

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama yang menopang kemajuan kehidupan manusia, karena melaluiinya setiap individu dibekali dengan kompetensi yang diperlukan untuk berkontribusi pada pembangunan bangsa. Fungsi pendidikan tidak hanya terbatas pada pengembangan kecakapan intelektual, tetapi juga mencakup pembentukan modal manusia (*human capital*) yang turut menentukan tingkat kesejahteraan dan daya saing suatu bangsa Sudarwati & Naim (2022). Dengan demikian, orientasi pendidikan bukan sekadar penguasaan ilmu pengetahuan, melainkan juga mencakup internalisasi nilai-nilai keimanan, akhlak mulia, serta penguatan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Hal inilah yang menjadikan mutu pendidikan kerap dijadikan tolok ukur kemajuan suatu bangsa, mengingat pendidikan sangat menentukan kualitas sumber daya manusia yang akan menjadi generasi penerus Putri et al (2023).

Luasnya peran pendidikan menuntut sistem pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan perubahan sosial, budaya, dan kemajuan teknologi yang terjadi. Seiring perkembangan zaman, pendidikan diarahkan untuk mempersiapkan murid agar mampu menghadapi dan beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terus terjadi dalam kehidupan Kamalia (2025). Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi murid secara menyeluruh sehingga menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, sehat, cerdas, mandiri, dan bertanggung jawab. Humam et al (2025) menjelaskan bahwa pendidikan mencakup pengalaman hidup, proses sadar dalam mengembangkan potensi, serta bimbingan berkelanjutan untuk menumbuhkan individu secara optimal. Dalam hal ini, pendidikan keluarga sejak dini memiliki peran penting sebagai pondasi awal pembentukan karakter anak sebelum memasuki pendidikan formal. Walaupun pendidikan bisa berlangsung di berbagai lingkungan, pendidikan formal tetap menjadi yang paling penting karena dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis. Dalam sistem pendidikan nasional, Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang awal pendidikan formal yang memiliki posisi strategis dalam membangun dasar pengetahuan, keterampilan, nilai, serta

kebiasaan belajar murid. Pendidikan memang dapat berlangsung melalui jalur formal, nonformal, dan informal, namun pendidikan formal di Sekolah Dasar berperan utama dalam membentuk fondasi literasi dan numerasi sebagai bekal untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Keberhasilan pendidikan di Sekolah Dasar dipengaruhi oleh banyak faktor seperti tujuan pendidikan, kemampuan guru, karakteristik murid, metode pembelajaran, fasilitas belajar, dan lingkungan sekolah. Siregar et al (2024).

Apabila faktor-faktor tersebut tidak dikelola dengan baik, ketercapaian tujuan pendidikan akan terhambat. Di Indonesia, pendidikan tidak semata-mata diorientasikan pada prestasi akademis, tetapi juga pada pembentukan karakter dan internalisasi nilai-nilai moral yang menjadi landasan kehidupan bermasyarakat, sejalan dengan amanat yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam perspektif Islam, ilmu pengetahuan dan keimanan merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Ilmu yang dipelajari bukan hanya untuk memperluas wawasan, tetapi juga untuk memperkuat iman dan menumbuhkan kesadaran spiritual. Pendidikan Islam bertujuan membentuk manusia yang berkarakter baik dan berperilaku sesuai ajaran Islam. Keberhasilan pendidikan tidak hanya dilihat dari nilai akademis, tetapi juga dari perubahan akhlak dan perilaku murid dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang tidak hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual, tetapi juga pada pembinaan akhlak dan penyucian jiwa (Islam & Hasan, 2024). Pentingnya pendidikan juga tercermin dalam ajaran Islam, sebagaimana tercantum dalam Surah Al-Alaq ayat 1-5 berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. (2) ia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.(3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S AL- Alaq 1-5).

