

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada murid, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pendidikan tidak hanya dipahami sebagai proses penyampaian pengetahuan dan pengembangan keterampilan, tetapi juga sebagai upaya yang lebih luas untuk mengembangkan keinginan, kebutuhan, dan potensi individu. Melalui pendidikan, diharapkan dapat tercipta gaya hidup pribadi dan sosial yang seimbang dan memuaskan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana persiapan untuk kehidupan di masa depan, tetapi juga sebagai proses yang bermakna bagi kehidupan anak-anak saat ini, sesuai dengan tahap perkembangan mereka menuju kedewasaan (Abd Rahman, dkk., 2022, hlm. 4). Untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dalam mengembangkan logika berfikir murid adalah penguatan pembelajaran matematika.

Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang sistematis yang menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif yang berguna untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam, selain itu matematika merupakan ilmu yang objek kajiannya adalah konsep-konsep yang bersifat abstrak, kemudian ditampilkan dalam bentuk angka-angka dan simbol-simbol untuk memaknai sebuah ide matematis berdasarkan fakta dan kebenaran logika dalam semesta pembicaraan atau konteks (Siswanto & Meiliasari, 2024, hlm. 45). Lima standar proses dalam pembelajaran matematika, yaitu: pertama, belajar untuk memecahkan masalah (*mathematical problem solving*); kedua, belajar untuk

bernalar dan bukti (*mathematical reasoning and proof*); ketiga, belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*); keempat, belajar untuk mengaitkan ide (*mathematical connections*); dan kelima, belajar untuk mempresentasikan (*mathematics representation*).

Matematika sebagai mata pelajaran yang diajarkan di SD/MI memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah. Melalui pembelajaran matematika, diharapkan murid terampil menggunakan konsep-konsep matematika sebagai sarana untuk memahami dunia sekitar, baik secara lisan maupun tulisan. Untuk memperkuat dasar pembelajaran matematika dalam mengembangkan pemahaman murid adalah penguasaan konsep secara mendalam.

Penguasaan pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh murid dalam proses pembelajaran. Kemampuan memahami konsep matematis memegang peranan penting karena selain menjadi salah satu sasaran dari pembelajaran matematika, kemampuan ini juga membantu murid agar tidak terpaku pada hafalan rumus saja, namun dapat memahami secara mendalam esensi dari materi pembelajaran matematika (Pitaloka dan Mulyono 2013, dalam Shofiah, dkk., 2021, hlm. 2684). Pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika menjadi landasan penting untuk memecahkan masalah matematika maupun persoalan dalam kehidupan nyata. Kemampuan memahami konsep matematis sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Hal ini berarti, dalam pembelajaran matematika murid perlu menguasai konsep secara komprehensif supaya dapat menyelesaikan berbagai persoalan dan mampu menerapkan ilmu tersebut dalam aktivitas keseharian mereka. Pemahaman konsep didefinisikan sebagai kapasitas murid dalam: (1) menjelaskan konsep, yang bermakna murid sanggup menyampaikan kembali informasi yang telah diterima, (2) menerapkan konsep dalam berbagai kondisi yang beragam, dan (3) merumuskan sejumlah akibat yang muncul dari keberadaan suatu konsep (Harefa, dkk., 2022, hlm. 327).

Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 yang bisa digunakan oleh tingkat SD/MI, SMP/Mts dan SMA/SMK/MA, yang mengatakan terdapat tujuh indikator pemahaman konsep matematis yang perlu dikuasai murid,

yaitu: 1) Menyatakan ulang sebuah konsep; 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); 3) Memberi contoh dan non contoh dari konsep; 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari konsep; 6) Menggunakan prosedur atau operasi tertentu; 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah, (Hayati & Asmara, 2021, hlm. 3029).

