

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya dimaknai sebagai serangkaian upaya terencana yang bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian yang ada dalam diri manusia baik secara jasmani maupun rohani. Menurut Pay Ingka, (2023, hlm. 28) menyatakan “Pendidikan pada hakikatnya merupakan aktivitas yang dilandasi kesadaran dan perencanaan yang matang, yang difokuskan pada dua capaian utama, pertama terciptanya iklim belajar serta jalannya proses pembelajaran yang melibatkan peran aktif murid, kedua, tergalinya potensi diri secara menyeluruh yang mencakup pengendalian diri, pembentukan watak, pengasahan intelektualitas, pembinaan akhlak mulia, pendalaman ilmu, serta penguasaan kecakapan praktis yang esensial bagi kehidupan bermasyarakat”. Pendidikan merupakan aktivitas sistematis yang dijalankan dengan penuh kesadaran guna mengantarkan setiap individu menuju peningkatan kualitas hidup dan kemajuan diri yang berkelanjutan. Dalam realisasinya, proses pembelajaran tidak hanya berhenti pada transfer pengetahuan, tetapi juga memberi ruang kepada murid untuk menyerap makna, membangun pemahaman utuh, dan mengembangkan kecakapan berpikir analitis sebagai bekal menghadapi tantangan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003: “Pengertian pendidikan berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pristiwanti, dkk. (2022, hlm. 7912) mengemukakan “Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat (*long life education*) atau seumur hidup dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu”. Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu usaha sadar, terencana, dan sistematis yang dilakukan untuk menciptakan proses belajar yang memungkinkan murid mengembangkan seluruh potensi diri

mulai dari kecerdasan, kepribadian, akhlak, hingga keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan.

Salah satu bentuk program dari Pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum ini berisi suatu rancangan pembelajaran yang diberikan untuk murid dalam satu periode pembelajaran guna mewujudkan tujuan Pendidikan yang akan dicapai. Kurikulum itu sendiri berfungsi sebagai pedoman utama dalam kegiatan pembelajaran, pada jenjang sekolah dasar kurikulum yang digunakan saat ini dikenal dengan nama Kurikulum Merdeka.

Desty, dkk. (2023, hlm. 3108) menyatakan "Kurikulum Merdeka merupakan suatu sistem pembelajaran yang beragam di dalam ruang lingkup intrakurikuler, di mana materi akan disusun secara optimal agar murid memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan meningkatkan kompetensi mereka". Para pengajar juga diberikan kebebasan dalam memilih bahan ajar, sehingga metode pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan murid. Secara fundamental, Kurikulum Merdeka menghadirkan paradigma yang memberi ruang gerak sekaligus kewenangan penuh kepada pendidik dan murid dalam menentukan arah dan metode pembelajaran dengan menggunakan materi yang lebih sederhana, kurikulum ini menekankan minat, bakat, karakter, serta keterampilan.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menekankan pada kemampuan literasi dan numerasi untuk menjadi kompetensi dasar yang dirancang secara terintegrasi untuk membekali murid dengan keterampilan dalam memahami informasi serta menerapkan logika dalam menangani masalah yang relevan. Khususnya Numerasi sebagai elemen dari kompetensi tersebut berfokus pada kemampuan konsep dan penalaran matematika secara bermakna, bukan hanya sekedar kemampuan berhitung. Oleh karena itu, implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran matematika memiliki peran strategis dalam memperkuat kemampuan numerasi murid lewat penguasaan konsep, berpikir secara logis, kemampuan memecahkan masalah, serta mendorong murid untuk dapat menghubungkan pengetahuan matematika dengan keadaan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan tuntutan tersebut, Pembelajaran matematika menjadi salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan, karena matematika tidak hanya

