

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Pada bab II ini dalam penelitian memuat dua bagian utama yaitu kajian teori dan kerangka pemikiran, pada kajian teori peneliti akan menguraikan berbagai konsep dan temuan yang berkaitan dengan proses belajar dan pembelajaran matematika, pendekatan *deep learning*, model pembelajaran *discovery learning*, media *story cards* (Kartu cerita) dan kemampuan pemahaman konsep matematis. Peneliti menguraikan juga mengenai kerangka berpikir, asumsi yang digunakan serta hipotesis dari penelitian yang dilakukan, berikut pemaparan pada bab II:

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah komponen sentral dalam dunia pendidikan yang sangat menentukan tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Salsabila, dkk., (2024, hlm. 100) mengemukakan "Belajar pada hakikatnya adalah proses kejiwaan yang dijalani seseorang untuk menuju perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Perubahan ini tidak hanya tampak pada aspek fisik, tetapi juga pada sisi psikis individu, sehingga pada akhirnya membentuk kepribadian secara utuh.". Sedangkan Edward (dalam Azani, dkk., 2024, hlm. 17-37) menyatakan "Belajar adalah sebuah perubahan yang cukup stabil dalam perilaku atau kemungkinan terjadi akibat pengalaman serta interaksinya dengan lingkungan, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik". Proses belajar terjadi melalui interaksi antara rangsangan dan reaksi. Belajar dapat dipandang sebagai sebuah serangkaian aktivitas atau proses untuk menimba pengetahuan, mengembangkan keahlian, membenahi sikap dan perilaku, serta memperkuat karakter. Oleh karena itu, proses belajar perlu dirancang agar memberikan pengalaman bermakna yang mampu mendorong perubahan perilaku positif. Pembelajaran harus menghadirkan rangsangan yang tepat sehingga murid dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter secara optimal.

Setelah memahami belajar adalah proses individu untuk memperoleh pengetahuan. Menurut Salsabila, dkk., (2024, hlm. 100) mengemukakan “Pembelajaran adalah suatu proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada murid pada suatu lingkungan dalam bentuk bahan pelajaran dengan tujuan, dapat memahami, menanggapi, menghayati, memiliki, menguasai dan mengembangkannya”. Sedangkan menurut Khadijah (dalam Azani, dkk., 2024, hlm. 17-37) menyatakan bahwa “Prawiradilaga dalam karya ilmiahnya mengenai prinsip-prinsip desain pembelajaran menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan belajar dan mengajar berupa interaksi tatap muka antara pendidik dan murid yang dijalankan melalui model pembelajaran langsung”. Oleh karena itu, Pembelajaran yang bermakna harus mampu membantu murid memahami, menguasai, serta mengembangkan materi yang dipelajari melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar-mengajar.

b. Karakteristik Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar

Nafi’ah, dkk., (2024, hlm. 6-7) mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran dalam kurikulum Merdeka yaitu:

1. Pembelajaran Berbasis Proyek Yang Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila.

Kegiatan kokurikuler yang dikenal sebagai proyek penguatan profil pelajar pancasila ini mengusung model proyek, yang dirancang untuk memperkuat kompetensi dan karakter sebagaimana dijabarkan dalam profil pelajar pancasila dan standar kompetensi lulusan, kegiatannya pelaksanaannya diselenggarakan di luar kegiatan intrakurikuler.

Sasaran, materi, dan alur kegiatan dalam pembelajaran dapat berdiri sendiri tanpa harus terikat dengan tujuan atau materi dari intrakurikuler. Sementara sekolah berkesempatan untuk melibatkan peran masyarakat maupun industri pada tahap perancangan dan pelaksanaan proyek penguatan profil pelajar pancasila. Pembelajaran yang berbasis proyek mengedepankan konteks dan keterlibatan lingkungan yang ada disekitar.

2. Berbasis Kompetensi, Fokus Pada Materi Esensial.

Beberapa prinsip yang terkandung dalam pembelajaran yang berfokus pada kompetensi adalah sebagai berikut:

(1) Fokus pada murid, (2) Konsentrasi pada penguasaan kompetensi, (3) Tujuan pembelajaran yang jelas, (4) Penekanan pada kinerja, (5) Pembelajaran lebih bersifat pribadi, (6) Interaksi dengan menggunakan berbagai metode: aktif, pemecahan masalah, dan berbasis konteks, (7) Dosen berperan sebagai fasilitator, (8) Penekanan pada kebutuhan individu, (9) Umpan balik yang segera, (10) Pemanfaatan modul, (11) Pembelajaran praktis di lapangan, (12) Kriteria penilaian menggunakan standar tertentu.

Implementasi Kurikulum Merdeka yang berbasis kompetensi bertumpu pada prinsip efisiensi dan efektivitas pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka didasarkan pada efisiensi dan efektivitas. Fokus tersebut disesuaikan dengan materi yang penting, relevan, dan mendalam sehingga murid memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam mencapai kompetensi dasar. Kompetensi yang dirancang dalam kurikulum ini terpaku pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi.

3. Fleksibilitas Bagi Guru Untuk Melakukan Pembelajaran

Fleksibilitas dalam pendidikan sangat penting untuk membantu pelajar memahami prinsip-prinsip dasar. Tujuan dari penyesuaian dalam kurikulum adalah agar kurikulum menjadi lebih terkait dan dapat menanggapi perubahan lingkungan serta berbagai perubahan yang terjadi, serta memberikan ruang belajar yang sesuai dengan situasi setempat dan tuntutan para murid.

c. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

Sutianah, (2022, hlm. 17) menyatakan bahwa “tujuan pembelajaran individu terbagi menjadi dua jenis, yaitu sasaran belajar murid dan guru yang merumuskan tujuan instruksional khusus”. Oleh karena itu, tujuan belajar adalah hal-hal yang harus dipahami oleh murid agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan Sariani, dkk., (2021, hlm.8) mengungkapkan bahwa ”tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai pemahaman, hal ini terlihat dari kemampuan berpikir, karena

kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan saling berhubungan dan tidak bisa dipisahkan, dapat memperluas pengetahuan yang ada, untuk menanamkan konsep perlu keterampilan, baik yang bersifat fisik maupun yang bersifat spiritual”. Oleh karena itu, sasaran pembelajaran menekankan pencapaian kompetensi yang mencakup pemahaman, penguasaan pengetahuan, serta pengembangan keterampilan kognitif maupun psikomotorik.

