

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi murid secara optimal, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Proses Pendidikan tersebut diwujudkan melalui kegiatan belajar dan mengajar yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu, Belajar dipahami sebagai proses perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan, (Yusuf & Sugandhi, 2020, hlm. 45). Sedangkan mengajar merupakan upaya terencana yang dilakukan guru untuk menciptakan kondisi agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal (Ramadhani dan Haryani 2023, hlm.3).

Sebagai seorang guru baik di tingkat sekolah dasar hingga perPendidikan tinggi tidak lepas dari adanya saling interaksi dengan murid. Seorang guru dalam menjalankan tugasnya berupaya untuk memfasilitasi murid agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal baik melalui pembimbingan, Pendidikan, pengajaran, maupun latihan (Agustyaningrum, 2022, hlm. 569). Selama proses interaksi, guru memberikan pengetahuan dan kegiatan yang melibatkan murid, sehingga dapat membantu murid dalam memahami pengetahuan yang dipelajari. Ketika murid mendapatkan pengetahuan baru maka murid mengalami kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan bukan hanya terpusat pada guru, tetapi murid terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pendidikan menurut Rancangan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional (RUU Sisdiknas) tahun 2022 bab 2 pasal 3 menyatakan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi pelajar dengan karakter Pancasila agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu dan bernalar kritis, berkebhinekaan, bergotong royong dan kreatif". Pembelajaran dapat dijadikan sebagai upaya untuk

membentuk karakter seseorang, disadari atau tidak disadari dari lingkungan Pendidikan yang diperolehnya. Pembelajaran dilakukan oleh seorang guru kepada murid yang diharapkan dapat menjadi panutan, belajar, membimbing dan meningkatkan etika moral, serta menggali ilmu setiap individu.

Sejalan dengan visi dan misi Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan (FKIP UNPAS), dimana visinya adalah unggul dalam bidang Pendidikan bertaraf nasional dan internasional yang mengusung nilai-nilai kesundaan dan keislaman pada tahun 2037. Salah satu istilah yang cocok dengan pembentuk karakter Pendidikan berbasis budaya sunda yaitu "*cageur, bageur, pinter dan singer*", *cageur* merupakan keadaan sehat, baik sehat jasmani maupun sehat rohani atau sehat lahir dan batin. *Bageur* merupakan keadaan atau karakter yang baik hati, sederhana, dan tidak sombong. *Bener* merupakan keadaan atau karakter manusia yang benar, yakni taat pada hukum dan menjalankan syariat agama. *Pinter* yaitu cerdas yang artinya manusia pada umumnya dan khususnya masyarakat yang berbudaya sunda perlu mengutamakan kemampuan ilmu dan wawasan yang luas untuk menjadikan pribadi yang berguna bagi nusa, bangsa dan agama. *Singer*, karakter manusia yang serba bisa atau banyak keterampilannya. Berdasarkan pendapat tersebut, kelima nilai-nilai kesudaan tersebut memiliki keterkaitan dengan ranah Pendidikan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kognitif atau pengetahuan berkaitan dengan *pinter*, psikomotor berkaitan dengan *singer*, dan afektif berkaitan dengan *cageur* serta *bener*.

Optimalnya mutu Pendidikan menjadi fondasi utama membentuk individu yang siap menjalani kehidupan. Sebagaimana dijelaskan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 Pasal 1 Ayat 1 tentang Standar Pendidikan Nasional yang memaknai Pendidikan sebagai proses yang direncanakan dengan cermat untuk menciptakan lingkungan maupun proses pembelajaran yang memfasilitasi pengembangan aktif setiap potensi murid untuk menghasilkan individu yang mempunyai nilai spiritual yang kuat, cakap dalam pengendalian diri, kecerdasan, cerdas dan berkarakter dengan akhlak mulia guna kemajuan pribadi, bangsa dan negara. Artinya, Pendidikan lebih dari sekedar mengembangkan kemampuan kognitif dan psikomotorik pada murid, namun juga membentuk sikap sebagai kemampuan afektif mereka guna menjadikan pribadi yang siap menghadapi

tantangan kehidupan, berakhlak mulia dan bertakwa sesuai dengan ajaran agama yang diyakini. Prinsip yang sama juga berlaku dalam Pendidikan agama Islam, di mana Al-Qur'an mengajarkan bahwa ilmu harus disertai dengan keimanan, akhlak yang baik, dan kedekatan dengan Allah.