berfungsi sebagai landasan bagi berbagai disiplin ilmu seperti sains, teknik, dan ekonomi, melainkan juga membekali generasi muda untuk menghadapi tantangan global, termasuk transformasi digital dan inovasi teknologi Anitra, (2021, hlm. 8) menyatakan "Pembelajaran matematika adalah salah satu jenis pelajaran yang harus diambil di tingkat Sekolah Dasar. Dalam pelajaran matematika, ada berbagai topik yang saling terhubung, dan juga berhubungan dengan pelajaran lain di sekolah dasar. Ini menunjukkan bahwa matematika tidak hanya berkaitan dengan proses perhitungan, tetapi juga dapat digunakan dalam pelajaran-pelajaran lainnya". Adapun kesulitan menurut Nurhaswinda & Parisu Chairan, (2025, hlm. 53) "Faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar, seperti rasa cemas terhadap matematika dan lemahnya penguasaan pemahaman konsep dasar, serta bagaimana metode pengajaran itu diterapkan, dan sejauh mana lingkungan belajar memberikan dukungan". Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang masih tradisional dan peran guru lebih dominan dalam menjelaskan teori tanpa melibatkan murid secara aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut, menyebabkan banyak murid merasa kesulitan saat mencerna ide-ide yang bersifat abstrak dalam pembelajaran matematika, yang berujung pada rendahnya pencapaian pemahaman konsep matematis. Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep pembelajaran matematika harus dilakukan dengan pendekatan yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif murid agar kemampuan pemahaman konsep dapat ditingkatkan secara optimal.

Pada pembelajaran matematika kemampuan pemahaman konsep merupakan dasar utama bagi murid untuk memahami materi pembelajaran secara bermakna, sehingga tidak hanya mampu menghafal informasi, tetapi juga mampu menjelaskan kembali, mengaitkan, dan menerapkan konsep dalam berbagai konteks pembelajaran. Menurut Setya Novanto, dkk. (2021, hlm. 206) menyatakan "Kemampuan pemahaman konsep merujuk pada kecakapan seseorang dalam mengartikulasikan ulang suatu pengetahuan secara mandiri, di samping kecakapan untuk memaknai serta menyimpulkan isi dari beragam representasi penjelasan, seperti paparan tertulis, angka, dan ilustrasi bergambar". Selanjutnya Anderson & Krathwol, (2010, hlm 106-114) menyatakan terdapat tujuh indikator yang mencerminkan aspek pemahaman, Secara lebih terperinci, pemahaman konseptual

tidak hanya berhenti pada hafalan, melainkan mencakup spektrum aktivitas kognitif yang luas. Mengalihkan informasi dari satu format ke format lainnya (interpretasi), mengenali ciri-ciri utama yang melekat pada suatu konsep ataupun prinsip yang umum (pemberian contoh), menentukan ciri atau pola yang sesuai dengan konsep tertentu (klasifikasi), menuliskan satu kalimat yang mewakili seluruh informasi yang diterima (ringkasan), menarik pola umum dari beberapa contoh yang tersedia (kesimpulan), melibatkan proses mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek (perbandingan), menjelaskan hubungan sebab-akibat yang ada di dalam suatu sistem (penjelasan). Dengan demikian, peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis tentunya memerlukan dukungan melalui proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif murid dalam menafsirkan, mengklasifikasikan, membandingkan, serta merangkum informasi agar pemahaman konsep terbentuk secara mendalam.

Berdasarkan pentingnya kemampuan pemahaman konsep tersebut, Penelitian menunjukkan bahwa penguasaan yang baik akan prinsip-prinsip ini mendukung murid dalam menghadapi kesulitan belajar. Buyung, dkk., (2022, hlm. 49) mengemukakan bahwa “Kesulitan belajar yang dialami oleh murid muncul ketika mereka menghadapi rintangan atau gangguan dalam proses belajar sehingga tidak dapat memahami pelajaran dengan baik. Murid seringkali menemukan kesulitan dalam memahami berbagai subjek, terutama pada pelajaran matematika. Memahami dan menguasai konsep matematika adalah hal yang krusial untuk mempelajari mata pelajaran ini”. Kesulitan yang kerap dihadapi murid dalam menangkap konsep-konsep abstrak pada pembelajaran matematika berdampak pada belum optimalnya hasil belajar, yang ditunjukkan dengan banyaknya nilai yang masih berada di bawah Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan hasil temuan pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dikelas IV SDN 008 Mohamad Toha yang terletak di Kecamatan Regol, Kota Bandung. Proses pembelajaran matematika di kelas tidak lepas dari berbagai hambatan, termasuk kesulitan murid dalam memaknai dan menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan operasi hitung perkalian. Selain itu, terdapat beberapa murid yang masih pasif dalam proses pembelajaran, hal ini yang menyebabkan rendahnya pemahaman terhadap konsep tersebut. Kondisi

