

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dizaman sekarang sangatlah penting untuk semua orang, pendidikan menjadi bekal untuk melangsungkan kehidupan, seiring berjalannya waktu pendidikan terus berkembang pesat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kehidupan sosial bisa berubah dengan cepat, pendidikan mempermudah kita melakukan sesuatu dengan tepat, proses belajar yang harus dijalani menjadikan manusia menjadi lebih baik lagi setiap harinya. Dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Pendidikan yaitu usaha manusia untuk terus belajar hal baru untuk membantu dirinya sendiri dalam melakukan banyak hal dalam kehidupan, Pendidikan terus berkembang sesuai zamannya kita sebagai manusia belajar mengikuti perkembangan zaman di era sekarang. Arti pendidikan juga tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 pada pasal 1 ayat 1 yakni “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid dengan aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan baik untuk dirinya, masyarakat, bangsa maupun negara”. (Abd Rahman dkk., 2022, hlm 2-3) Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan murid berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, murid diarahkan untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri dan kehidupan bermasyarakat.

Kurikulum memiliki peran yang sangat strategis dalam menunjukkan tujuan, prosedur, dan kualitas pembelajaran di kelas karena semua kegiatan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan aturan yang sudah ditentukan, dalam pelaksanaannya disatukan pendidikan, kurikulum diwujudkan melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya pembelajaran matematika yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis,

analitis, dan sistematis murid sejak jenjang pendidikan dasar. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum menjadi acuan utama dalam proses pendidikan agar pembelajaran berlangsung secara terarah dan sistematis (UU Sisdiknas, 2003). Menurut (Nurhafizah dkk., 2024 hlm, 14052) Kurikulum merupakan suatu sistem yang berisi rancangan serta pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan ajar, dan proses pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, kurikulum tidak hanya menjadi acuan dalam menyampaikan materi tetapi juga berperan dalam mengarahkan seluruh proses pendidikan agar sesuai dengan kebutuhan murid.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk “mengembangkan potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Tujuan dari undang-undang tersebut menegaskan bahwa murid harus dibekali dengan kompetensi yang sejalan dengan perkembangan zaman di era modern. Salah satu kompetensi yang sesuai dengan amanat undang-undang tersebut adalah kecakapan, yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Cakap dalam hal ini diartikan sebagai kapasitas yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu secara tepat, efektif, dan penuh tanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, salah satu kecakapan yang memiliki peran penting yaitu keterampilan numerasi. Oleh karena itu, dalam menumbuhkan kemampuan memahami, menggunakan, dan menginterpretasikan angka serta data dalam berbagai situasi, matematika menjadi sarana utama dalam mengembangkan kecakapan tersebut. Dengan demikian, pembelajaran matematika membekali murid dengan keterampilan numerasi yang sangat penting di era modern, sehingga mereka mampu mengambil keputusan secara logis, rasional, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. pembelajaran matematika berkontribusi langsung dalam membentuk kecakapan (kompetensi) murid, khususnya kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi juga menekankan

bahwa literasi numerasi adalah keterampilan dasar yang perlu dikuasai murid untuk dapat memahami, mengolah, dan memanfaatkan informasi yang berbasis angka dalam kegiatan sehari-hari. Dalam hal ini, pengajaran matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan dan pemahaman murid, oleh karena itu pembelajaran matematika sangat penting untuk dipelajari sebagai pondasi dasar kemampuan akademik mereka (Tarigan, 2021, hlm 19) Matematika merupakan ilmu yang memiliki kebenaran yang bersifat pasti dan tidak dapat diubah, tidak dapat direvisi karena didasarkan pada deduksi murni yang merupakan kesatuan sistem dalam pembuktian matematika. Menurut (Miftahul Jannah & Miftahul Hayati, 2024) Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai contoh dalam transaksi perdagangan, pertukangan, pengukuran jarak, pengukuran luas suatu wilayah, perhitungan tahun, perhitungan tanggal, perhitungan bulan, bahkan perhitungan jumlah penduduk suatu wilayah juga menggunakan ilmu matematika. Matematika yaitu alat ukur yang jawabannya sudah pasti, sesuatu yang sangat penting karena saling terhubung dengan kehidupan sehari-hari kita, matematika membantu kita menemukan jawaban dari masalah dengan jawaban yang sudah pasti kebenarannya.