Ayat ini menempatkan perintah membaca dan menuntut ilmu sebagai wahyu pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW., yang menunjukkan bahwa belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Islam. Perintah “*Iqra*” mengisyaratkan bahwa proses belajar merupakan fondasi utama dalam perkembangan kemampuan berpikir manusia. Nilai tersebut selaras dengan peribahasa Sunda yang mengatakan “*Leukeun itungan, matang pamikiran*”, yang bermakna bahwa ketelitian dalam berhitung akan membentuk kematangan cara berpikir.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis adalah matematika. Namun demikian, rendahnya kemampuan matematika masih menjadi salah satu masalah serius dalam dunia pendidikan di Indonesia. *Programme for International Student Assessment* (PISA) merupakan studi internasional yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) yang bertujuan untuk menilai kemampuan murid berusia 15 tahun dalam bidang membaca, matematika, dan sains. PISA menekankan kemampuan murid dalam memahami, bernalar, dan menerapkan pengetahuan untuk menyelesaikan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari (PISA, 2022).

Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa kemampuan matematika murid Indonesia masih tergolong rendah. Skor rata-rata yang diperoleh hanya mencapai 366 poin, jauh di bawah rata-rata negara *OECD* yang berada di kisaran 472 poin. Selain itu, proporsi murid Indonesia yang mampu mencapai tingkat kecakapan minimum (Level 2 *proficiency*) dalam matematika masih sangat terbatas, yakni sekitar 18% saja. Tingkat ini merupakan kemampuan dasar yang dibutuhkan untuk memahami dan menyelesaikan soal matematika sederhana dalam konteks kehidupan nyata (Wijaya et al, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar murid Indonesia masih kesulitan memahami konsep matematika secara mendalam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Atikah et al (2022) yang menyatakan bahwa rendahnya capaian PISA mencerminkan lemahnya kemampuan literasi matematika murid, terutama dalam memahami konsep dan menggunakan pengetahuan matematika untuk memecahkan masalah kontekstual.

Rendahnya capaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah masih banyak terfokus pada hafalan rumus dan pengerjaan soal-soal rutin.

Sementara kemampuan bernalar dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari belum cukup dilatih. Hal inilah yang menyebabkan murid kesulitan mengerjakan soal-soal kontekstual seperti yang digunakan dalam PISA.

Namun demikian, belajar tetap menjadi aktivitas yang sangat penting dalam pembentukan karakter bangsa, termasuk dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu dasar ilmu pengetahuan yang berperan besar dalam mendukung perkembangan IPTEK (Siregar et al, 2024). Oleh karena itu, tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar perlu dilaksanakan secara optimal agar murid tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu mengembangkan cara berpikir yang logis dan sistematis. Keberhasilan proses pembelajaran sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri murid maupun dari luar diri murid.

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar hingga jenjang menengah atas. Matematika sangat penting karena erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan menjadi fondasi bagi berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Oleh sebab itu, pemerintah menetapkan matematika sebagai mata pelajaran wajib pada jenjang SD, SMP, dan SMA. Pembelajaran matematika dirancang secara terstruktur untuk memberikan arah yang jelas dalam proses belajar mengajar demi mencapai tujuan yang diharapkan (Amalia & Lyesmaya, 2023).

Meskipun matematika sangat penting, kenyataannya masih banyak murid yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan. Anggapan seperti ini biasanya muncul karena cara pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik, sehingga murid merasa malas dan tidak mau aktif belajar (Humam et al, 2025). Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar matematika murid.

Sejalan dengan itu, pembelajaran matematika yang kurang menarik dan tidak melibatkan murid secara aktif semakin memperkuat anggapan bahwa matematika itu sulit dan menakutkan (Wiryana & Alim, 2023). Dalam praktiknya, suasana belajar yang satu arah dan didominasi guru membuat murid kurang nyaman dan tidak termotivasi. Bahkan, tidak sedikit guru yang belum menyadari bahwa cara mengajar yang monoton justru menjadi salah satu penyebab rendahnya minat murid dalam belajar matematika (Nursafitri & Sarifah, 2023). Oleh karena itu, perlu ada

upaya untuk menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif dengan memadukan model dan media pembelajaran yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif murid.

Hambatan dalam pembelajaran matematika juga semakin terasa pada murid yang kemampuan berpikir logisnya belum berkembang secara optimal atau masih berada pada tahap berpikir operasional konkret. Kesulitan belajar yang dialami murid tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor internal meliputi minat belajar, motivasi, bakat, serta kemampuan kognitif murid. Rendahnya minat dan motivasi dapat menyebabkan murid kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Sementara itu, faktor eksternal mencakup metode dan media pembelajaran yang digunakan guru, dukungan keluarga, serta kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif. Faktor-faktor tersebut dapat memicu munculnya kesulitan belajar yang pada akhirnya memengaruhi pencapaian hasil belajar murid (Humam et al, 2025).