Magdalena,dkk., (2023, hlm. 3) mengemukakan bahwa dalam konteks Pendidikan secara umum, tujuan pembelajaran itu sendiri bersifat hirarkis, terdapat beberapa tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, antara lain:

Robert F. Mager berpendapat bahwa tujuan dari proses belajar adalah tindakan yang ingin dicapai atau yang mampu dilakukan oleh murid dalam kondisi dan tingkat kemampuan tertentu. *Henry Ellington* berpendapat bahwa tujuan dari proses pembelajaran merupakan pernyataan yang diharapkan tercapai sebagai hasil dari kegiatan belajar. *Kemp dan David E. Kapel* berpendapat bahwa sasaran pembelajaran merupakan suatu pernyataan yang jelas yang dinyatakan melalui tindakan atau penampilan yang direpresentasikan dalam bentuk tulisan untuk mencerminkan hasil belajar yang diinginkan. *Oemar Hamalik* berpendapat bahwa sasaran dari proses belajar adalah penjabaran tentang perilaku yang diinginkan untuk dicapai murid setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, kompetensi yang perlu dicapai oleh murid setelah proses pembelajaran dilakukan, yang dinyatakan dengan jelas, dapat diukur, dan menunjukkan perubahan sikap sebagai hasil dari pembelajaran. Sasaran ini menjadi landasan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian proses belajar mengajar.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Juliawan, dkk., (2022, hlm. 2606) menjelaskan bahwa ”matematika adalah disiplin ilmu yang diajarkan di seluruh dunia dalam sistem pendidikan formal”. Ultra Gusteti & Neviyarni, (2022, hlm. 638) menambahkan bahwa ”matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak, deduktif, dan memiliki struktur logis yang khas”. Oleh karena itu, Febrianti, dkk., (2026, hlm. 162)

menyatakan bahwa "pembelajaran matematika memberikan keuntungan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis, yang membantu individu untuk tidak gampang menerima informasi yang belum teruji kebenarannya dalam kehidupan sehari-hari".

Inayah & Safari, (2024, hlm. 42098) menyatakan bahwa "pembelajaran matematika adalah proses yang meningkatkan pengetahuan dan pemahaman matematika murid untuk mencapai tujuan tertentu Matematika sebagai cabang ilmu yang mengkaji bilangan, pola, serta struktur, memegang peranan yang sangat penting dalam aktivitas keseharian manusia.". Sedangkan Hidayat dan Rahmi (2021, hlm. 23) berpendapat bahwa "murid di tingkat dasar diajarkan matematika dengan dua tujuan utama: yang pertama adalah untuk mengajarkan bagaimana menerapkan konsep matematika, dan yang kedua adalah untuk memberikan pemahaman yang berhubungan dengan logika". Karena itu, matematika termasuk ke dalam cabang ilmu yang mengedepankan penalaran deduktif serta logika, yang diajarkan secara internasional dalam pendidikan formal, dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan berpikir kreatif dan kritis murid, sambil juga mengajarkan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan memperkuat cara berpikir logis.

3. Pendekatan *Deep Learning*

a. Pengertian Pendekatan *Deep Learning*

Suwandi, dkk., (2024, hlm. 71) mengatakan bahwa "metode ini berupaya mengubah cara pandang pembelajaran konvensional yang seringkali lebih berfokus pada menghafal dan mengulangi informasi, menjadi cara belajar yang lebih konstruktif serta mengutamakan daya refleksi". Transformasi ini memungkinkan murid tidak hanya untuk mengerti materi pelajaran, tetapi juga untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Selanjutnya, Menurut Marton dan Saljo (dalam Albany, dkk., 2025, hlm. 204) menjelaskan "pendekatan pembelajaran yang

menitikberatkan pada penguasaan makna serta kaitan antar konsep secara mendalam”. Pendekatan ini berorientasi pada pembentukan pemahaman konseptual yang mendalam melalui pembelajaran yang terintegrasi, di mana aspek kognitif dan emosional murid mendapat porsi dalam proses belajarnya.

Tujuan utama dari metode ini adalah membangun kemampuan murid untuk tidak hanya memahami inti suatu konsep, tetapi juga menghubungkan dengan situasi yang akan dijumpai sehari-hari. Pendekatan ini merangsang murid untuk mengembangkan struktur pengetahuan yang lebih kompleks dan saling keterkaitan, sehingga murid mampu mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam berbagai keadaan. Pada akhirnya, pembelajaran yang demikian tidak terbatas pada persiapan menghadapi ujian, tetapi juga membentuk kompetensi yang diperlukan murid untuk menjawab tantangan kehidupan sesungguhnya.

b. Sintak pendekatan *Deep Learning*

Syafi'i & Darnaningsih, (2025, hlm. 52) mengemukakan sintaks pendekatan *deep learning* yaitu sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan (*Preparation Stage*), Menumbuhkan kesadaran (*Mindful Learning*)

Tahap *Mindful Learning* adalah tahap awal pada kegiatan pembelajaran yang menerapkan *deep learning*. Pada tahap ini, pengajar menyiapkan suasana belajar dengan sesuai agar murid dapat terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran. Tujuan utama dari fase ini adalah menciptakan kesadaran atau pembelajaran yang penuh perhatian. Pengajar mengawali kegiatan dengan memusatkan perhatian murid terhadap materi yang akan disampaikan, selain itu pengajar juga berupaya membangkitkan semangat murid agar turut aktif secara kognitif dan efektif sepanjang sesi belajar. Pendekatan kesadaran diterapkan untuk mengatur fokus murid dalam rangka mengurangi gangguan dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Kegiatan seperti meditasi singkat, diskusi santai,

maupun pemanasan yang berkaitan dengan topik dimanfaatkan untuk mengkondisikan murid agar lebih reseptif dan siap mengikuti Pelajaran.

2) Tahap Eksplorasi (*Exploration Stage*), Pembentukan Pembelajaran Bermakna (*Meaningful Learning*).

Saat murid berada dalam kondisi mental dan emosional yang siap, langkah berikutnya berupa eksplorasi, dengan tujuan untuk membangun pembelajaran yang bermakna. Pada tahap ini, murid dilibatkan secara langsung dalam penemuan pengetahuan, dengan kegiatan yang berfungsi sebagai penghubung antara informasi yang baru diterima dengan pengalaman ataupun bekal pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Pengajar berfungsi sebagai fasilitator dengan memberi peluang kepada murid untuk mengajukan pertanyaan, berdiskusi, serta menggali lebih dalam pokok bahasan yang sedang dipelajari.

Tahap eksplorasi memungkinkan murid mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, dari mengalihkan fokus dari hafalan kata .menuju pemahaman konsep, Teknik berbasis proyek,. Studi kasus, dan diskusi kelompok dinilai efektif karena dapat mendorong murid untuk menelaah materi, menemukan hubungan dengan kehidupan yang nyata, serta menerapkannya dalam konteks beragam. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kontekstual, sehingga materi lebih mudah dipahami dan dipergunakan oleh murid.

3) Tahap Aplikasi (*Application Stage*), Menciptakan Suasana Belajar Yang Menyenangkan (*Joyful Learning*).