Proses pembelajaran yang baik tidak hanya menekankan pada kemampuan murid dalam menghafal materi, tetapi juga pada kemampuan mereka memahami konsep yang dipelajari. Dengan memahami konsep secara benar, murid dapat mengetahui makna dari materi yang dipelajari serta mampu menggunakannya dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, pemahaman konsep menjadi bagian penting yang perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajar. Tingkat pemahaman seseorang ditentukan oleh seberapa erat suatu gagasan, prosedur, atau fakta matematika terhubung. Seseorang benar-benar memahami sesuatu jika semua hal tersebut saling terkait secara kuat membentuk sebuah jaringan. Konsep adalah ide abstrak yang bisa digunakan untuk menyatukan sekelompok benda atau objek. (Depdiknas, 2003: 18). Pemahaman konsep yaitu kemampuan seseorang tanpa perlu lagi menghafal, meng-dikte, ataupun menuliskan rumus untuk mengingat lagi, seseorang yang sudah mampu berfikir secara logika dan memahami materi tanpa perlu mengingat bisa disebut memahami pemahaman konsep.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan ketika PLP 2 di SDN 166 Ciateul yang berada di Kota Bandung pada murid kelas III SD yaitu ditemukan bahwa beberapa murid belum memenuhi standar ketuntasan minimal belajar (KKTP) hanya beberapa murid yang sudah mencapai (KKTP), mereka belum mampu memahami materi bangun datar. Data tersebut diperkuat oleh hasil ujian tes formatif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata murid ketika ujian matematika mendapatkan nilai di bawah kktp, pada mata pelajaran matematika di SDN 166 Ciateul KKTP ditetapkan sebesar 70. Sedangkan murid belum mencapai standar ketuntasan minimal belajar karena nilai <70 . Beberapa masalah yang sering muncul antara lain murid belum benar-benar memahami bahwa bangun datar beserta karakteristik yang dimiliki setiap bentuk, murid masih mengalami kesulitan dalam membedakan jenis-jenis bangun datar berdasarkan jumlah sisi, sudut, maupun ciri-ciri lainnya, selain itu murid juga mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan identifikasi dan penerapan konsep bangun datar dalam kehidupan sehari-hari, serta belum mampu menjelaskan alasan atau langkah penyelesaian menggunakan bahasa mereka sendiri. Pada saat mengerjakan soal masih terdapat murid yang kurang tepat dalam menentukan bentuk bangun datar maupun menghubungkan sifat-sifat bangun datar dengan jawaban yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa murid belum mampu memahami dan mengaitkan konsep dasar bangun datar dengan penerapannya dalam berbagai bentuk soal. Hal tersebut mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan murid belum efektif dalam meningkatkan kemampuan murid

Menurut Lipiah, Amaliyah, dan Dorahman (2024) menjelaskan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III Sekolah dasar masih bervariasi dan sebagian besar siswa belum mampu memenuhi indikator pemahaman konsep secara optimal. Kesulitan tersebut terlihat ketika siswa diminta menjelaskan kembali konsep, menerapkan konsep dalam penyelesaian soal, serta menghubungkan konsep dengan situasi yang diberikan. Menurut (Maulida dan Ghufon 2025, hlm, 409-418) Pemahaman konsep matematis pada materi bangun datar di sekolah dasar masih tergolong belum optimal. Hal tersebut ditunjukkan oleh masih banyaknya peserta didik yang hanya menguasai konsep pada tingkat menghafal, seperti menggali nama bangun datar atau mengingat rumus luas dan

keliling, tanpa memahami makna, sifat-sifat, maupun hubungan antar konsep yang terkandung di dalamnya. Akibatnya ketika peserta didik dihadapkan pada soal yang memerlukan kemampuan menganalisis, membandingkan karakteristik bangun datar, atau mengaplikasikan konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari, kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran matematika masih lebih berfokus pada penguasaan prosedur perhitungan dari pada membangun pemahaman konseptual secara mendalam. Oleh karena itu, perlakuan penerapan model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna agar peserta didik dapat membangun konsep matematika secara aktif dan lebih mudah menghubungkannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Nurasyipha dkk. 2025, hlm, 8823-8830) menjelaskan bahwa kemampuan konsep matematis siswa pada materi luas dan keliling bangun datar masih memerlukan perhatian yang serius. Meskipun sebagian besar siswa telah mampu menggunakan rumus untuk menyelesaikan soal, mereka belum sepenuhnya memahami makna dari konsep yang dipelajari. Permasalahan tersebut terjadi karena pembelajaran lebih banyak berorientasi pada penyelesaian soal secara mekanis daripada memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna, sehingga pemahaman konseptual siswa belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dan peneliti lain dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis murid pada materi bangun datar masih perlu ditingkatkan. Rendahnya pemahaman konsep matematis tidak hanya berdampak pada kemampuan murid dalam menyelesaikan soal matematika, tetapi juga memengaruhi kemampuan mereka dalam menyelesaikan dalam mengaitkan konsep dengan situasi nyata serta menyelesaikan permasalahan yang membutuhkan penalaran.