tersebut diperkuat oleh temuan rata-rata nilai murid di kelas IV ternyata masih tergolong rendah, yaitu di bawah nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) untuk mata Pelajaran matematika, yaitu 75. Pada materi perkalian dalam soal cerita, nilai rata-rata dari ulangan harian yang diikuti 30 murid hanya 40. Hanya 6 orang atau 20% murid yang berhasil mendapatkan nilai di atas ≥ 75 , sementara sisanya 80% murid kelas IV yang mendapatkan nilai di bawah KKTP. Rendahnya nilai murid dalam pembelajaran matematika di kelas sering kali disebabkan oleh kesulitan dalam menguasai proses kognitif seperti interpretasi (mengubah format informasi), contoh (mengenal ciri utama konsep), klasifikasi (mendeteksi pola relevan), ringkasan (menyatakan informasi dalam satu kalimat), kesimpulan (menemukan pola dari contoh), perbandingan (mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan), serta penjelasan (membuat model sebab-akibat).

Hal ini disebabkan oleh beberapa masalah yang diduga berkontribusi terhadap rendahnya pemahaman konsep murid. Proses pembelajaran yang dominan dilakukan melalui metode ceramah oleh guru, di mana murid hanya duduk mendengarkan secara pasif, mengakibatkan tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar menjadi rendah. Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah minimnya variasi media pembelajaran, di mana kegiatan belajar masih berpusat pada penggunaan papan tulis, serta tidak adanya model atau metode pembelajaran yang menarik, sehingga murid merasa materi yang disampaikan membosankan dan hal tersebut berdampak negatif pada pemahaman konsep mereka. Hanya sebagian kecil murid di kelas tersebut yang aktif bertanya atau mengemukakan pendapat, sedangkan sebagian besar murid menunjukkan perilaku malas, mengantuk, dan kurang percaya diri. Kondisi ini timbul akibat belum adanya variasi dalam penerapan model dan media pembelajaran oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti mengusulkan solusi untuk mengatasi kondisi tersebut. maka perlunya pendekatan yang mampu mengarahkan murid pada pemahaman konsep secara mendalam, di mana murid dengan aktif mengeksplorasi dan menemukan ide atau konsep melalui pengalaman langsung, bukan melalui intruksi langsung dari guru. Oleh karena itu, salah satunya dengan menggunakan pendekatan *deep learning* dalam kegiatan pembelajaran matematika sangat penting untuk menghasilkan bersama model *discovery learning*

pembelajaran yang fokus pada murid dan dapat meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam.

Penggunaan pendekatan *deep learning* yang dipadukan dengan model *discovery learning* dalam pembelajaran ternyata bisa mendorong keterlibatan aktif murid dalam memahami materi secara mandiri, pembelajaran akan lebih berguna bagi murid, selain itu pemahaman murid terhadap materi akan semakin mendalam, dan kemampuan untuk berpikir kritis serta menilai kembali apa yang sudah dipelajari akan ikut meningkat sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad-21. Solusi yang dapat diimplementasikan oleh peneliti meliputi penerapan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada murid, khususnya pendekatan *deep learning* dengan model *discovery learning* berbantuan *story cards* sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan dan media pembelajaran interaktif dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran oleh murid serta memfasilitasi kegiatan pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas oleh guru.