Tahap aplikasi merupakan tahap para murid mulai mempraktikan pengetahuan yang telah dipelajari kedalam situasi konkret dan nyata. Di tahap ini, fokus utamanya adalah untuk menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan atau *joyful learning*. Para murid diberikan peluang untuk menerapkan yang telah dipelajari melalui berbagai aktivitas yang bersifat kreatif

sekaligus menghibur, misalnya permainan yang edukatif, kerja sama proyek atau eksperimen langsung. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi, tetapi berkontribusi terhadap perbaikan kualitas pembelajaran secara umum. Kesempatan untuk berkreasi, bereksperimen, dan bekerja sama diberikan kepada murid dalam lingkungan yang positif, kondisi ini membuat murid tidak hanya fokus pada pembelajaran, tetapi murid juga merasakan kesenangan dalam setiap langkah prosesnya. Upaya ini sangat diperlukan agar ketertarikan dan motivasi murid tetap terjaga. Dengan demikian, murid dapat terus terlibat aktif dalam proses belajar tanpa tekanan berlebih. Adapun pada tahap ini, hadirnya unsur kesenangan dalam pembelajaran turut membentuk iklim yang mendukung dua hal yaitu keberhasilan belajar dan keseimbangan emosional murid.

4) Tahap Refleksi dan Evaluasi (*Reflection and Evaluation Stage*)

Refleksi dan evaluasi menjadi tahap terakhir dalam sintaks pembelajaran *deep learning*. Dalam tahap refleksis dan evaluasi, murid diberikan ruang untuk merefleksikan tiga hal pokok, yaitu sejauh mana penguasaan materi yang telah dicapai, cara-cara yang murid tempuh dalam menerapkannya, serta dampak yang dirasakan dari keseluruhan dari proses belajar tersebut terhadap pemahaman murid. Kegiatan meninjau kembali dapat diwujudkan melalui forum diskusi, catatan individu, maupun pertanyaan tanpa batasan jawaban, yang mendorong murid mengupas secara kritis berbagai pengalaman yang murid peroleh selama belajar. Tahap ini berperan dalam menumbuhkan kesadaran murid akan kelebihan dan kekurangan yang murid miliki selama belajar, selain itu mereka juga memperoleh gambaran tentang strategi perbaikan untuk meningkatkan proses belajar di masa selanjutnya. Evaluasi yang dilakukan tidak hanya berfokus pada capaian akhir murid, melainkan juga mencakup pemantauan dan penelaahan terhadap keseluruhan dinamika proses belajar.

Keempat tahap dalam sintaks *deep learning* berfungsi sebagai kesatuan yang saling mendukung untuk mewujudkan proses belajar yang berlangsung secara mendalam, tersusun rapi, serta diarahkan pada pengembangan kemampuan. Tahap persiapan menciptakan kesiapan mental dan konsentrasi murid; tahap eksplorasi mengembangkan pemahaman yang berarti melalui kegiatan analitis dan kontekstual; tahap aplikasi memperkuat pengetahuan lewat pengalaman belajar yang menyenangkan dan kolaboratif; sedangkan tahap refleksi dan evaluasi memastikan murid dapat menilai kembali proses dan hasil belajarnya secara kritis. Dengan mengintegrasikan keempat tahap tersebut, proses belajar tidak sekadar mengarah pada penguasaan materi, melainkan mendorong murid untuk menjadi pembelajar yang aktif, reflektif, dan mampu menerapkan pengetahuan di berbagai situasi.

c. Kelebihan Pendekatan *Deep Learning*

Hervani Br Barus, dkk. (2025) mengatakan bahwa *deep learning* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

1. Meningkatkan Pemahaman Konseptual Mendalam Murid

Pembelajaran yang mendalam membantu pelajar mengerti konsep dengan lebih baik dan mengaitkan pengetahuan baru dengan yang sudah mereka miliki. Para pelajar tidak sekadar mengingat, tetapi juga memahami dasar-dasar dari materi, contohnya dalam subjek matematika. Metode ini memperbaiki pemahaman jangka panjang dan sejalan dengan pandangan konstruktivisme, yang mengemukakan bahwa murid dapat membentuk pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya serta melalui kegiatan eksplorasi yang dilakukan secara mandiri.

2. Meningkatkan Motivasi Belajar Murid

Pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan para murid dapat meningkatkan semangat mereka. Pembelajaran mendalam mendorong murid untuk secara aktif mencari informasi dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri. Hal ini

menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan partisipasi. Model pembelajaran mendalam yang adaptif menyesuaikan tingkat kesulitan tugas, menyediakan umpan balik, dan mendukung motivasi dari dalam diri murid melalui pengelolaan proses belajar.

3. Mengasah Keterampilan Berpikir Kritis Sekaligus Kemampuan Memecahkan Masalah

Pendekatan pembelajaran mendalam secara jelas mendukung pengembangan kemampuan berfikir kritis serta menyelesaikan masalah. Para murid didorong untuk secara aktif menjelajahi, mengajukan pertanyaan yang penting, dan mencari jawaban sendiri, daripada hanya menerima informasi yang diberikan oleh pengajar. Pembelajaran mendalam mendorong murid untuk berpikir dengan cara yang lebih analitis, dapat mengaitkan konsep dari berbagai disiplin ilmu, dan menemukan cara-cara inovatif untuk menyelesaikan masalah yang rumit.

4. Mendorong Kreativitas dan Inovasi

Salah satu keuntungan utama dari *deep learning* adalah kemampuannya untuk mendukung pengembangan kreativitas, yang merupakan salah satu keterampilan utama yang sangat diperlukan di abad ke-21. Para murid didorong untuk berpikir secara inovatif saat menghadapi masalah, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk menciptakan ide-ide baru, dan menunjukkan kepemimpinan dalam menerapkan ide-ide tersebut dalam praktik nyata. Melalui proyek-proyek yang berfokus pada masalah serta pembelajaran yang berbasis kerja, para murid diberi peluang untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka kuasai ke dalam situasi yang nyata, situasi ini seringkali membutuhkan penyelesaian secara kreatif dan inovatif.

Implementasi pendekatan *deep learning* dalam proses belajar turut memberikan dampak yang signifikan bagi pengembangan kapasitas murid secara komprehensif. Pendekatan

ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual yang lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan motivasi intrinsik, mengasah kemampuan analitis dan kemampuan memecahkan masalah, sekaligus menumbuhkan daya kreativitas dan inovasi sebagai keterampilan esensial abad ke-21. Dengan demikian, *deep learning* menjadi strategi pembelajaran yang relevan dan efektif untuk membentuk murid yang mampu memahami materi secara menyeluruh, berpikir reflektif, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks kehidupan nyata.

d. Kekurangan Pendekatan *Deep Learning*.

Hervani Br Barus, dkk. (2025) mengatakan bahwa deep learning memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:

Sutojo, Mulyanto, & Suhartono (dalam Nur M, dkk. 2025, hlm. 14) mengemukakan "Salah satu tantangan utamanya adalah kebutuhan akan sejumlah besar dan beragamnya data untuk melatih model pembelajarannya sehingga di lingkungan pendidikan dasar, akses terhadap data tersebut sering kali sangat terbatas, sehingga menghambat penerapan metode ini secara efektif". Selain itu, bagi banyak sekolah, terutama yang berada di kawasan terpencil atau dengan kondisi ekonomi yang terbatas, penerapan deep learning menghadapi kendala besar karena membutuhkan infrastruktur yang mumpuni dan anggaran yang tidak sedikit. Kondisi ini dapat mengakibatkan kesenjangan dalam penerapan teknologi pendidikan antara sekolah-sekolah di daerah perkotaan dan pedesaan. Sedangkan menurut Pugu, Riyanto, & Haryadi (dalam Nur M, dkk. 2025, hlm. 14) mengatakan "Kelemahan utama dari *deep learning* adalah kesulitan dalam memahami hasil yang dihasilkan. Model yang dibuat biasanya sangat rumit dan sulit dijelaskan, sehingga guru kesulitan menjelaskan cara kerja atau alasan di balik hasil tersebut kepada murid". Ini menjadi kendala terutama ketika keputusan dalam pendidikan harus didasarkan pada data dari sistem *deep learning*. Karena itu, penting bagi para pendidik untuk memahami cara kerja

teknologi ini dengan baik agar bisa memanfaatkan keuntungannya secara optimal sekaligus mengatasi kekurangan yang ada.