Berdasarkan berbagai hasil penelitian, proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar hingga saat ini masih cenderung didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Dalam praktiknya, guru lebih sering menjelaskan definisi dan memberikan rumus langsung, kemudian meminta murid menggunakannya tanpa dilibatkan dalam proses penemuan konsep. Pola pembelajaran seperti ini menyebabkan murid berperan pasif sebagai penerima informasi dan kurang memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman konsep secara mandiri (Putri et al, 2023)

Akibatnya, salah satu masalah yang sering muncul adalah rendahnya pemahaman konsep matematis murid. Padahal, konsep matematika akan lebih mudah dipahami jika dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari murid. Dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep menjadi aspek yang paling utama, karena tujuannya bukan hanya menghafal rumus melainkan memahami makna konsep dan mampu menggunakannya dalam berbagai situasi (Muchtar et al, 2023)

Pemahaman konsep matematis merupakan dasar yang penting dalam menyelesaikan masalah matematika maupun masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemahaman konsep matematis sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika di SD agar murid bisa mengerjakan soal dan menerapkan konsep yang telah dipelajari dengan benar (Rohmah et al, 2024). Kemampuan pemahaman matematis merupakan salah satu kemampuan utama yang perlu dimiliki oleh setiap murid. Kemampuan ini terbagi ke dalam tiga bentuk perilaku kognitif, yaitu kemampuan mengubah representasi matematis ke bentuk lain, kemampuan menginterpretasikan konsep dan prinsip matematis, serta kemampuan melakukan interpolasi dan ekstrapolasi dari data yang ada. Sejalan dengan hal tersebut, tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah agar murid mampu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, serta mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam memecahkan masalah (Shofiah et al, 2021).

Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman matematis murid SD masih perlu mendapat perhatian. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN Cibodas 02 menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman matematis murid kelas II dalam pembelajaran matematika belum berkembang secara optimal. Dari 58 murid, sebanyak 36 murid (62,07%) menunjukkan kemampuan pemahaman matematis yang belum optimal, sedangkan 22 murid (37,93%) telah menunjukkan kemampuan yang cukup baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar murid masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Ashari (2025) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar matematika di tingkat Sekolah Dasar sering dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan kurang menekankan pada pemahaman konsep serta pemecahan masalah kontekstual, sehingga murid kesulitan memahami materi secara mendalam dan menerapkannya dalam situasi nyata.

Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah pandangan murid yang masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit

dan menyulitkan. Selain itu, berdasarkan pengamatan langsung, pembelajaran matematika di kelas masih sering menggunakan cara-cara yang konvensional. Guru biasanya menjelaskan konsep dengan memberikan contoh soal dan rumus, lalu murid diminta berlatih mengerjakan soal. Meskipun bertujuan membantu murid memahami materi, kenyataannya keterlibatan aktif murid dalam proses belajar masih terbatas. Akibatnya, murid tidak banyak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan membangun pemahaman konsep secara mandiri (Metruk, 2021).

Lebih dari itu, pembelajaran yang terlalu menekankan hafalan prosedur tanpa dikaitkan dengan kehidupan nyata sering membuat murid hanya bisa mengingat rumus tanpa benar-benar memahaminya. Murid pun menjadi kurang terlatih dalam memahami dan menghubungkan ide-ide matematika secara konseptual (Maryanti & Asmara, 2025). Kondisi ini berujung pada kesulitan yang nyata ketika murid dihadapkan pada soal matematika yang membutuhkan penalaran dan pemahaman konsep yang lebih dalam.

Dengan demikian, kemampuan pemahaman matematis memungkinkan murid untuk memahami makna suatu konsep, mengaitkan antar konsep, serta menerapkannya dalam berbagai situasi yang berbeda. (Nurhangesti, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu diarahkan pada proses yang memberikan ruang bagi murid untuk terlibat secara aktif dalam membangun dan mengembangkan pengetahuannya. Melalui proses pembelajaran yang demikian, pemahaman yang diperoleh murid diharapkan menjadi lebih bermakna dan tersimpan dalam ingatan jangka panjang.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tantangan utama dalam pembelajaran matematika di kelas II terletak pada kemampuan pemahaman matematis murid yang belum berkembang secara optimal. Tantangan ini bukan disebabkan oleh satu faktor tunggal, melainkan merupakan hasil interaksi antara persepsi murid terhadap matematika dan pendekatan pembelajaran yang masih perlu disesuaikan dengan karakteristik murid Sekolah Dasar. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan pembelajaran melalui penerapan model yang

lebih berpusat pada murid (*student-centered*) agar proses pembelajaran matematika dapat berlangsung secara lebih efektif dan bermakna.

