, guru mengulang materi pertemuan sebelumnya dan memberi motivasi peserta didik dengan memisalkan dengan contoh nyata dalam kehidupan, gurupun menjelaskan tentang langkah pembelajaran dan tahapan yang harus dicapai peserta didik.

2. Kegiatan Inti

Pada tahap selanjutnya guru mengelompokkan peserta didik menjadi 4-5 kelompok, jumlah peserta didik yang hadir dalam pertemuan ketiga adalah 18 peserta didik, sehingga guru membagi menjadi 4 kelompok dengan jumlah 5 peserta didik setiap kelompok, ada 2 kelompok yang jumlahnya 4 peserta didik. Guru menjelaskan tentang luas persegi melalui penayangan video animasi *Powtoon* dan memberikan contoh gambaran serta mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan keliling persegi.

Setelah itu, guru membagikan LKS yang berisi permasalahan untuk diidentifikasi dan dipecahkan secara berkelompok dengan waktu ≤ 20 menit, guru juga membimbing peserta didik yang mengalami kendala saat memecahkan permasalahan. Kemudian guru menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan temuannya di depan kelas, sementara kelompok lain memberi tanggapan dengan cara tanya jawab, guru mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan mengenai materi yang telah disampaikan.

3. Kegiatan Penutup

Pada tahap terakhir, guru mengarahkan peserta didik pada materi pertemuan selanjutnya, dan mengarahkan untuk mendapatkan materi baik dari buku maupun internet. Kemudian guru memberi salam untuk mengakhiri pelajaran.

b. Pertemuan Ke IV

Pada pertemuan yang keempat pada siklus II, peneliti menggunakan pertemuan kali ini untuk mengadakan tes siklus II setelah materi sebelumnya dijelaskan.

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap ini, guru memberi salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a, guru kemudian mengabsen kehadiran peserta didik, sebelum pembelajaran dimulai, guru mengulang materi pertemuan sebelumnya dan memberi motivasi peserta didik dengan memisalkan dengan contoh nyata dalam kehidupan, gurupun menjelaskan tentang langkah pembelajaran dan tahapan yang harus dicapai peserta didik.

2. Kegiatan Inti

Pada tahap ini, guru menjelaskan tentang luas persegi panjang melalui penayangan video animasi *Powtoon* dan memberikan contoh gambaran serta mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan luas persegi panjang. Dan pada tahap ini guru juga mempersiapkan dan membagikan lembar tes siklus II dengan materi luas persegi dan persegi panjang. Lembar tes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik selama penerapan model pembelajaran RME. Semua peserta didikpun mengerjakan lembar tes secara individual. Setelah selesai mengerjakan, lembar tes dikumpulkan kepada guru dan guru membahas lembar tes secara bersama-sama.

3. Kegiatan Penutup

Pada tahap terakhir, guru mengarahkan peserta didik pada materi pertemuan selanjutnya dan mengarahkan untuk mendapatkan materi baik dari buku maupun internet. Kemudian guru memberi salam untuk mengakhiri pelajaran.

4. Pengamatan (*Observing*)

Kegiatan *observing* pada penelitian ini adalah mengamati kegiatan proses belajar mengajar di kelas dimana yang bertindak sebagai *observer* adalah guru matematika

5. Refleksi (*Reflecting*)

Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran RME menunjukkan persentase ketuntasan 100%, semua peserta didik dinyatakan tuntas, dengan nilai tertinggi siswa 100 dan nilai terendah rendah 75, untuk rata-rata Siklus II sebesar 90. Disini peneliti menyimpulkan bahwa hasil

belajar siswa meningkat. Hal ini dikarenakan siswa mampu menyesuaikan dengan model pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga siswa paham apa yang harus dilakukan saat belajar.

Berdasarkan hasil refleksi dari Siklus II ,diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Darul Mukhlashin mengalami peningkatan yang signifikan dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan,sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya.

b. Analisis Data

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti meminta nilai peserta didik kelas VII MTs. Darul Mukhlashin kepada guru matematika untuk mengetahui tingkat hasil belajar peserta didik pada pertemuan sebelumnya. Lalu peneliti melakukan penelitian pada jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada saat pelaksanaan penelitian/pembelajaran, peneliti dibantu oleh 1 orang observer yakni guru matematika untuk mengamati aktivitas guru (peneliti) saat kegiatan belajar mengajar berlangsung kegiatan tersebut untuk mengetahui apakah peneliti sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP atau tidak. Selanjutnya guru dan peneliti akan berdiskusi dan memberi kesimpulan atas hasil data observasi dengan tujuan adanya perbaikan pada pertemuan selanjutnya. Berikut Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3 adalah analisis hasil belajar peserta didik

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Peserta didik sebelum penelitian

Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Peserta didik		Persentase Ketuntasan
			Tuntas	Tidak Tuntas	
63	86	20	7	12	37 %

Sumber: Data diolah

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta didik Siklus I

Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Peserta didik		Persentase Ketuntasan
			Tuntas	Tidak Tuntas	
79	100	65	15	4	79 %