Pandangan dari sejumlah ahli mengindikasikan bawah penggunaan deep learning di jenjang pendidikan dasar masih terkendala oleh beberapa faktor hambatan. Masalah utamanya adalah kurangnya data yang cukup untuk melatih model, kebutuhan perangkat dan infrastruktur teknologi yang mahal, serta perbedaan akses antara sekolah di perkotaan dan pedesaan. Selain itu, kesulitan dalam memahami hasil dari model *deep learning* membuat guru kesulitan menjelaskan bagaimana sistem membuat keputusan. Karena itu, para pendidik perlu memahami cara kerja teknologi ini dengan baik agar dapat memanfaatkan kelebihanannya secara maksimal sekaligus mengatasi kekurangannya.

4. Model *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Jerome Bruner (dalam Juliardi Sinaga, dkk., 2022, hlm. 21) mengemukakan bahwa “Model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang memfasilitasi murid untuk mengembangkan kemampuan bertanya secara kritis serta melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan prinsip-prinsip umum yang bersifat praktis sebagai representasi dari pengalaman”. Jika menurut Bell (dalam Juliardi Sinaga, dkk., 2022, hlm. 21) ”Pembelajaran penemuan merupakan proses belajar yang berlangsung melalui aktivitas murid dalam memanipulasi, mengonstruksi, dan mentransformasikan informasi secara sistematis sehingga menghasilkan penemuan pengetahuan baru”. Dan menurut Hosnan (dalam Prasetyo & Abduh, 2021, hlm. 1718) ”Model *Discovery learning* sebagai model pengembangan pembelajaran aktif yang menitikberatkan pada proses murid untuk memperoleh dan mengkaji secara mandiri berbagai konsep dan pengetahuan, sehingga hasil pembelajaran dapat terekam dalam memori jangka panjang”. Melalui penerapan model pembelajaran ini,

murid juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan keterampilan dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi.

Model pembelajaran yang mengedepankan peran aktif dalam menggali dan menemukan konsep secara mandiri. Proses pembelajaran berlangsung melalui aktivitas bertanya secara kritis, memanipulasi, mengonstruksi, serta mentransformasikan informasi sehingga murid mampu menarik kesimpulan berdasarkan prinsip-prinsip umum yang bersifat praktis. Model pembelajaran ini menekankan keterlibatan langsung murid dalam mengkaji serta memperoleh ilmu, yang berujung pada terciptanya proses belajar yang bermakna, tersimpan dalam memori jangka panjang, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan keterampilan pemecahan masalah.

b. Sintaks *Discovery Learning*

Khasinah, (2021, hlm. 407) ”Sintaks model discovery learning menurut kemendruktur (2013) terdiri dari enam tahap, yakni stimulasi (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), verifikasi (*verification*), dan penarikan kesimpulan (*generalisasi*) ”. Berikut merupakan implementasi dari enam tahap penerapan model *discovery learning* tersebut:

Tabel 2. 1 Sintaks Discovery Learning

Sintaks	Kegiatan Pembelajaran
stimulasi (<i>stimulation</i>)	Pada tahap ini, murid dihadapkan pada masalah yang jawabannya belum ditemukan. Situasi tersebut merangsang mereka untuk menelaah dan mencari solusi secara mandiri. Pada tahapan ini, peran pendidik sebagai fasilitator melalui pemberian pertanyaan-pertanyaan penuntun, panduan untuk mengkaji literatur atau referensi, serta aktivitas pembelajaran yang berorientasi pada

Sintaks	Kegiatan Pembelajaran
	kegiatan penemuan sebagai persiapan dalam mengidentifikasi permasalahan.
perumusan masalah (<i>problem statement</i>)	Murid difasilitasi untuk mengenali berbagai permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, selanjutnya, dipilihlah satu permasalahan yang teridentifikasi. Permasalahan tersebut lantas dirumuskan menjadi hipotesis atau dugaan awal sebagai solusi sementara atas masalah yang telah ditentukan sebelumnya.
pengumpulan data (<i>data collection</i>)	Selanjutnya, murid melaksanakan kegiatan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan melalui kajian literatur, pengamatan objek, wawancara dengan nara sumber, pelaksanaan eksperimen, serta berbagai metode pengumpulan data lainnya. murid juga berupaya untuk menjawab pertanyaan penelitian atau memverifikasi kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan.
pengelohan data (<i>data processing</i>)	Murid melaksanakan pengolahan data atau informasi yang diperoleh pada tahap sebelumnya, kemudian dilakukan analisis dan interpretasi. Seluruh informasi yang diperoleh dari kajian literatur, wawancara, dan pengamatan dilapangan lalu menjalani serangkaian tahapan, mulai dari pengolahan, klasifikasi, dan disusun secara sistematis, sampai pada tahap kalkulasi serta interpretasi yang didasarkan pada taraf kepercayaan tertentu.
verifikasi (<i>verification</i>)	Murid menguji hipotesis melalui verifikasi sistematis, dengan cara membandingkan pada temuan alternatif hasil analisis data. Tujuan dari tahap ini adalah agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal dan murid mampu mengembangkan keaktifan serta kreativitas dalam memecahkan berbagai permasalahan.
generalisasi (<i>generalization</i>)	Pada tahap ini, proses penarikan kesimpulan dijalankan sebagai langkah penutup. Kesimpulan tersebut selanjutnya

Sintaks	Kegiatan Pembelajaran
	dapat diformulasikan menjadi prinsip umum yang relevan untuk fenomena atau persoalan serupa, dengan mengacu pada temuan dari tahap verifikasi sebelumnya. Proses verifikasi telah menghasilkan sejumlah temuan. Berdasarkan temuan tersebut, prinsip-prinsip dasar yang menjadi pokok generalisasi kemudian dirumuskan

Sumber dari Wicaksono, 2022

c. Kelebihan model *Discovery Learning*

Kemendikbud 2013 (dalam Khasinah, 2021, hlm. 409) mengemukakan bahwa keunggulan pembelajaran model *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Metode ini berpotensi membantu murid dalam mengembangkan dan meningkatkan keterampilan serta proses kognitif mereka.
- 2) Metode ini memungkinkan murid untuk berkembang sesuai dengan kemampuan dan ritme belajar masing-masing.
- 3) Adanya kegiatan diskusi dalam pembelajaran menjadikan murid saling menghargai satu sama lain.
- 4) Metode ini memberikan rasa senang dan kebahagiaan apabila murid berhasil menemukan pengetahuan atau melakukan penelitian.
- 5) Kegiatan pembelajaran ini menumbuhkan optimisme karena hasil belajar atau temuan mengarah pada kebenaran yang final dan lebih pasti.

d. Kelemahan model *Discovery Learning*

Westwood (dalam Khasinah, 2021, hlm. 410) Mengemukakan beberapa kelemahan atau keterbatasan metode *discovery learning*, sebagai berikut:

- 1) Implementasi metode ini memerlukan alokasi waktu yang cukup panjang.
- 2) Metode ini memerlukan lingkungan belajar yang didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai.
- 3) Tingkat kualitas dan keterampilan murid menjadi faktor penentu terhadap efektivitas metode.
- 4) Pemahaman dan pengenalan konsep tidak dapat dinilai dari seberapa aktif murid selama kegiatan di kelas.
- 5) Murid sering kali menemui hambatan ketika ingin berpendapat, membuat perkiraan, atau mengambil kesimpulan.