Pendidikan di era pembelajaran abad 21 menuntut berbagai perubahan signifikan dalam model ataupun media berbasis teknologi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Ciri khas pembelajaran di abad 21 diperlihatkan melalui banyaknya pembelajaran berbasis teknologi guna mendorong murid untuk lebih kreatif yang mana *Society 5.0* menjadi konsep yang sangat relevan dalam menghadapi perkembangan Pendidikan. Puspita & Handayani (dalam Karim, 2025, hlm. 3) mengatakan bahwa *Society 5.0* merujuk pada visi masyarakat modern yang memanfaatkan teknologi modern, seperti *Artificial Intelligence (AI)*, *Internet of Things (IoT)*, big data, dan robotika untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dalam berbagai aspek. Di dalam ranah Pendidikan, konsep tersebut mendorong pemanfaatan teknologi guna menghasilkan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif. Hal tersebut memungkinkan murid dapat belajar dengan memanfaatkan berbagai *platform* digital sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran di abad 21 menekankan bahwa selain penguasaan teknologi, aspek yang juga penting bagi murid adalah pengembangan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*.

Kemampuan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* sangat penting untuk ditanamkan pada murid Sekolah Dasar (SD) sejak dini. Kemampuan ini mencakup keterampilan berpikir kritis, analitis, kreatif, dan pemecahan masalah. Fricticarani, dkk. (2023, hlm. 66) mengungkapkan bahwa kemampuan HOTS diartikan sebagai kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai informasi serta argumen secara objektif dan logis. Di era *Society 5.0*, kemampuan HOTS mampu mendukung individu dalam mengambil solusi optimal dan berdampak guna menghadapi berbagai tuntutan yang kompleks sesuai perkembangan zaman. HOTS ini erat kaitannya dengan taksonomi bloom.

Berdasarkan taksonomi bloom, Mizaniya (2020, hlm. 103) menjelaskan bahwa terdapat enam tingkatan pada kemampuan kognitif. Tingkatan tersebut terdiri dari C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan kemampuan tingkat tinggi dalam HOTS yang mencakup C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi),

dan C6 (mencipta). Tingkatan kognitif C4 hingga C6 berperan penting terutama dalam pembelajaran matematika. Kemampuan ini melatih murid untuk menguraikan masalah, mengidentifikasi pola, dan menemukan solusi logis berdasarkan data yang tersedia. Kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan menarik sangatlah diperlukan agar menumbuhkan motivasi belajar yang berdampak pada peningkatan KPM murid dan kemampuan mengaplikasikan konsep matematika dalam situasi nyata.

Mata pelajaran matematika pada dasarnya mampu membekali murid dengan beragam keterampilan penting yang sangat berguna di masa depan. Pembelajaran matematika di SD membantu anak-anak untuk mengembangkan pemahaman konsep-konsep abstrak, seperti pola, hubungan antarangka, dan perbandingan. Menurut Mizaniya (2020, hlm. 99), esensi pembelajaran matematika yaitu untuk menstimulus murid agar mampu memecahkan masalah (*problem solving*) melalui proses berpikir kritis dan rasional. Tujuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematika tidak hanya terbatas pada angka dan rumus saja.

Matematika juga memerlukan pemahaman agar murid dapat menerapkan prosedur, konsep, dan proses yang tepat, termasuk dalam materi perkalian. Sari (dalam Sengkey, dkk., 2023, hlm. 68) mengungkapkan bahwa murid yang memahami konsep akan lebih mudah memecahkan soal matematika, cepat memahami materi, serta mempermudah proses belajar. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan berhitung perkalian, karena murid yang memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang atau sebagai proses pengelompokan akan lebih mudah menyelesaikan soal-soal perkalian dengan benar dan tidak sekadar menghafal hasilnya. Artinya, murid dituntut bukan hanya mempelajari rumus atau tabel perkalian, namun diharapkan dapat mengaplikasikan konsep dan pemahaman mereka pada berbagai masalah yang berkaitan dengan operasi perkalian. Oleh karena itu, penguasaan konsep matematika, khususnya pada materi perkalian, sangat bergantung pada pemahaman setiap materi yang diajarkan.

Pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran strategis karena menjadi fondasi bagi perkembangan kemampuan akademik murid pada jenjang Pendidikan selanjutnya. (Wibowo & Pratiwi, 2020, hlm. 88), Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai murid sekolah dasar adalah kemampuan numerasi melalui

pembelajaran matematika. Menurut Sari, dkk. (2022, hlm. 101), menjelaskan bahwa pembelajaran matematika berperan dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir murid yang berdampak langsung terhadap kemampuan numerasi. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai hambatan, terutama pada rendahnya pemahaman konsep dasar yang dimiliki murid (Lestari & Amalia, 2021, hlm. 74).

Kegiatan pembelajaran di kelas yang melibatkan murid secara aktif tidak terlepas dari peran guru dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menggunakan alat bantu atau media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada murid, sehingga dalam praktiknya guru harus mampu membantu murid untuk memahami materi yang diajarkan melalui model pembelajaran, media, dan alat peraga tertentu (Wardani, dkk., 2019, hlm. 208). Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian murid Sekolah Dasar.” Karena penggunaan media *Wordwall* dan penerapan model *Discovery Learning* merupakan bentuk pemanfaatan media dan model pembelajaran untuk membantu murid memahami konsep perkalian secara lebih mendalam.