Dwi Aryani Wulan, (2025, hlm. 141) mengemukakan “Untuk menjamin efektivitas penerapan model *discovery learning*, diperlukan dukungan pendekatan pembelajaran yang selaras dengan tuntutan pembelajaran kontemporer. Salah satu pendekatan yang dapat diimplementasikan adalah pengintegrasian model *discovery learning* dengan pembelajaran mendalam *deep learning*”. Integrasi tersebut memungkinkan murid tidak hanya berperan aktif dalam proses penemuan konsep, tetapi juga mampu memperdalam pemahaman, mengaplikasikan, serta merefleksikan pengetahuan yang diperolehnya. Oleh karena itu, pendekatan integratif tersebut berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan keterampilan kognitif dan aplikasi praktis yang lebih mendalam.

Proses pendekatan pembelajaran yang dilakukan secara mendalam yang disebut dengan pendekatan *deep learning*, sebagaimana yang dikatakan oleh Menurut Hattie (dalam Albany Sulistiono, dkk., 2025, hlm. 209) ” *Deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berperan penting dalam memperdalam pemahaman murid serta kemampuan menerapkan pengetahuan secara kritis”. Tidak terbatas pada kegiatan menghafal saja melainkan juga mencakup pemahaman serta penerapan pengetahuan dalam konteks yang lebih luas. Penerapan pendekatan

deep learning dalam pendidikan matematika diharapkan mampu meningkatkan pemahaman murid secara lebih mendalam dan bermakna, sehingga dapat mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional yang cenderung bersifat pasif dan monoton. Pendekatan ini tidak hanya mendorong keterlibatan aktif murid secara emosional dan kognitif, tetapi juga mendukung kemampuan murid dalam menggunakan pengetahuan secara kritis dalam situasi nyata, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan berkesinambungan.

Sejalan dengan karakteristik pembelajaran bermakna yang ditekankan dalam pendekatan *deep learning*, Model *Discovery Learning* juga dipandang sebagai salah satu strategi pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika. Menurut Arends (dalam Julaeha, dkk., 2022, hlm. 85) menyatakan "*Discovery Learning* adalah pendekatan belajar yang berpusat pada murid dan menekankan pengalaman belajar yang aktif, pendekatan ini membimbing murid menemukan sendiri serta mengungkapkan konsep-konsep yang berkaitan erat dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari". Oleh karena itu, integrasi model *discovery learning* sebagai bagian dari pendekatan *deep learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.

Untuk mendukung keberhasilan penerapan pendekatan dan model tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal. Ammara Jauza & Albina, (2025, hlm. 15-16) mengemukakan bahwa "Media pembelajaran berperan penting dalam menarik perhatian, memotivasi murid, serta memfasilitasi pemahaman terhadap materi. Penerapan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan interaksi selama proses pembelajaran, sehingga murid tidak merasa jenuh". Selain itu, penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan kepuasan belajar murid dan berdampak positif terhadap kualitas hasil belajar. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran matematika, integrasi media interaktif seperti *story cards* dalam pendekatan *deep learning* bersama model *discovery learning* dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah rendahnya pemahaman konseptual murid, karena

mampu mendorong keterlibatan aktif murid, pengalaman belajar bermakna, serta transformasi perilaku belajar murid secara konstruktif dan reflektif.

Pemilihan media story cards dalam penelitian ini didasari oleh beberapa keunggulan. Media ini mampu menampilkan materi secara visual dan kontekstual, yang pada gilirannya mampu mendorong partisipasi murid serta mempermudah proses penyerapan konsep ketika murid mengerjakan soal-soal berbentuk cerita. Seso, dkk., (2022, hlm. 75-76) menyatakan "media kartu cerita (*story cards*) muncul sebagai solusi inovatif yang potensial. Kartu cerita termasuk ke dalam media visual yang wujudnya berupa kartu disertai gambar atau bertulisan ringkas, di dalamnya memuat elemen-elemen naratif seperti tokoh, latar belakang, konflik, dan emosi". Jika menurut Latif, dkk., (2024, hlm. 124) mengatakan "Kartu cerita (*story cards*) merupakan salah satu media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan, pemahaman terhadap struktur naratif, serta keterampilan bercerita". Dengan kartu cerita, murid tidak perlu memulai dari "lembar kosong" sebaliknya, mereka diberikan stimulus visual yang memicu asosiasi kognitif dan emosional, yang kemudian dapat dikembangkan menjadi narasi lengkap. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika, penerapan kartu cerita (*story cards*) dapat menjadi pendekatan efektif untuk mengatasi hambatan pemahaman konseptual melalui representasi visual yang menarik. Kartu cerita (*story cards*) memungkinkan murid untuk mengeksplorasi konsep abstrak matematika, seperti operasi perkalian, melalui narasi yang bermakna, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif. Pendekatan ini bukan sekadar mengurangi kecemasan murid saat mengikuti kegiatan belajar, melainkan juga mendorong pengembangan kemampuan menelaah secara logis serta menghasilkan gagasan baru, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap transformasi perilaku murid menuju pembelajaran yang lebih aktif dan reflektif. Dengan integrasi kartu cerita (*story cards*) ke dalam model *deep learning* diharapkan mampu mewujudkan suasana belajar yang lebih kondusif serta memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi murid, sehingga pemahaman konsep matematika murid dapat ditingkatkan secara signifikan.