- 6) Tidak semua pendidik memiliki keahlian dalam mengelola dan menata kegiatan pembelajaran *Discovery Learning* secara optimal dan efektif.

Discovery Learning merupakan model yang mengutamakan peran aktif dalam menemukan konsep dan pengetahuan secara mandiri melalui serangkaian tahapan yang sistematis, meliputi stimulasi, perumusan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi, dengan pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses penemuan tersebut. Model pembelajaran ini memiliki keunggulan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, kemandirian belajar, sikap saling menghargai, pengalaman belajar yang bermakna, serta kemampuan berpikir analitis dan keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, agar sasaran pembelajaran dapat tercapai secara efektif, penerapan *discovery learning* harus dikondisikan berdasarkan situasi kelas dan lingkungan belajar yang ada..

5. Media Story Cards

a. Pengertian Story Cards

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peranan yang penting. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran tersebut dapat membantu murid dalam memahami materi sekaligus memudahkan guru ketika menyampaikan materi. Menurut Sari Lara, dkk., (2022, hlm. 7707-7715) "Media yang digunakan yaitu media kartu cerita (*story cards*) muncul sebagai solusi inovatif yang potensial. Kartu cerita termasuk ke dalam media visual yang memuat gambar atau bertulisan ringkas, yang mengandung elemen-elemen naratif seperti tokoh, latar belakang, konflik, dan emosi". Adapun menurut Seso, dkk., (2022, hlm. 76) "kartu cerita (*story cards*) menjadi salah satu media yang dipakai dalam kegiatan belajar. Media ini memuat kalimat-kalimat pendek yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman murid terhadap ide pokok yang terkandung dalam paragraf". Melalui pemanfaatan media kartu, murid memperoleh kemudahan dalam memahami cara mengidentifikasi gagasan utama paragraf dengan cermat.

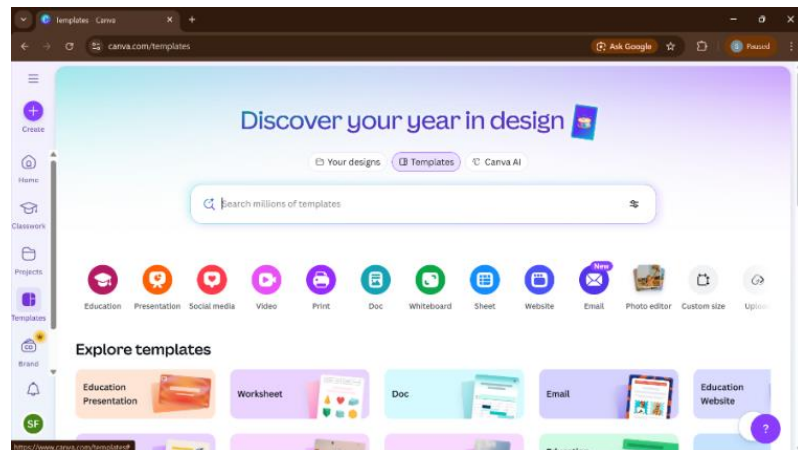
Latif, dkk., (2024, hlm. 123) mengatakan "Media ini dirancang untuk merangsang daya imajinasi, memandu murid dalam menyusun alur cerita, serta mengurangi kecemasan awal dalam proses penulisan. Dengan kartu cerita, murid tidak perlu memulai dari lembar kosong". sebaliknya, mereka diberikan stimulus visual yang memicu asosiasi kognitif dan emosional, yang kemudian dapat dikembangkan menjadi narasi lengkap. Sehingga, Penggunaan media kartu cerita (*story cards*) bukan hanya sebagai alat bantu visual, melainkan juga sarana pembelajaran yang efektif dalam memperbaiki proses belajar secara menyeluruh. Kartu cerita mendorong partisipasi murid di berbagai aspek seperti pikiran, perasaan, dan imajinasi melalui gambar dan cerita yang tersusun rapi. Media ini membantu murid menghubungkan makna, mengatur informasi, serta memahami konsep dengan lebih jelas dan terstruktur. Selain itu, kartu cerita juga mempermudah proses belajar yang lebih menantang dan berinteraksi, sehingga meningkatkan semangat belajar, mengurangi kesulitan awal dalam memahami materi, serta meningkatkan kemampuan mengolah dan menyajikan informasi. Karena sifatnya yang fleksibel dan bisa disesuaikan, media ini sangat cocok digunakan untuk membantu pemahaman konsep, baik dalam materi membaca maupun matematika, terutama dalam menyelesaikan soal cerita.

b. Cara Pembuatan *Story Cards* menggunakan Aplikasi *Canva*

Irsan, dkk., (2021, hlm. 1414) mengatakan "Canva adalah aplikasi yang banyak digunakan di dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan sebuah program desain online yang menawarkan berbagai alat, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan masih banyak lagi". Dalam hal penggunaannya untuk media pembelajaran, *Canva* menyediakan berbagai jenis presentasi, termasuk presentasi yang digunakan dalam pendidikan.

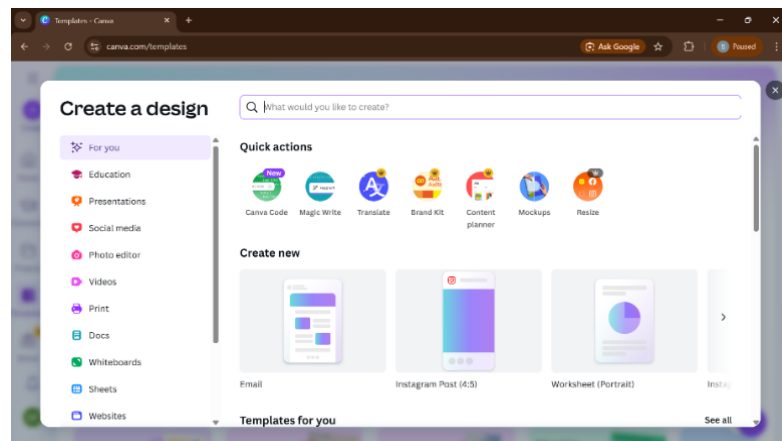
Terdapat beberapa Langkah-langkah pembuatan *Story Cards* menggunakan aplikasi canva sebagai berikut:

1) Buka laman aplikasi *Canva*.