Pendekatan yang berpusat pada murid memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat aktif dalam proses menemukan, memahami, serta mengonstruksi konsep secara mandiri, sehingga pemahaman yang terbentuk tidak bersifat sementara, melainkan lebih mendalam dan berkelanjutan.

Dalam hal ini, guru memiliki peran penting dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid Sekolah Dasar. Berbagai model pembelajaran tersedia dan dapat digunakan untuk mendorong keterlibatan aktif murid dalam belajar matematika. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *Discovery Learning*. Model ini memberi kesempatan kepada murid untuk aktif menemukan konsep melalui tahapan mengamati, menanya, mengeksplorasi, dan menyimpulkan. Melalui tahapan ini, murid didorong untuk membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman belajar nyata, sehingga pembelajaran tidak hanya tentang menerima rumus, tetapi juga tentang memaknai proses dan hubungan antarkonsep matematika (Safitri et al, 2022). Karakteristik *Discovery Learning* yang menekankan aktivitas berpikir, eksplorasi, dan refleksi selaras dengan kebutuhan pembelajaran matematika yang menuntut penalaran serta pemahaman konsep secara mendalam. Dengan memberi ruang bagi murid untuk menemukan konsep secara aktif, diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan lebih mudah diingat. Hal ini sangat penting terutama untuk murid Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret dan membutuhkan pengalaman belajar yang langsung dan kontekstual.

Agar pembelajaran berjalan optimal, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan karakteristik perkembangan murid. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Educaplay*, yaitu media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti permainan edukatif, kuis, dan latihan soal. Media ini dirancang untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif murid dalam pembelajaran matematika (Agdiyah & Mustopa, 2024). Selain itu, penggunaan *Educaplay* memungkinkan

murid memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui interaksi aktif, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna

Dengan memadukan model pembelajaran yang mendorong proses penemuan dengan media interaktif yang mendukung keterlibatan murid, proses pembelajaran matematika diharapkan dapat berlangsung secara lebih interaktif dan berpusat pada murid. Pendekatan semacam ini berpotensi membantu murid memahami konsep secara lebih mendalam serta mengurangi kecenderungan belajar yang hanya berorientasi pada hafalan prosedur.

Sejumlah penelitian empiris menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis murid secara signifikan. Melalui tahapan eksplorasi dan refleksi, murid aktif membangun pengetahuannya sendiri sehingga pemahaman yang dimiliki menjadi lebih kuat. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Agdiyah & Mustopa (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif *Educaplay* dalam pembelajaran matematika berdampak positif terhadap hasil belajar serta keterlibatan murid. Media tersebut mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif murid melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model *Discovery Learning* dengan media *Educaplay* untuk mengkaji pengaruhnya terhadap kemampuan pemahaman matematis murid Sekolah Dasar masih relatif terbatas. Padahal, kemampuan pemahaman matematis sangat penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan murid dalam memahami ide matematika, menghubungkan antarkonsep, dan menerapkannya dalam berbagai situasi.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian yang mengkaji penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan *Educaplay* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Murid Sekolah Dasar” sebagai upaya memperkaya variasi strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid masa kini.

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan permasalahan dan agar penelitian ini memiliki arah yang jelas sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.
2. Kemampuan yang diteliti dibatasi pada kemampuan pemahaman matematis murid, khususnya dalam memahami konsep dan menerapkan konsep matematika pada soal yang diberikan.
3. Subjek penelitian dibatasi pada murid kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol di SDN Cibodas 02 tahun ajaran 2025/2026.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman matematis murid kelas II Sekolah Dasar masih belum optimal, yang ditunjukkan oleh masih banyak murid yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika sesuai dengan tuntutan pembelajaran.
2. Sebagian murid memiliki anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, sehingga berdampak pada rendahnya minat, motivasi, dan kepercayaan diri murid dalam mengikuti pembelajaran matematika.
3. Proses pembelajaran matematika di kelas II masih cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran masih terbatas dan pemahaman konsep matematika belum berkembang secara optimal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dapat dikaji dalam penelitian yang dilaksanakan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kemampuan pemahaman matematis murid Sekolah Dasar pada kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media

Educaplay dan kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* tanpa media *Educaplay*?