Merujuk pada hasil-hasil penelitian sebelumnya, khususnya penelitian yang dilakukan oleh Mutmainnah, dkk., (2025, hlm. 865) menyatakan bahwa "Melalui

implementasi pendekatan *deep learning* terhadap pembelajaran matematika disekolah dasar memiliki hasil analisis yang menunjukkan bahwa metode *deep learning* memiliki peluang signifikan untuk memperdalam pemahaman akan konsep dan meningkatkan partisipasi murid dalam pelajaran matematika”. Terdapat juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Patmaniar, dkk., (2025, hlm. 70-71) menyatakan bahwa “*Deep learning* dalam pembelajaran matematika menunjukkan hasil analisis dibutuhkan metode pembelajaran yang secara bersamaan mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi para murid”. Proses belajar harus diatur sedemikian rupa untuk memudahkan pengolahan informasi yang bersifat verbal, mengubah data berbasis teks menjadi bentuk matematis, serta penerapan metode penyelesaian dengan cara yang logis dan terstruktur. Sementara itu, hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa Pranata, dkk., (2025, hlm. 1783) menyatakan melalui “Analisis Kesulitan Murid dalam Menyelesaikan Soal Cerita Perkalian pada Kelas III Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa untuk mengatasi masalah dalam soal cerita perkalian, dibutuhkan pendekatan menyeluruh yang tidak hanya mempertimbangkan sisi kognitif, tetapi juga memperkuat elemen literasi, ketepatan, dan pengalaman belajar yang nyata”. Langkah-langkah perbaikan melalui variasi media pembelajaran dan peningkatan frekuensi berlatih soal menjadi kunci untuk mengatasi rintangan yang dihadapi murid, sekaligus mendukung implementasi literasi numerasi dalam Kurikulum Merdeka.

Setelah mengkaji berbagai teori dan temuan terkait model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran dalam Pendidikan, yang kemudian dikaitkan dengan kondisi faktual yang telah dijabarkan pada latar belakang, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Deep Learning* Berbantuan *Story Cards* Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian dalam Soal Cerita Pada Murid Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah disampaikan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep perkalian murid khususnya dalam menyelesaikan soal cerita masih tergolong rendah.
2. Murid pada umumnya hanya menghafal prosedur pengerjaan perkalian sementara pemahaman akan makna konsepnya kurang terbangun sehingga murid kesulitan menerapkan konsep dalam konteks soal cerita.
3. Murid belum menemukan konsep perkalian secara aktif melalui proses eksplorasi dan penemuan.
4. Pendekatan pembelajaran yang mendorong pemahaman mendalam (*deep learning*) belum diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran matematika.
5. Pembelajaran matematika belum didukung oleh media yang mampu menyajikan soal cerita secara kontekstual untuk membantu murid memahami konsep perkalian secara bermakna.