Namun dalam pelaksanaan, proses pembelajaran tidak lepas dari berbagai masalah yang dihadapi baik oleh pendidik maupun murid. Berdasarkan temuan awal di kelas IV SDN kota Bandung melalui kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan II (PLP II) terdapat beberapa fenomena yang ditemukan masih ditemukan murid yang belum menguasai konsep matematis dengan baik. Kemampuan pemahaman konsep matematis murid yang rendah dapat dilihat ketika mereka kesulitan mengungkapkan kembali konsep karena hanya fokus menghafal materi yang diajarkan tanpa memahami konsep itu sendiri. Adapun beberapa murid yang dapat memahami materi, namun mereka cenderung lambat dalam menentukan hasil pada soal matematika. Murid sering menggunakan metode menebak jawaban ketika ditanya, hingga akhirnya menemukan jawaban yang benar. Berikut ini data di bawah merupakan data hasil ulangan harian murid kelas IV A di SDN 235 Lengkong Kecil Kota Bandung tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 1. 1 Data Ulangan Harian Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A

Jumlah Murid	KKTP	Ketuntasan Belajar		Presentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
28	75	12	16	43%	57%

(Sumber: Pendidik Kelas IV A SDN 235 Lengkong Kecil Kota Bandung)

Pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa pada muatan matematika di kelas IV A SDN 235 Lengkong Kecil masih banyak yang belum mencapai nilai dari standar minimum Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan sekolah yaitu 75. Proses pembelajaran yang masih *teacher centered* menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan interkatif bagi murid, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep matematika cenderung rendah. Selain itu, pada proses pembelajaran berlangsung masih terdapat kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran khususnya media digital berbasis game. Inovasi

dalam penggunaan model dan media pembelajaran diharapkan mampu mendorong murid dalam meningkatkan pemahaman yang kuat terhadap materi matematika yang sedang di pelajari.

Sejalan dengan fenomena di atas, solusi yang di usulkan peneliti yaitu dengan penerapan model *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran di mana pendidik memberikan kesempatan kepada murid untuk berpikir secara mandiri dan berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga murid dapat menemukan konsep-konsep yang dipelajari melalui bimbingan dan arahan dari pendidik (Putri, 2025, hlm 32). Selain itu menurut (Ahmad, dkk., 2021, hlm. 55) menegaskan juga bahwa model *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan murid secara aktif dalam pembelajaran. Artinya, model *Discovery Learning* dapat dikatakan memiliki kelebihan mampu membiasakan murid lebih aktif bekerjasama, memiliki rasa tanggung jawab antar kelompoknya, berani mengeluarkan pendapat sebab mereka harus siap jika pendidik meminta mereka untuk bertanya dan menjawab. Model *Discovery Learning* sangat membantu pendidik dalam mengajar dengan model pembelajaran yang membuat murid lebih aktif membangun peningkatan pemahaman konsep matematika.

Model *Discovery Learning* memiliki keunggulan yaitu dalam proses pembelajaran dibuat secara terencana oleh pendidik, sehingga langkah-langkah dalam menemukan konsep lebih teratur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Murid tetap aktif mencari pemahaman tentang konsep, tetapi dengan bimbingan dan struktur yang jelas. Dalam model *Discovery Learning*, pendidik sudah menyiapkan langkah-langkah pembelajaran sebagai panduan, sehingga murid dapat menemukan konsep sendiri dengan bimbingan yang jelas dan terarah. Sejalan dengan itu, Sartika, (2025, hlm. 57) mengatakan model *Discovery Learning* masih relevan dan memberikan banyak manfaat, khususnya dalam menumbuhkan kemandirian, rasa ingin tahu, serta kreativitas murid. Meskipun demikian, penerapannya memerlukan keterlibatan pendidik secara aktif melalui pemberian *scaffolding* atau bimbingan yang terarah agar murid tidak mengalami kebingungan saat menemukan dan memahami konsep secara mandiri.