Memperhatikan masalah yang ada di atas maka pembelajaran matematika di SDN 166 Ciateul khususnya pada murid kelas III perlu adanya model pembelajaran yang membuat murid terlibat aktif ketika proses belajar matematika di kelas, murid yang mencari sendiri materi yang akan dipelajari tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi didorong untuk menggali informasi sendiri, sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi mengalami yang makna dan mudah dipahami oleh murid. Model yang sesuai sebagai solusi dari permasalahan

di atas yaitu penggunaan model *Discovery Learning* dipilih karena model yang biasa digunakan belum diperoleh secara optimal. Peneliti melakukan penelitian dengan model *Discovery Learning* Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, model *Discovery Learning* ini menekankan keterlibatan langsung murid dalam mengamati, mengelompokkan, dan menarik kesimpulan sehingga konsep bangun datar dapat dipahami dengan lebih mendalam. Untuk mendukung efektivitas model tersebut, peneliti penggunaan media *Powtoon* yang bisa dimanfaatkan sebagai media visual dan audiovisual yang menarik untuk kegiatan pembelajaran murid, menampilkan animasi bangun datar benda konkret secara bertahap dan kontekstual sesuai dengan karakteristik murid kelas III SD. Melalui kombinasi *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon*, murid diharapkan mampu membangun sendiri pemahaman konsep matematika, mengurangi kesalahan dalam menyelesaikan soal cerita maupun soal, serta meningkatkan hasil belajar matematika hingga mencapai ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Model *Discovery Learning* yaitu proses belajar dimana guru menciptakan situasi belajar yang problematis, menstimulus murid dengan pertanyaan-pertanyaan, mendorong murid mencari jawaban sendiri, dan melakukan eksperimen. Metode pembelajaran penemuan (*discovery learning*) merupakan metode pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960-an, yang menekankan pentingnya belajar melalui pengalaman langsung. Dalam metode ini, proses belajar tidak hanya berlangsung melalui penerimaan informasi secara pasif, melainkan melalui keterlibatan aktif murid dalam menemukan pengetahuan. murid didorong untuk melakukan, mengamati, dan mengeksplorasi sehingga mereka dapat membangun pemahaman sendiri terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, *Discovery Learning* dipandang sebagai pendekatan pembelajaran yang sejalan dengan prinsip konstruktivisme, karena menempatkan murid sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah. *Discovery learning* adalah pembelajaran yang dibalik dimana murid mencari jawaban dari materi yang sedang dipelajari dan guru menjadi fasilitator membantu murid untuk memahami bagaimana cara pembelajaran materi yang dipelajari, murid dituntut untuk belajar dan berfikir lebih lagi untuk memecahkan masalahnya.

Penggunaan media pembelajaran yang biasa dilakukan ketika proses pembelajaran sangat membantu pendidik menyampaikan materi dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh murid, adanya media pembelajaran membantu konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan visual, audio, atau audiovisual, sehingga murid lebih mudah memahami materi yang sudah disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan sebagai penghubung antara guru sebagai sumber informasi dengan murid sebagai penerima informasi. Media ini berfungsi untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran sehingga mampu merangsang motivasi belajar murid dan mendukung keterlibatan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Menurut (Hasan dkk., 2021, hlm 29). Media pembelajaran *Powtoon* merupakan layanan berbasis daring yang digunakan untuk membuat presentasi dengan berbagai fitur animasi yang menarik, seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang dinamis. Keberadaan fitur-fitur tersebut memudahkan pengguna dalam mengatur *timeline* sehingga lebih sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, *Powtoon* tergolong mudah digunakan dalam penyajian materi pembelajaran karena pendidik dapat mengakses hampir seluruh fitur yang tersedia dalam satu tampilan layar. Dengan menyediakan berbagai karakter kartun, model animasi, dan objek visual lainnya. menurut (Ayuningtyas & Suhandiah, 2022, hm 26). Media *Powtoon* yaitu salah satu media visual dan audio visual yang menarik untuk digunakan ketika pembelajaran, membuat murid mempunyai rasa ingin tahu lebih dan menumbuhkan rasa semangat belajar murid untuk meningkatkan pemahaman konsep murid dalam pelajaran matematika.