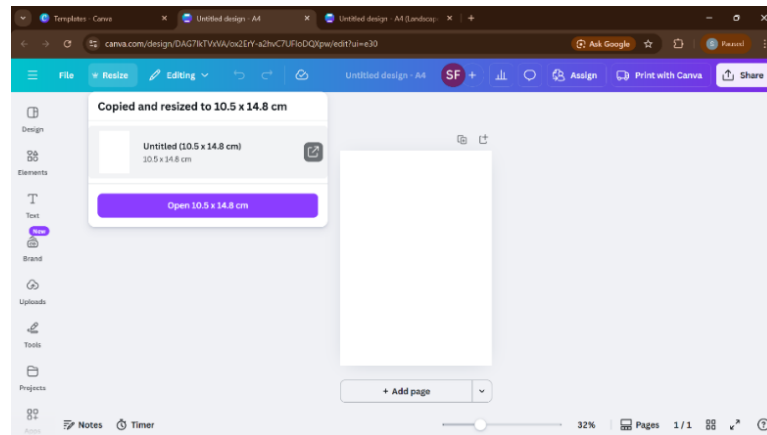
Gambar 2. 1 Tampilan Laman Canva

2) Klik *Create a design* / Buat desain.



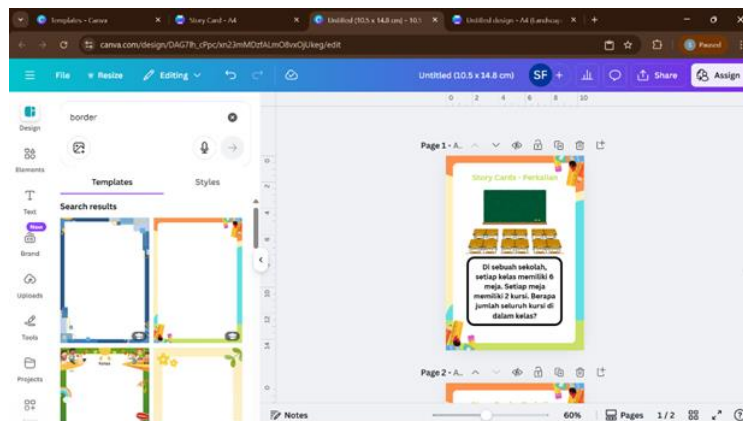
Gambar 2. 2 Tampilan Create a design

- 3) Memilih Ukuran dan Template *Story Card*, pilih ukuran yang sesuai, misalnya: A6 (10,5 × 14,8 cm) untuk card kecil.



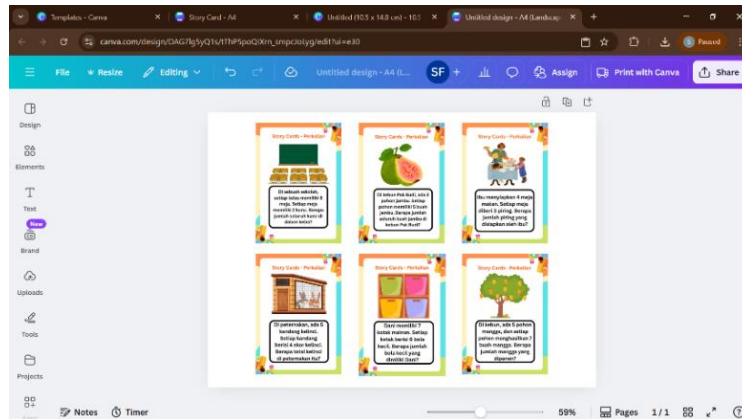
Gambar 2. 3 Tampilan Pilih Ukuran

- 4) Mendesain Tampilan *Story Card*
- Menambahkan Judul atau Tema *Card*, Misalnya: *Story Card – Perkalian*, “Soal Cerita Perkalian”, atau “*Math Story Card*”.
 - Menambahkan Ilustrasi, klik Elements, cari gambar atau ilustrasi: *chool, children, math, multiplication, story*, dll. Pilih ilustrasi yang sesuai dengan konteks soal cerita agar mendukung imajinasi murid.
 - Menambahkan Teks Soal Cerita, klik *Text* → *Add a text box*. Tulis soal cerita secara singkat dan jelas, contoh: “*Ani memiliki 4 kantong. Setiap kantong berisi 6 permen. Berapa banyak permen Ani seluruhnya?*”. Gunakan font yang mudah dibaca, seperti Poppins, Arial, atau Comic Neue (untuk tingkat SD).



Gambar 2. 4 Tampilan Membuat *Story Cards*

5) Satukan setiap kartu



Gambar 2. 5 Tampilan hasil pembuatan *Story Cards*

6. Pemahaman Konsep Matematis

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Menurut Gusniwati (dalam Apriliyana, dkk., 2023, hlm. 4167) mengemukakan “Pemahaman konsep dimaknai sebagai kemampuan individu dalam mengenali gagasan-gagasan abstrak pada matematika, untuk menggolongkan berbagai objek berdasarkan istilah tertentu, lalu diwujudkan dalam bentuk contoh dan bukan contoh. Dengan cara ini, seseorang dapat memahami suatu konsep secara lebih jelas.”. Menurut Jihad dan Haris (dalam Syafa’atun & Nurlaela, 2022, hlm. 430) “Pemahaman konsep dapat dipahami sebagai kemampuan yang dimiliki murid dalam menguasai dan menerapkan suatu konsep serta mengimplementasikan prosedur ataupun algoritma secara fleksibel, presisi dan tidak berlebihan”. Murid dikatakan memahami suatu konsep apabila ia mampu menjelaskan kembali materi tersebut dengan menggunakan bahasa dan penalarannya sendiri, bukan sekadar mengulang apa yang tertulis dalam sumber belajar.

Sejalan dengan pandangan Giriansyah, dkk., (2022, hlm. 752) “pemahaman konsep merupakan kompetensi esensial yang memungkinkan murid menguraikan dan merepresentasikan suatu

konsep melalui penjelasan yang berasal dari pemahamannya sendiri”. Maka menurut Sunata, dkk., (2025, hlm. 494) menegaskan bahwa ”Pemahaman konsep bukan sekadar pelengkap dalam matematika, melainkan kunci utamanya. Murid tidak cukup hanya pandai menghafal rumus; yang lebih esensial adalah mereka mampu menangkap makna dari konsep yang diajarkan”.

b. Ciri – ciri Pemahaman Konsep

Pasha & Aini, (2022, hlm. 237) mengemukakan ada beberapa ciri-ciri pemahaman konsep yang dapat diidentifikasi:

- 1) Kemampuan Menyatakan Ulang Konsep
Murid mampu menjelaskan ulang suatu konsep dengan kata-kata sendiri menunjukkan bahwa mereka tidak hanya mengingat definisinya, tetapi juga benar-benar menangkap maksud yang terkandung didalamnya.
- 2) Klasifikasi Objek
Murid dapat mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan konsep yang dipelajari. Ini mencerminkan kemampuan mereka untuk mengenali dan membedakan antara berbagai kategori.
- 3) Memberi Contoh dan Non-contoh
Murid mampu memberikan contoh yang relevan serta non-contoh dari suatu konsep, yang menunjukkan pemahaman mereka tentang batasan dan aplikasi dari konsep tersebut.
- 4) Representasi Beragam
Kemampuan untuk menyajikan suatu konsep dalam berbagai bentuk representasi, seperti grafik, tabel, atau diagram, menunjukkan fleksibilitas dalam memahami dan menerapkan konsep tersebut.
- 5) Mengembangkan Syarat Konsep
Murid dapat merumuskan syarat perlu dan cukup untuk suatu konsep, yang berarti mereka memahami kondisi-kondisi yang harus dipenuhi agar suatu objek atau situasi dapat dikategorikan dalam konsep tersebut.
- 6) Penggunaan Prosedur atau Algoritma
Murid mampu memilih dan menggunakan prosedur atau algoritma secara tepat dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan konsep tersebut. Ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memahami teori tetapi juga dapat menerapkannya secara praktis.
- 7) Aplikasi dalam Kehidupan Sehari-hari
Kemampuan untuk mengaplikasikan konsep yang telah dipahami ke dalam situasi nyata atau konteks sehari-hari adalah indikator penting dari pemahaman yang mendalam.

c. Indikator Pemahaman Konsep

Adapun indikator pemahaman konsep matematis murid menurut Zuliana (dalam Alzanatul Umam & Zulkarnaen, 2022, hlm. 306) diantaranya:

- 1) Menyatakan Kembali sebuah konsep,
- 2) Mengelompokkan objek-objek berdasarkan karakter khusus,
- 3) Memberikan contoh dan non contoh dari konsep,
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis,
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu,
- 6) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Berdasarkan Pratiwi (dalam Giriansyah, dkk., 2022, hlm. 753) indikator pemahaman konsep, yaitu:

- 1) Mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep,
- 2) Mampu menyatakan kembali sebuah konsep,
- 3) Mampu mengelompokkan objek sesuai sifat-sifat tertentu,
- 4) Mampu menyajikan konsep dalam bentuk matematikanya (representasi matematis),
- 5) Mampu mengembangkan syarat perlu dan atau syarat cukup sebuah konsep,
- 6) Mampu mengaplikasikan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, dan
- 7) Mampu menerapkan suatu konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Jihad dan Haris (dalam Syafa'atun & Nurlaela, 2022, hlm. 430) ada beberapa indikator-indikator pemahaman konsep ialah:

- 1) Menjelaskan kembali sebuah konsep dengan kata sendiri.
- 2) Menggolongkan objek menurut karakteristik tertentu (sesuai dengan konsepnya).
- 3) Memaparkan contoh serta non-contoh dari suatu konsep.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Berdasarkan indikator-indikator tersebut, indikator yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menurut Pratiwi (dalam

Giriansyah, dkk., 2022, hlm. 753) ”dipilih dalam penelitian ini karena indikator-indikator tersebut telah mencakup secara komprehensif aspek-aspek utama pemahaman konsep, mulai dari kemampuan menyatakan kembali konsep, mengelompokkan objek berdasarkan sifat-sifat tertentu, memberikan contoh dan non-contoh, hingga menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis”. Selain itu, indikator tersebut juga mencakup kemampuan merumuskan syarat perlu maupun syarat cukup suatu konsep serta kemampuan menggunakan dan memilih prosedur atau operasi tertentu secara tepat, yang diakhiri dengan penerapan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah, sehingga indikator dinilai relevan untuk mengukur pemahaman konsep matematis murid secara utuh, baik pada ranah konseptual, prosedural, maupun aplikatif sesuai dengan tujuan penelitian.

7. Perkalian dalam Soal Cerita

Lina Silvia, dkk., (2023, hlm. 353) mengatakan “Perkalian merupakan operasi matematika yang menggambarkan penjumlahan berulang dari bilangan yang sama. Namun, pemahaman murid terhadap konsep perkalian sering kali mengandung kekeliruan, yaitu kesalahan dalam memproses informasi serta mengaplikasikannya”. Sedangkan Pranata, dkk., (2025, hlm. 1778) mengemukakan “bahwa Soal cerita dalam matematika adalah jenis pertanyaan yang membutuhkan keterampilan dalam membaca, memahami, serta mengubah kalimat dengan kata-kata menjadi bentuk angka atau rumus matematis”. Sejalan dengan pendapat Pratiwi, dkk., (2022, hlm. 89-104) menyatakan “bahwa untuk menyelesaikan soal cerita dalam matematika diperlukan gabungan antara pemahaman teks (literasi) dan kemampuan berhitung (numerasi), yang memerlukan proses kognitif yang rumit dalam mengaitkan informasi verbal dengan langkah-langkah matematika”.

Materi Soal cerita mengenai perkalian untuk murid kelas IV SD sering kali berkaitan dengan keadaan sehari-hari seperti menghitung jumlah

item dalam satu kelompok (contohnya, jumlah ayam di dalam kandang, total permen di dalam toples), berat keseluruhan, atau total barang yang diproduksi. Biasanya, ini melibatkan angka yang lebih besar atau melibatkan beberapa langkah dasar.

8. Penelitian Terdahulu

Temuan dari beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan pengaruh pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* terhadap peningkatan pemahaman konsep perkalian dalam soal cerita pada murid kelas IV SD, diantaranya:

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Azzahra N, dkk., (2026, hlm. 4) menyatakan bahwa “Hasil implementasi *deep learning* di tingkat sekolah dasar menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menekankan kegiatan eksplorasi dan refleksi mampu meningkatkan kualitas hubungan antara guru dan murid. Murid terlihat lebih aktif dalam bertanya, mengemukakan pandangan, serta terlibat dalam diskusi. Kondisi seperti ini menandakan perubahan pola pembelajaran yang semula berorientasi pada pendidik, kini beralih pada murid”. Namun, keberhasilan dari pendekatan ini sangat tergantung pada dukungan infrastruktur, kesiapan tenaga pengajar, dan manajemen proses pembelajaran yang efektif. Maka dari itu, keterampilan para pendidik perlu diprioritaskan, menyediakan fasilitas yang memadai, serta menetapkan strategi pembelajaran yang adaptif agar metode ini dapat diimplementasikan dengan sebaik-baiknya di lingkungan pendidikan dasar.