C. Batasan Masalah

Subjek penelitian adalah murid kelas IV SDN 008 Mohammad Toha, Kota Bandung, Kecamatan Regol, Jawa Barat. Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan pendekatan *deep learning* dengan berbantuan media *story cards* dalam pembelajaran.
2. Kemampuan yang diteliti hanya difokuskan pada pemahaman konsep perkalian dalam soal cerita, tidak mencakup operasi hitung matematika lainnya.
3. Subjek dibatasi pada murid sekolah dasar dengan dua kelas tertentu, yaitu kelas eksperimen untuk kelas IV-B dan kelas kontrol untuk kelas IV-C.
4. Peningkatan pemahaman konsep akan diukur melalui hasil evaluasi pembelajaran yang rancangannya sesuai dengan indikator pemahaman konsep.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan *story sards* dan murid yang menggunakan pembelajaran langsung?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep murid yang menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* dengan murid yang menggunakan pembelajaran langsung?
3. Seberapa besar pengaruh dari pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* terhadap peningkatan pemahaman konsep perkalian dalam soal cerita pada murid kelas IV SDN 008 Mohamad Toha?
4. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis murid yang menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* lebih tinggi daripada murid yang menggunakan pembelajaran langsung di kelas IV SDN 008 Mohamad Toha?

C. Tujuan Masalah

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini menetapkan beberapa tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Gambaran proses pembelajaran murid yang menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* dan murid yang menggunakan pembelajaran langsung di kelas IV SDN Mohamad Toha.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep antara murid yang menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan *story card* dengan murid yang menggunakan pembelajaran langsung di kelas IV SDN 008 Mohamad Toha.
3. Untuk mengukur besarnya pengaruh pendekatan *deep learning* dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian pada soal cerita pada murid kelas IV SDN 008 Mohamad Toha.

4. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis murid yang menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan *story card* dengan yang menggunakan pembelajaran langsung di kelas IV SDN 008 Mohamad Toha.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak, uraian mengenai manfaat tersebut sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai penggunaan pendekatan *deep learning* dengan berbantuan *story cards* terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan serta kemampuan penulis dalam menerapkan pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* terhadap peningkatan pemahaman konsep secara langsung ke lapangan.

- b. Bagi murid

Dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada murid dengan menggunakan pendekatan *deep learning*.

- c. Bagi guru

Dapat memberikan referensi inovasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian dalam soal cerita pada murid di SD.

- d. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan pemahaman konsep murid dengan pendekatan pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* .

E. Definisi Operasional

Istilah-istilah penting dalam penelitian ini perlu diperjelas agar tidak terjadi perbedaan pemahaman. Adapun definisi operasional adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan *Deep Learning*

Pendekatan *deep learning* (pembelajaran mendalam) dalam pendidikan adalah strategi belajar yang fokus pada pemahaman konsep secara utuh, penguasaan kompetensi inti, dan keterlibatan aktif murid agar mereka dapat berpikir dengan kritis, merefleksi, dan kemampuan menggunakan pengetahuan tersebut untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam studi ini dilaksanakan sebagai suatu teknik pengajaran yang mengutamakan pemahaman menyeluruh melalui metode berpikir yang kritis, reflektif, dan saling terhubung antara konsep. Cara ini diimplementasikan melalui kegiatan belajar yang secara langsung melibatkan murid, baik pada aspek kognitif maupun emosional, sehingga mereka dapat menciptakan makna mereka sendiri atas bahan yang dipelajari. Terdapat 3 elemen utama *deep learning* yaitu; 1. *Meaningful Learning* (Pembelajaran Bermakna), 2. *Mindful Learning* (Pembelajaran Sadar dan Aktif), dan 3. *Joyful Learning* (Pembelajaran yang Menyenangkan dan Memotivasi).