Terdapat penelitian yang relevan oleh (Olivia dkk., 2023, hlm 2852) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media *Powtoon* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika murid kelas V sekolah dasar. Murid yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Discovery Learning* berbantuan *Powtoon* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan murid yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan metode dan media tersebut. Penelitian yang relevan kedua dari jurnal tersebut yaitu Hasil penelitian (Keislaman dkk.,

2025 hlm 297) menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* yang dibantu dengan media *Powtoon* berhasil meningkatkan minat belajar murid dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas VI di sekolah dasar. Setelah pembelajaran menggunakan pendekatan ini, murid terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam diskusi kelas, eksplorasi materi, serta kolaborasi dalam menyelesaikan tugas. Visualisasi interaktif dan karakter animasi dari media *Powtoon* membuat materi pembelajaran lebih menarik sehingga minat belajar murid meningkat dibandingkan sebelum penerapan model ini. Penelitian yang relevan ketiga yang dilakukan oleh (Farisa J,S, 2025) Dalam bagian hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa murid yang diajar menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan video animasi memiliki rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi (80,06) dibandingkan kelompok kontrol (70,63). Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penggunaan model dan peningkatan hasil belajar matematika, ditandai oleh nilai F_{hitung} yang lebih besar dari F_{tabel} . Besaran pengaruhnya juga cukup besar, yaitu sekitar 39,5% peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai R_{square} . Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Pada Murid Kelas III”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal dalam proses pembelajaran matematika di kelas, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pemahaman konsep, model pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Permasalahan permasalahan tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Murid memiliki kesulitan dalam memahami Matematika khususnya dalam materi bangun datar yaitu memahami dan membedakan konsep sisi dan sudut bangun bersegi dan segitiga serta menentukan karakteristik masing-masing bangun dengan tepat.
2. Model pembelajaran yang diterapkan didominasi oleh pendekatan *Teacher Centered*, murid hanya memiliki sedikit kesempatan untuk menemukan dan

memahami materi secara mandiri, sehingga proses pembelajaran matematika cenderung pasif dan kurang bermakna.

3. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh media konvensional, seperti papan tulis dan buku teks, media digital seperti animasi, gambar, dan video minim digunakan ketika proses pembelajaran sehingga penyajian materi kurang menarik dan interaktif, untuk mengakomodasi keberagaman kebutuhan belajar murid penggunaan media digital belum dimaksimalkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian ini membahas tentang penggunaan model *Discovery Learning* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis murid berbantuan media *Powtoon*
2. Materi pelajaran dalam materi ini adalah mata pelajaran matematika dalam materi bangun datar segitiga dan segiempat.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas III SDN 166 Ciateul tahun ajaran 2025/2026. Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas III B sebagai kelas eksperimen dan murid kelas III A sebagai kelas kontrol.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah ini disusun untuk mengkaji secara sistematis proses pembelajaran yang diterapkan serta pengaruhnya terhadap pemahaman konsep bangun datar pada murid kelas III. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis pada murid kelas iii dengan murid yang menggunakan media konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan murid yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* dengan murid yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan murid yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *powtoon* dengan murid yang menggunakan media konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai proses pelaksanaan pembelajaran serta pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon* terhadap pemahaman konsep Matematis pada murid kelas III. adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana Gambaran Proses pelaksanaan model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Pada Murid Kelas III dengan murid yang menggunakan media konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan murid yang menggunakan model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powtoon* dengan murid yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan murid yang menggunakan model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powtoon* dengan murid yang menggunakan media konvensional.

F. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, manfaat tersebut mencakup kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan serta penerapan hasil penelitian dalam praktik pembelajaran di sekolah. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan model *Discovery Learning* berbantuan media Powtoon sebagai salah satu inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi murid

Dengan media *Powtoon* ini murid dapat dengan mudah memahami pembelajaran matematika materi bangun datar sehingga dapat menghasilkan pemahaman konsep yang baik sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada murid kelas III. Melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Powtoon*, guru dapat meningkatkan kreativitas dan profesionalisme dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada murid.

c. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi sekolah, khususnya pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Penerapan model *Discovery Learning* yang didukung media *Powtoon* dapat dimanfaatkan sebagai rujukan atau contoh penerapan pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

d. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung penelitian penelitian sejenis dalam menggunakan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Powtoon* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Pada murid Kelas III.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional disusun untuk memberikan penjelasan yang jelas dan terukur mengenai variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) yang memberikan kesempatan kepada murid untuk menemukan sendiri konsep atau pengetahuan melalui proses penyelidikan, pengamatan, pengumpulan informasi, pengolahan data, hingga penarikan kesimpulan. Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing murid selama proses pembelajaran sehingga mereka dapat membangun pemahaman konsep secara mandiri. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pemahaman konsep murid. Adapun Langkah-langkah dalam penerapan model *Discovery Learning* terdiri dari enam langkah utama : (1) *Stimulation*, (2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), (3) *Data collection* (pengumpulan data) (4) *Data processing* (pengolahan data) (5) *Verification* (pembuktian), (6) *Generalization* (generalisasi).