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. Dengan penerapan teknik yang relevan, sistematis, dan didukung

dengan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan murid bisa membangun hubungan yang solid antara narasi soal dan langkah-langkah matematis, sehingga pemahaman kualitas dan ketepatan mereka dalam menyelesaikan soal-soal naratif dapat meningkat secara signifikan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mulfajril, dkk., (2023, hlm 45) “media visual yang digunakan dalam pembelajaran di kelas I SD Negeri 77/X Parit Culum I berdampak positif. Dengan pemilihan dan pemanfaatan media visual yang sesuai, proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Hal ini pada akhirnya mampu meningkatkan pemahaman murid sekaligus mendorong keterlibatan aktif mereka dalam belajar”. Mengindikasikan bahwa media visual berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Bagi murid sekolah dasar, media visual membantu menjembatani pemahaman dari hal abstrak menuju konkret. Ketika murid terlibat aktif, mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan ikut mengamati, bertanya, dan berdiskusi. Proses ini pada gilirannya memperkuat daya ingat dan pemahaman murid terhadap materi yang diajarkan. Oleh sebab itu, keberhasilan proses pembelajaran di kelas awal tidak terlepas dari pertimbangan dalam memilih media visual yang sesuai dengan karakteristik murid.

Hasil penelitian oleh Seso, dkk. (2022, hlm. 79) menyatakan “Temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media kartu cerita (*story cards*) terhadap kemampuan menentukan ide pokok paragraf pada murid kelas V SD Inpres 5 Doom”. Pengaplikasian media visual ini membantu murid untuk memulai proses penulisan, mengurangi kendala dalam mendapatkan ide awal, dan juga merangsang asosiasi kognitif serta imajinatif saat menyusun cerita. Ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada murid. Partisipasi murid meningkat karena penulisan tidak dimulai dari kertas yang kosong, tetapi dengan rangsangan visual yang mempermudah mereka dalam merancang alur cerita, karakter, dan konflik. Dengan

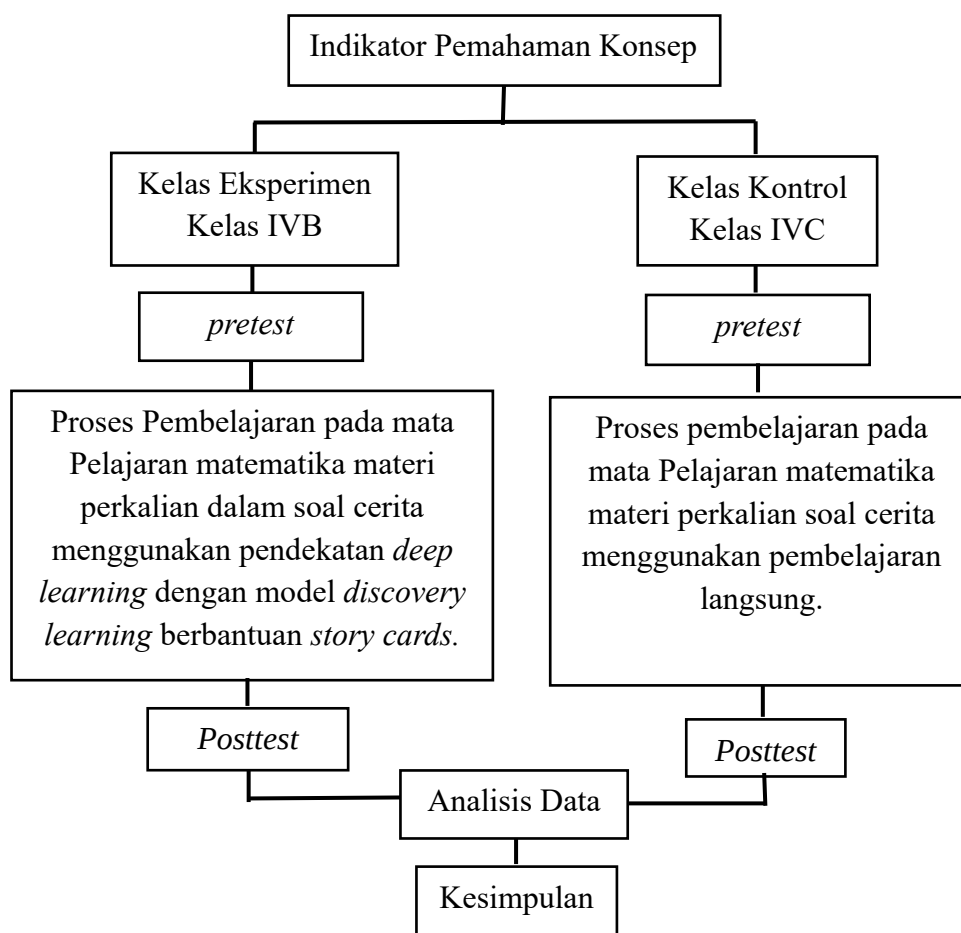
demikian, penggunaan media kartu cerita terbukti dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih partisipatif, interaktif, dan berarti.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pranata, dkk., (2025, hlm. 1783) “dengan mengidentifikasi kesulitan-kesulitan murid kelas III Sekolah Dasar dalam menyelesaikan soal cerita operasi perkalian menyimpulkan bahwa dibutuhkan pendekatan menyeluruh yang tidak hanya mempertimbangkan sisi kognitif tetapi mencakup kemampuan literasi murid, pemahaman konsep matematis murid, serta variasi proses pembelajaran, guna mendukung literasi numerasi”. 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. Metode ini pada akhirnya menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan mendorong peningkatan pemahaman konsep perkalian secara signifikan.

B. Kerangka Pemikiran

Addini Zahra Syahputri, (2023, hlm. 166) Kerangka pikiran atau struktur pemikiran merupakan fondasi dari suatu penelitian yang merupakan hasil sintesis dari data-data, pengamatan, dan studi literatur. Maka dari itu, kerangka pikiran berisi teori, prinsip, atau ide-ide yang akan dijadikan acuan di dalam penelitian. Penelitian ini, variabel yang dikaji berkenaan dengan pemahaman konsep pada murid. Pengambilan sampel dilakukan dengan melibatkan dua kelompok kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun kelas eksperimen menerapkan pendekatan *deep learning* dengan model *discovery learning* berbantuan *story cards* sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran langsung. Kerangka pemikiran penelitian ini terlihat pada Gambar 2.2 di bawah ini:

Gambar 2. 6 Kerangka Pemikiran



Sumber: Addini Zahra Syahputri, 2023

C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Afif, dkk., (2023, hlm. 683) menyatakan “Asumsi adalah realitas yang menjadi sasaran penelitian berdimensi tunggal, fragmental dan cenderung bersifat tetap sehingga dapat diprediksi. Asumsi memiliki ciri yang bervariasi, bersifat sementara, tidak pasti, dan membutuhkan pembuktian.” Asumsi dasar dalam penelitian adalah pemahaman konsep perkalian dalam soal cerita murid kelas IV SDN 008 Mohamad Toha lebih tinggi dengan menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan *story*

cards dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran langsung”.

2. Hipotesis

Mengacu pada kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, hipotesis yang disusun untuk menjawab rumusan masalah keempat yaitu peningkatan pemahaman konsep perkalian dalam soal cerita murid yang menggunakan pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* lebih tinggi daripada murid yang menggunakan pembelajaran langsung.

H₀: Tidak terdapat pengaruh peningkatan pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dalam Soal Cerita murid kelas IV di SDN 008 Mohamad Toha.

H₁: Terdapat pengaruh Pendekatan *deep learning* berbantuan *story cards* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada murid kelas IV di SDN 008 Mohamad Toha.