Namun, keberhasilan pengaruh model *Discovery Learning* sangat dipengaruhi oleh ketersediaan media pembelajaran yang mampu merangsang rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi keaktifan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital berbasis *game* yang inovatif dan interaktif untuk mendukung tahapan-tahapan dalam model *Discovery Learning*. Di era digital, pembelajaran tidak lagi bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, tetapi beralih ke pendekatan yang lebih interaktif melalui media digital. Inovasi ini memadukan unsur visual, audio, dan interaksi langsung antara murid dengan materi pembelajaran. Namun, dalam praktik pembelajaran matematika, strategi yang digunakan masih kurang optimal, terutama dalam pemanfaatan media dan sumber belajar. Pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik sebagai sumber utama pengetahuan, sehingga murid kurang terlibat aktif. Akibatnya, proses belajar menjadi kurang menarik dan kurang menantang karena murid masih diposisikan sebagai objek, bukan subjek pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses belajar. Media interaktif, yang berasal dari konsep interaksi (aksi dan reaksi), melibatkan hubungan saling memengaruhi antara murid dan materi. Media ini termasuk dalam kategori konstruktivistik karena melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media interaktif menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, grafis, audio, video, dan animasi yang terintegrasi, sehingga lebih menarik dan disukai oleh murid.

Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik untuk berinovasi dalam mendesain pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, salah satu media yang dapat digunakan ialah *educaplay*. *Educaplay* merupakan platform yang dapat membantu proses pembelajaran yang menyediakan beragam permainan edukatif interaktif. *Educaplay* ini dirancang khusus untuk membantu pendidik dan murid memperkuat pemahaman materi yang dipelajari. *Educaplay* adalah platform pembelajaran yang menyediakan media pembelajaran interaktif dan menarik melalui berbagai fitur, termasuk *Froggy Jumps*, Permainan Menyusun Huruf, Permainan Kata, Teka-teki, Permainan ABC, Permainan Memori, Kuis, Permainan Kolom Cocokkan, Teka-teki, Kuis Video, Permainan Percakapan, dan fitur lainnya (Batitusta & Hardinata,

2024, hlm. 2886). Media pembelajaran interaktif seperti *Educaplay* berpotensi menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui berbagai fitur yang disediakan. Media *Educaplay* unggul dalam keberagaman jenis fitur terutama dalam kuis video dimana fitur ini akan berhenti di menit tertentu dan murid harus menjawab pertanyaan berdasarkan video tersebut. Media ini memungkinkan pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan murid.

Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme. Konstruktivisme merupakan pendekatan yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik kepada murid, melainkan dibangun secara aktif oleh murid itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Kata *constructivism* berasal dari kata *construct*, yang berarti “membangun” dalam konteks ini, membangun pengetahuan secara bertahap berdasarkan pengalaman nyata dan refleksi individu terhadap lingkungannya (Nurjamilah, dkk., 2025, hlm. 6869). Konstruktivisme merupakan salah satu aliran yang berasal dari teori belajar kognitif. Tujuan penggunaan pendekatan Konstruktivisme dalam pembelajaran adalah untuk membantu meningkatkan pemahaman murid. Konstruktivisme memiliki keterkaitan yang erat dengan metode pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) dan belajar bermakna (*Meaningful Learning*) (Masgumelar & Mustafa, 2021, hlm. 52).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis *game* telah terbukti sangat populer di kalangan murid, sehingga *game* edukatif dapat digunakan sebagai solusi alternatif yang ditawarkan sebagai media pembelajaran inovatif. Sejalan dengan itu, Handayani, dkk. (2023, hlm 2) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan pesan antara pendidik dan murid guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan di sekolah perlu mengandung unsur-unsur yang menarik dan menyenangkan agar murid dapat belajar sambil bermain secara aktif selama kegiatan pembelajaran. Sementara diperkuat oleh teori konstruktivisme, teknologi digital dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah pengalaman belajar murid. Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer

secara langsung dari pendidik kepada murid, tetapi harus dibangun oleh murid sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar dan individu lain. Oleh karena itu, integrasi platform digital dalam pembelajaran berbasis konstruktivisme yang berorientasi pada pembelajaran berpusat pada murid sangat dianjurkan agar murid dapat terlibat secara aktif dalam proses mengeksplorasi, menemukan, dan membangun pemahaman serta pengetahuan mereka secara mandiri (Lathifah, 2024, hlm. 72).

Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* diyakini dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna, sehingga mendorong murid untuk membangun sendiri pemahaman konsep matematika. Melalui proses penemuan yang didukung media digital yang menarik, pembelajaran menjadi lebih efektif dan pada akhirnya berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika murid.

Beberapa penelitian mengenai penggunaan *Discovery Learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika murid telah dibuktikan penelitian terdahulu pertama, oleh Amanda, dkk. (2023), membuktikan bahwa *Discovery Learning* lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi pecahan senilai di kelas IV SD, yang terlihat dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* serta hasil uji signifikansi yang positif. Namun, penelitian tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran, sehingga masih terbuka peluang pengembangan melalui integrasi media agar pembelajaran lebih menarik dan melibatkan keaktifan murid. Selanjutnya, Anjarwati, dkk., (2022), menunjukkan bahwa *Discovery Learning* yang didukung media seperti *GeoGebra* memberikan pengaruh sangat besar terhadap kemampuan berpikir kritis matematis, meskipun masih diperlukan penelitian lanjutan dengan data yang lebih luas. Temuan ini diperkuat oleh Suwarno, dkk., (2022), yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* secara konsisten berdampak besar terhadap kemampuan berpikir kritis di berbagai jenjang pendidikan, dengan dipengaruhi oleh faktor seperti karakteristik murid, kolaborasi, dan komunikasi.

Di sisi lain, penggunaan media berbasis teknologi juga terbukti mendukung efektivitas pembelajaran. Rahayu, dkk., (2023), menemukan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* yang didukung aplikasi *Educandy* mampu

meningkatkan hasil belajar dengan respon positif dari murid, meskipun penggunaannya perlu disesuaikan dengan jenis materi. Sementara itu, Nurhaswinda, dkk., (2026), menegaskan bahwa model *Discovery Learning* secara signifikan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika murid kelas IV SD, khususnya pada materi KPK dan FPB. Penerapan model ini memungkinkan murid belajar secara aktif, mandiri, dan kolaboratif, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan mengangkat judul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Kelas IV Sekolah Dasar."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman konsep matematis murid masih rendah.
2. Adapun beberapa murid yang dapat memahami materi, namun mereka cenderung lambat dalam menentukan hasil pada soal matematika. Murid sering menggunakan metode menebak jawaban ketika ditanya, hingga akhirnya menemukan jawaban yang benar.
3. Proses pembelajaran yang masih *teacher centered* menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan interkatif bagi murid, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep matematika cenderung rendah
4. Sebagian murid belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
5. Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran khususnya media digital berbasis *game*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa batasan permasalahan, sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus pada murid kelas IV di SDN 235 Lengkong Kecil.

2. Peneliti hanya mengkaji penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap pemahaman konsep matematis kelas IV SDN 235 Lengkong Kecil.
3. Materi yang diteliti pada penelitian ini adalah kelipatan dan faktor bilangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap pemahaman konsep matematis kelas IV SDN 235 Lengkong Kecil?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis murid pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dan murid yang menggunakan model konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap pemahaman konsep matematis murid kelas IV SDN 235 Lengkong Kecil?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan model *Discovery learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap pemahaman konsep matematis murid kelas IV SDN 235 Lengkong Kecil?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat ditulis tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis kelas IV SDN 235 Lengkong Kecil.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis murid pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dan murid yang menggunakan model konvensional.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap pemahaman konsep matematis murid kelas IV SDN 235 Lengkong Kecil.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *Discovery learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap pemahaman konsep matematis murid kelas IV SDN 235 Lengkong Kecil.

F. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka diharapkan memberikan kebermanfaatan berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya mengenai bagaimana model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media *Educaplay* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis murid Sekolah Dasar.