2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman matematis murid yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* dengan murid yang menggunakan model *Discovery Learning* tanpa *Educaplay*?
3. Seberapa besar pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan gambaran kemampuan pemahaman matematis murid pada kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* tanpa media *Educaplay* dalam pembelajaran matematika pada murid Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman matematis murid antara murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dan murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* tanpa media *Educaplay*.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat segi Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dan referensi dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* sebagai alternatif pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kemampuan pemahaman matematis murid.

2. Manfaat segi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan pendidik dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan berpusat pada murid melalui pemanfaatan model pembelajaran dan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik murid Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu murid meningkatkan kemampuan pemahaman matematis, menumbuhkan minat dan motivasi belajar matematika, serta mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran.

G. Definisi Operasional

1. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan murid dalam memahami ide dan konsep matematika, menjelaskan makna suatu konsep dengan bahasa sendiri, mengenali hubungan antar konsep, serta menggunakan konsep tersebut untuk menyelesaikan masalah matematika. Kemampuan ini tampak dari cara murid menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari, memberikan contoh yang sesuai, menghubungkan konsep satu dengan konsep lainnya, serta menerapkan konsep dalam berbagai situasi atau permasalahan. Pemahaman matematis juga mencakup kemampuan menafsirkan permasalahan dan menyelesaikannya secara logis. Oleh karena itu, kemampuan pemahaman matematis menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana murid benar-benar memahami matematika, bukan sekadar menghafal prosedur.

2. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan murid sebagai pusat proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk secara aktif menemukan dan membangun konsep sendiri melalui tahapan pembelajaran yang sistematis, mulai dari pemberian rangsangan atau pengamatan masalah, identifikasi dan perumusan masalah, pengumpulan serta pengolahan data, hingga penarikan kesimpulan. Model ini menekankan keterlibatan aktif murid dalam proses penemuan pengetahuan, bukan hanya menerima

penjelasan dari guru. Ciri utama model *Discovery Learning* tampak pada aktivitas murid yang lebih dominan dalam mencari informasi, berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil temuannya sendiri, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Dengan demikian, penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir murid secara lebih bermakna.

3. *Educaplay*

Educaplay adalah media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, teka-teki, dan latihan soal yang dapat disusun sesuai materi pembelajaran. Media ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menumbuhkan keterlibatan aktif murid dalam proses belajar karena unsur permainan dan interaktivitasnya. Pemanfaatan *Educaplay* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dapat membantu murid memahami materi secara lebih interaktif serta meningkatkan motivasi belajar.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dengan mengacu pada Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Proposal dan Skripsi Tahun 2025. Sistematika tersebut digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas serta mempermudah proses penyusunan skripsi secara sistematis dan terstruktur, mulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.

Bab I Pendahuluan, bab ini memuat uraian mengenai latar belakang masalah yang melandasi dilaksanakannya penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi. Pada bab ini ditekankan pentingnya penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis murid Sekolah Dasar.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab ini berisi landasan teori yang relevan dengan penelitian, meliputi teori model *Discovery Learning*, media pembelajaran *Educaplay*, kemampuan pemahaman matematis, serta pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Selain itu, bab ini juga memuat hasil penelitian

terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran penelitian, serta perumusan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, bab ini menjelaskan pendekatan dan metode penelitian yang digunakan secara sistematis untuk menjawab permasalahan penelitian dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Uraian pada bab ini meliputi desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur pelaksanaan penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini menyajikan hasil pengolahan dan analisis data penelitian serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu. Pada bab ini dijelaskan jawaban atas rumusan masalah mengenai pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* terhadap kemampuan pemahaman matematis murid Sekolah Dasar.

Bab V Simpulan dan Saran, bab ini merupakan bagian penutup yang memuat simpulan berdasarkan hasil analisis dan temuan penelitian. Selain itu, bab ini juga menyajikan saran yang ditujukan kepada pendidik, sekolah, serta peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian sejenis.