2. Model *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah keseluruhan rangkaian aktivitas belajar yang memaksimalkan seluruh potensi murid. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi dan memahami melalui cara yang teratur, analitis, dan logis sehingga murid dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri yang hendak ditemukan, sekaligus menumbuhkan sikap dan kemampuan tertentu sebagai cerminan dari perubahan perilaku belajar. Model *discovery learning* lebih berfokus pada murid, bertolak belakang dengan metode lain yang lebih bergantung pada pengajaran dari guru. Penekanan pada pengalaman langsung serta proses pembelajaran menjadi hal penting dalam pelaksanaan metode ini, dan model ini juga berfungsi untuk memberikan pengalaman langsung bagi murid. Pada dasarnya metode pembelajaran ini lebih mengutamakan proses yang dilalui murid, bukan semata-mata pada

hasil akhir yang mereka peroleh. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode ini bertujuan membantu murid dalam menemukan pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman yang mereka jalani selama proses tersebut.

3. Kartu Cerita (*Story Cards*)

Kartu Cerita (*Story Cards*) adalah alat visual yang didalamnya memuat gambar dan teks pendek, yang mencakup aspek-aspek narasi seperti karakter, setting, masalah, dan perasaan. Alat ini ditujukan untuk memicu imajinasi, membantu murid dalam merancang struktur cerita, serta mengurangi rasa cemas yang sering muncul saat memulai penulisan. Dengan menggunakan kartu cerita, murid tidak perlu memulai dari "nol"; mereka menerima dorongan visual yang mengaktifkan asosiasi pikiran dan perasaan yang kemudian dapat diperluas menjadi cerita yang komprehensif.

4. Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian dalam Soal Cerita

Pemahaman konsep perkalian tidak hanya diukur dari hafalan prosedur. Yang dimaksud adalah kemampuan murid dalam mengartikan soal cerita, mengenali operasi perkalian di dalamnya, dan menyelesaikannya dengan langkah yang tepat. Kemampuan murid dalam menggali dan mengolah informasi yang terkandung dalam soal cerita, memilih strategi, dan operasi matematika yang tepat serta menyelesaikan soal tersebut dengan langkah-langkah yang runtut, logis dan akurat. Pemahaman ini juga mencakup kemampuan murid untuk menyajikan jawaban akhir dengan penalaran yang benar. Secara operasional, pemahaman konsep murid dalam menyelesaikan soal cerita diukur melalui hasil tes tertulis yang memuat soal-soal cerita kontekstual sesuai dengan tingkat kognitif murid kelas IV SD.

H. Sistematika Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab, di mana masing-masing bab mengkaji aspek-aspek penelitian. Berdasarkan Tim FKIP UNPAS (2024, halaman 27-38), sistematika yang terdapat dalam skripsi meliputi, antara lain:

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini meliputi eksplorasi suatu permasalahan, pada bagian awal skripsi, bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan. Selain itu, bab ini mengkaji situasi dan kondisi permasalahan yang relevan serta terkait dengan keadaan terkini.

Bab II Kajian Toeri dan Kerangka Pemikiran

Bab ini menyajikan uraian teoritis yang penekanannya pada hasil telaah terhadap teori, konsep, kebijakan, serta peraturan, kemudian diperkuat dengan temuan-temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan pokok masalah yang dikaji. Kajian ini memfasilitasi peneliti dalam merumuskan kerangka pemikiran untuk menjelaskan variabel penelitian. Dengan demikian, bagian ini menyediakan fondasi yang kuat bagi keberhasilan dan relevansi penelitian yang akan dijalankan.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan langkah-langkah penelitian secara teratur dan mendalam, yang meliputi prosedur untuk memecahkan masalah serta cara-cara yang digunakan dalam menyimpulkan hasil penelitian. Metode penelitian dalam kajian ini terdiri atas pendekatan dan desain penelitian, subjek dan objek yang diteliti, cara serta alat pengumpulan data, prosedur pelaksanaan, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan dua elemen utama, yaitu (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dalam berbagai bentuk yang sesuai yang disusun secara berurutan mulai dari perumusan masalah penelitian, kemudian (2) dilanjutkan dengan pembahasan atas temuan penelitian guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini memuat dua pokok bahasan utama, terdiri dari simpulan dan saran. Di mana simpulan diuraikan sebagai interpretasi serta pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan yang telah diperoleh. Sementara itu saran disampaikan dalam bentuk rekomendasi yang ditujukan kepada pengambil kebijakan, pengguna, atau peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melanjutkan penelitian terkait.