Sumber: Data diolah

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Peserta didik		Persentase Ketuntasan
			Tuntas	Tidak Tuntas	
90	100	75	19	-	100 %

Sumber: Data diolah

Berdasarkan hasil observasi bahwa persentase dari hasil belajar peserta didik sebelum penelitian 37%, dengan rata-rata nilai peserta didik yaitu 63, dimana peserta didik yang mendapat nilai tertinggi adalah 86 dan terendah hingga nilai 20. Kemudian peneliti menggunakan model RME pada siklus I, disini terlihat adanya sedikit peningkatan nilai rata-rata yaitu 79, nilai tertinggi didapat yaitu 100 dan terendah adalah 65, persentase hasil belajar peserta didik siklus I menunjukkan 79%. Pada siklus terakhir didapat persentase sebesar 100%, adanya peningkatan lagi pada rata-rata yaitu 90, dan nilai terendah mencapai 75, ini sudah melebihi KKM dan seluruh peserta didik dinyatakan tuntas pada siklus II, dapat disimpulkan hasil belajar peserta didik dari sebelum penelitian ke siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan pada persentase ketuntasan, rata-rata dan nilai terendah .

c. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran didalam kelas dan persentase ketuntasan belajarnya.

Dimana peneliti menggunakan model pembelajaran RME dalam penelitian ini. Pembelajaran dikatakan berhasil jika dikelas tersebut telah terdapat minimal $\geq 80\%$ peserta didik secara klasikal telah tuntas dengan skor minimal 75.

Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I diperoleh 79%, sedangkan pada siklus II sebanyak 100%. Hal ini menunjukkan bahwa dari siklus I ke siklus II hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah merasa tidak bosan dengan pembelajaran yang berlangsung dan peserta didik sudah beranggapan bahwa matematika itu mudah. Tes yang digunakan pun disesuaikan dengan kehidupan nyata peserta didik, yang tidak terlalu abstrak, disini sangat membantu peserta didik untuk berpikir kreatif.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4 berikut :

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik

Siklus	Prosentase
Nilai Sebelum penelitian	37%
Siklus I	79%
Siklus II	100%

Sumber: Data diolah

Di dalam penerapan model pembelajaran RME ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh Pada penelitian Mukhtar (2021), bahwa pada siklus 1, hasil tes akhir mencapai 73,68%, sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 100% dan berada dalam kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model RME dengan media konkret dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Kemudian sejalan dengan penelitian Sastia (2019), menunjukkan bahwa RME memiliki dampak positif terhadap pemahaman konsep matematika. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor dalam penerapan model pembelajaran tersebut. Pertama, siswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep dan cenderung tidak lupa. Kedua, siswa diberikan permasalahan matematika yang terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga mereka dapat melihat relevansi dan kegunaan konsep dalam konteks nyata. Ketiga, kegiatan dalam kelas selama proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih cepat memahami konsep dan tidak cepat merasa bosan dalam belajar matematika.

KESIMPULAN

Dari pemaparan di atas disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran RME berbantuan *Powtoon* berhasil mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus ke II, hal tersebut ditunjukkan dengan kenaikan perolehan persentase hasil belajar pada siklus I sebesar 79% dengan kriteria baik dan pada siklus II sebesar 100% dengan kriteria baik sekali walaupun diawal pertemuan peserta didik belum terbiasa dengan model RME, namun pada pertemuan selanjutnya peserta didik mulai beradaptasi dan terbukti meningkatkan hasil belajar. dengan berbantuan video animasi *Powtoon* proses pembelajaran juga sangat terbantu karena peserta didik lebih berperan aktif dan tidak jenuh selama proses pembelajaran berlangsung, dalam mengerjakan soalpun, peserta didik juga mulai berpikir kreatif karena soal yang dibuat berdasarkan kehidupan nyata yang sesuai dengan imajinasi jangkauan anak. Penelitian ini memang terbatas hanya pada materi bangun datar segi empat, untuk lebih memaksimalkan lagi pembelajaran, guru hendaknya lebih mengembangkan lagi model RME pada materi matematika yang berbeda dan mencari media atau alat peraga yang lebih menarik guna membantu proses pembelajaran yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. Suhardjono, & Supardi. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. *Jakarta: Bumi Aksara.*

- Fitria, R. N., Darmadi, D., Pertiwi, W., Wardani, M. P., Wulandari, Y., & Aysah, E. I. N. (2020). Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan e-learning dan platform daring. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 306-314.
- Jauziah, J. (2022). Peningkatan Partisipasi Dan Hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Strategi Index Card Match Di SDN 25 Sungai Tampang Kecamatan Tanjung Rayakabupaten Agam. *Jurnal Edukasi Gemilang (JEG)*, 7(1), 52-60.
- Mukhtar, N. Penerapan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 173 Pekanbaru. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(2), 282-296.
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Purwanto. 2010. Evaluasi Hasil belajar. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*
- Sastia, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 3(1), 30-35.
- Setyawan, D. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan media konkrit. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 155-163.