2. Media *Powtoon*

Powtoon merupakan media pembelajaran berbasis video animasi yang bisa diakses atau dibuat oleh siapapun, media pembelajaran ini bisa digunakan untuk menarik perhatian murid, di zaman modern ini murid lebih tertarik dengan media digital contohnya media *Powtoon* ini yang digunakan untuk meningkatkan semangat murid dalam memahami pelajaran matematika. Media pembelajaran animasi *powtoon* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Media ini dirancang untuk menyajikan materi secara visual dan menarik sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat ditampilkan menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan *powtoon* dinilai sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran matematika yang banyak memuat konsep-konsep yang membutuhkan visualisasi agar lebih konkret bagi murid.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep matematika merupakan bagian yang paling penting dalam pembelajaran matematika. Artinya dalam pembelajaran matematika murid harus memahami konsep matematika terlebih dahulu agar dapat menyelesaikan soal-soal dan mampu mengaplikasikan pembelajaran tersebut dalam dunia nyata. Sejalan dengan pemaparan tersebut pemahaman konsep sangat penting bagi murid bukan hanya mampu menyelesaikan soal-soal akan tetapi murid harus memahami dasar-dasar materinya sehingga dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari

H. Sistematika Skripsi

Sistematika pembahasan bertujuan untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian yang membentuk kerangka utuh seperti di bawah ini :

- a. Bab I pendahuluan yang berisikan latar belakang yang menyoroti teori atau pendapat ahli dengan kondisi nyata di lapangan. Setelah itu peneliti memetakan masalah-masalah yang ditemukan, kemudian mempersempitnya melalui batasan masalah dan merumuskannya dalam bentuk pertanyaan penelitian yang terakhir definisi operasional yang dimana mengemukakan pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna terhadap pemahaman permasalahan dan penyimpulan terhadap pembatasan istilah dalam penelitian.
- b. Bab II Kajian teori dan Kerangka pemikiran, yang dimana pada bab ini Peneliti fokus kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang ditunjang oleh hasil peneliti terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian, dan Kajian teori juga dielaborasi dengan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti. Pada bagian ini, peneliti menjelaskan hal yang telah dilakukan peneliti lain seperti: judul, subjek, tahun penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan komparasi temuan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan.
- c. Bab III metode penelitian menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Hal-hal yang akan dibahas pada Bab ini meliputi, antara lain: Pendekatan Penelitian, pada Pembahasan ini peneliti menjelaskan Metode

penelitian yang merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian. Pada penelitian skripsi terdapat pendekatan yang dapat dipilih dan digunakan peneliti, yakni pendekatan kuantitatif, pendekatan kualitatif, serta campuran antara kualitatif dan kuantitatif.

Selanjutnya pada Bab ini juga menjelaskan mengenai Desain Penelitian yang dimana peneliti menyampaikan secara eksplisit apakah penelitian yang dilakukan termasuk kategori survei (deskriptif dan korelasional), kategori eksperimental, penelitian kualitatif (misalnya etnografi atau studi kasus), atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemudian dilanjutkan dengan Pembahasan mengenai Subjek dan Objek Penelitian yang dimana kedua Poin ini menjadi hal yang sangat penting dalam penelitian Skripsi ini.

Dilanjutkan dengan Pembahasan mengenai pengumpulan data dan instrument penelitian serta Teknik Analisa Data dan Prosedur Penelitian yang dimana ketiga poin ini menjadi hal yang saling berhubungan satu sama lain yaitu untuk mengetahui bagaimana cara Pengumpulan data

- d. Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan Pada Bab ini Peneliti menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.
- e. Bab V Simpulan dan saran ini menjadi Bab Terakhir atau penutup pada Penelitian Skripsi, yang dimana pada Bab ini peneliti memberikan sebuah Simpulan tujuannya untuk menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian, serta Saran yang diberikan oleh Peneliti yang bertujuan memberikan Rekomendasi kepada para pembuat kebijakan, Pengguna, atau kepada Peneliti berikutnya yang berminat melanjutkan Penelitian.