

**PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN
EDUCAPLAY TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS
PADA MURID SEKOLAH DASAR**

oleh

Rahma Fitria Nugraha

225060026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid kelas II Sekolah Dasar pada materi perkalian bilangan cacah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman matematis murid yang masih terbiasa dengan pembelajaran konvensional dan kurang melibatkan media interaktif. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas murid kelas IIA sebagai kelas eksperimen (28 murid) yang memperoleh pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay*, dan murid kelas IIB sebagai kelas kontrol (30 murid) yang memperoleh pembelajaran dengan model *Discovery Learning* tanpa bantuan media digital. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan pemahaman matematis berbentuk soal uraian yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembedanya. Hasil analisis data menggunakan uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman matematis yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan *effect size* menggunakan Cohen's d diperoleh nilai sebesar 0,711 yang termasuk dalam kategori besar (*large*). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* berpengaruh secara signifikan dan memberikan dampak yang besar terhadap kemampuan pemahaman matematis murid Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, *Educaplay*, kemampuan pemahaman matematis, murid sekolah dasar.

***THE EFFECT OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL ASSISTED BY
EDUCAPLAY ON MATHEMATICAL COMPREHENSION ABILITY OF
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS***

by

Rahma Fitria Nugraha

225060026

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the *Discovery Learning* model assisted by *Educaplay* on the mathematical comprehension ability of second-grade elementary school students in the topic of whole number multiplication. The research was motivated by the low level of students' mathematical comprehension, who were accustomed to conventional learning with minimal use of interactive media. The method used was a *quasi-experimental* design with a *Nonequivalent Control Group Design*. The research sample consisted of class IIA as the experimental group (28 students), taught using the *Discovery Learning* model assisted by *Educaplay*, and class IIB as the control group (30 students), taught using the *Discovery Learning* model without digital media assistance. Data were collected through a mathematical comprehension test in the form of essay questions that had been tested for validity, reliability, difficulty level, and discriminating power. The results of the independent samples t-test showed a significance value of 0.009 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in the mean mathematical comprehension ability between the experimental and control groups. The effect size, calculated using Cohen's d , was found to be 0.711, which falls into the *large* category. It can therefore be concluded that the *Discovery Learning* model assisted by *Educaplay* has a significant and substantial effect on the mathematical comprehension ability of elementary school students.

Keywords: *Discovery Learning*, *Educaplay*, mathematical comprehension ability, elementary school students.

PANGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* DIBANTU *EDUCAPLAY* KANA KAMAMPUH MAHAM MATEMATIS MURID SAKOLA DASAR

Rahma Fitria Nugraha

225060026

ABSTRAK

Ieu panalungtikan boga tujuan pikeun nyaho pangaruh model *Discovery Learning* anu dibantu ku *Educaplay* kana kamampuh maham matematis barudak kelas II Sakola Dasar dina materi perkalian wilangan asli. Panalungtikan ieu dilatarbelakangan ku kanyataan yén kamampuh maham matematis barudak masih kénéh handap, sabab biasa diajar ku cara konvensional jeung kurang ngagunakeun média interaktif. Metode anu dipaké nyaéta *quasi eksperimen* kalayan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel panalungtikan diwangun ku murid kelas IIA salaku kelas ékspérimén (28 murid) anu diajar ngagunakeun model *Discovery Learning* dibantu *Educaplay*, sarta murid kelas IIB salaku kelas kontrol (30 murid) anu diajar ngagunakeun model *Discovery Learning* tanpa dibantu média digital. Data dikumpulkeun ngagunakeun tés kamampuh maham matematis dina wangun soal uraian anu geus diuji validitas, reliabilitas, tahap kasusah, jeung daya pembeda na. Hasil analisis data ngagunakeun uji-t némbalkeun nilai signifikansi 0,009 ($p < 0,05$), nu hartina aya bédana rata-rata kamampuh maham matematis anu signifikan antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Hasil ngitung *effect size* ngagunakeun Cohen's d nyaéta 0,711, kaasup kana kategori badag (*large*). Ku kituna, bisa disimpulkeun yén model *Discovery Learning* anu dibantu ku *Educaplay* mibanda pangaruh anu signifikan jeung mangaruhan kana kamampuh maham matematis murid Sakola Dasar.

Kecap Pamageuh: *Discovery Learning*, *Educaplay*, kamampuh maham matematis, murid sakola dasar.