2. Manfaat Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan terkait pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Temuan penelitian dapat mendukung kebijakan pembelajaran yang berpusat pada murid serta mendorong pemanfaatan media *Educaplay* sesuai dengan arah kebijakan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

a) Bagi Sekolah

1. Menambah referensi penggunaan media dan strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di sekolah.
2. Menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam memfasilitasi pembelajaran yang mendorong keaktifan dan pemahaman konsep.

b) Bagi Pendidik

1. Membantu pendidik meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay*.
2. Memberikan wawasan dan pengetahuan baru tentang strategi pembelajaran berbasis penemuan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

c) Bagi Murid

1. Membantu murid lebih mudah memahami konsep-konsep matematis melalui kegiatan belajar yang melibatkan eksplorasi, penemuan, dan penggunaan media *Educaplay*.
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar murid karena pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan tidak membosankan.

d) Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman berharga untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan, sekaligus memperkaya pemahaman peneliti mengenai penerapan *Discovery Learning* dan media *Educaplay* dalam pembelajaran.

e) Bagi Pembaca

Dapat menjadi sumber informasi dan referensi bagi mahasiswa, peneliti, atau pihak lain yang ingin memperdalam kajian tentang model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis di Sekolah Dasar.

G. Definisi Operasional

1. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* mampu membantu murid memahami pembelajaran dengan lebih baik karena proses belajar dilakukan secara konkret dan realistis. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan keaktifan murid selama pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengaruh model *Discovery Learning* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Melalui model ini, murid difasilitasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan cara terlibat

langsung dalam kegiatan eksplorasi dan menemukan konsep-konsep baru berdasarkan pengalaman belajar yang dialami (Sayangan, dkk., 2024, hlm. 759).

Penggunaan model *discovery learning* dimaksudkan untuk merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif, mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*.

Ada pun langkah kerja model *Discovery Learning*:

- 1) Pemberian rangsangan (*stimulation*).
- 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*).
- 3) Pengumpulan data (*data collection*).
- 4) Pengolahan data (*data processing*).
- 5) Pembuktian (*verification*).
- 6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* mampu membantu murid memahami materi dengan lebih baik karena proses belajarnya bersifat konkret dan nyata. Model ini juga terbukti meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Discovery Learning* lebih efektif dibandingkan model lain dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, karena murid difasilitasi untuk terlibat langsung dalam kegiatan eksplorasi dan menemukan konsep-konsep baru berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri. Melalui tahapan pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan data, pembuktian, hingga penarikan kesimpulan, murid dilatih untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menyimpulkan konsep pembelajaran berdasarkan pengalaman belajarnya sendiri.

2. Media Educaplay

Educaplay merupakan platform edukasi digital yang memfasilitasi pendidik dalam merancang berbagai aktivitas instruksional interaktif, termasuk kuis dan permainan edukatif. Melalui beragam fitur yang tersedia, pendidik dapat mentransformasi penyampaian materi matematika menjadi lebih atraktif guna membantu murid mengonstruksi pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat kompleks. *Educaplay* juga dapat dimanfaatkan untuk menyusun materi yang disesuaikan dengan kebutuhan murid, seperti latihan soal yang mengasah

ketajaman berpikir dan analisis. Selain itu, platform ini memfasilitasi murid untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan yang dinamis, sehingga mampu menumbuhkan semangat serta minat mereka terhadap matematika (Hayati & Asmara, 2021, hlm. 138).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Educaplay* adalah platform game edukasi digital yang memudahkan pendidik dalam membuat aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis dan permainan edukatif. Fitur-fitur yang tersedia membantu penyampaian materi matematika menjadi lebih menarik dan memudahkan murid memahami konsep yang kompleks. Platform ini juga mendorong keterlibatan aktif murid melalui kegiatan yang dinamis, sehingga mampu menumbuhkan semangat dan minat mereka terhadap matematika

3. Pemahaman Konsep

Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan mengerti secara benar suatu gagasan atau ide, tanpa mengubah arti konsep tersebut (Meidianti, dkk., 2022, hlm. 135). Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 yang bisa digunakan oleh tingkat SD/MI, SMP/Mts dan SMA/SMK/MA, yang mengatakan terdapat tujuh indikator pemahaman konsep matematis yang perlu dikuasai murid, yaitu: 1) Menyatakan ulang sebuah konsep; 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); 3) Memberi contoh dan non contoh dari konsep; 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari konsep; 6) Menggunakan prosedur atau operasi tertentu; 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah, (Hayati & Asmara, 2021, hlm. 3029).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam memahami suatu gagasan atau ide secara benar tanpa mengubah makna dari konsep tersebut.

4. Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan pendekatan pembelajaran yang dalam proses belajar mengajarnya cenderung monoton dan bersifat verbal, di mana penyampaian materi masih didominasi oleh metode ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada pendidik. Pendekatan ini ditandai dengan komunikasi

satu arah dari pendidik kepada murid serta penekanan pada penguasaan konsep semata, bukan pada pengembangan kompetensi. Akibatnya, murid berperan pasif sebagai penerima informasi, pembelajaran bersifat abstrak dan teoritis, kurang dikaitkan dengan realitas kehidupan, serta lebih banyak menghabiskan waktu untuk mendengarkan penjelasan pendidik, mengerjakan buku tugas, dan menyelesaikan latihan secara individual (Fahrudin, dkk., 2021, hlm. 69).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran konvensional merupakan pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada pendidik, di mana penyampaian materi masih didominasi oleh metode ceramah dengan komunikasi satu arah. Pendekatan ini lebih menekankan penguasaan konsep semata tanpa memperhatikan pengembangan kompetensi murid. Model konvensional yang diterapkan di sekolah tersebut menggunakan model *Direct Instruction* sebagai model dalam proses pembelajaran.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika skripsi merupakan bagian yang menjelaskan susunan penulisan skripsi secara keseluruhan. Bagian ini memaparkan isi dari setiap bab, urutan penyajiannya, serta keterkaitan antar bab sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Sistematika penulisan skripsi disusun ke dalam beberapa bab, dengan gambaran isi skripsi mengacu pada Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan KTI FKIP Universitas Pasundan (Unpas, 2024, hlm. 39-49).

1. Bagian Pembuka

Bagian pembuka skripsi mencakup halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Ketentuan dan penjelasan mengenai bagian awal skripsi dijabarkan dalam Bab V tentang Ketentuan Teknis Penulisan Karya Tulis Ilmiah.

2. Bagian Isi

Bagian isi skripsi tersusun atas beberapa bab, dengan uraian sebagai berikut:

- a. Bab I Pendahuluan memuat latar belakang permasalahan penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.

- b. Bab II Kajian Pustaka dan Kerangka Berpikir berisi kajian teori yang berkaitan dengan belajar dan pembelajaran, meliputi pembahasan mengenai model pembelajaran *Discovery Learning*, media *Educaplay*, serta pemahaman konsep matematika. Selain itu, bab ini juga memuat penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis penelitian.
- c. Bab III Metode Penelitian menjelaskan metode dan desain penelitian yang digunakan, yaitu metode *quasi experiment*. Pada bab ini juga diuraikan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.
- d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan paparan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, serta pembahasan untuk menanggapi hipotesis yang telah dirumuskan, baik diterima maupun ditolak berdasarkan hasil pengujian.
- e. Bab V Simpulan dan Saran berisi simpulan dari hasil pembahasan pada bab-bab sebelumnya serta saran yang diberikan berdasarkan temuan penelitian.

3. Bagian Penutup

Bagian akhir skripsi memuat daftar pustaka yang berisi seluruh sumber dan referensi yang digunakan peneliti, baik yang berasal dari buku, skripsi, jurnal, maupun sumber lainnya. Selain itu, bagian ini juga dilengkapi dengan lampiran yang memuat informasi tambahan yang mendukung penelitian, serta daftar riwayat hidup penulis.