Pembelajaran saat ini bersifat *student centered*, di mana peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator dan murid dituntut aktif serta berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, model *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada murid kelas IV untuk menemukan dan memahami konsep perkalian melalui proses eksplorasi, pengamatan, dan pemecahan masalah. Sementara itu, penggunaan media *Wordwall* mendukung keterlibatan aktif murid melalui aktivitas interaktif berbasis teknologi, sehingga pembelajaran perkalian tidak hanya berfokus pada hafalan tabel, tetapi juga pada pemahaman konsep dan penerapannya dalam berbagai bentuk soal.

Salah satu konsep dasar yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran matematika sekolah dasar adalah perkalian. Putri dan Yuliani (2021, hlm. 68–69), Penguasaan konsep perkalian menjadi prasyarat bagi pemahaman materi matematika yang lebih kompleks, seperti pembagian, pecahan, perbandingan, dan operasi hitung campuran. Ketidakmampuan murid dalam memahami konsep

perkalian secara konseptual dapat menimbulkan kesulitan belajar yang berkelanjutan (Rahmawati & Fitriani, 2022, hlm. 54). Oleh karena itu, kemampuan perhitungan perkalian tidak hanya mempengaruhi hasil belajar matematika, tetapi juga berdampak pada kesiapan murid dalam mengembangkan kemampuan numerasi pada tahap selanjutnya (Sari dkk., 2022, hlm. 103).

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaktif antara guru, murid, dan sumber belajar yang dirancang untuk mencapai tujuan Pendidikan secara efektif. Naibaho, dkk. (2022, hlm. 45) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif murid serta peran guru dalam mengatur, melaksanakan, dan menilai kegiatan pembelajaran secara sistematis. Pencapaian tujuan pembelajaran menjadi indikator keberhasilan proses belajar, sehingga pembelajaran tidak seharusnya hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan yang bermakna dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari (Fitriani & Lestari, 2021, hlm. 63).

Ditinjau dalam konteks sosial dan budaya, Pendidikan tidak dapat dilepaskan dari nilai-nilai yang hidup dan berkembang di masyarakat (Suryadi & Herman, 2020, hlm. 33). Pada masyarakat Sunda, Pendidikan dipandang sebagai proses yang tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kebersamaan (Rohendi, 2021, hlm. 59). Nilai-nilai seperti *silih asah*, *silih asih*, dan *silih asuh* mencerminkan pentingnya saling belajar, saling menyayangi, dan saling membimbing dalam proses Pendidikan. Nilai-nilai tersebut relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, kolaboratif, dan saling mendukung antarmurid, termasuk dalam pembelajaran matematika (Widodo dkk., 2020, hlm. 118).

Penerapan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran matematika memungkinkan murid memahami konsep-konsep abstrak melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari (Suryadi, 2021, hlm. 41). Konsep perkalian dapat dihubungkan dengan aktivitas yang sering dijumpai murid, seperti menghitung jumlah benda, pengelompokan, serta kegiatan jual beli sederhana. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga memiliki makna praktis yang dapat dirasakan langsung oleh

murid (Widodo dkk., 2020, hlm. 120).

Pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan manusia juga ditegaskan dalam ajaran Islam. Hal tersebut tercermin dalam firman Allah Swt. dalam Q.S. Al-Mujadilah ayat 11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu ‘Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,’ lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, ‘Berdirilah,’ (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”*

Ayat ini mengandung pesan penting yang relevan dengan proses Pendidikan. Perintah untuk memberi kelapangan di majelis mengajarkan adab saling menghormati dan menciptakan suasana kondusif. Perintah untuk berdiri menunjukkan kesiapan dan ketaatan dalam mengejar ilmu. Janji peningkatan derajat bagi orang-orang yang diberi ilmu menegaskan bahwa ilmu, termasuk matematika, merupakan sarana mendekatkan diri kepada Allah. Sebagaimana dijelaskan oleh Fauzi (2022, hlm. 88), Menguasai kemampuan dasar seperti perkalian bukan sekadar kebutuhan akademik, melainkan bagian dari ibadah dan amanah untuk mengembangkan potensi yang telah Allah karuniakan. Upaya inovasi dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian, merupakan wujud pengamalan ayat ini.

Meskipun pembelajaran matematika memiliki peran yang sangat penting, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran ini masih sering dianggap sulit oleh murid sekolah dasar. Studi yang dilakukan oleh Pratama dan Lestari (2021, hlm. 64) menunjukkan bahwa persepsi matematika sebagai mata pelajaran yang sulit berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar murid. Oleh karena itu, materi perkalian menjadi salah satu materi yang paling menantang karena menuntut pemahaman konsep yang kuat, bukan sekadar kemampuan menghafal. Harahap, dkk. (2023, hlm. 78) menyatakan bahwa hasil belajar matematika mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotor yang saling

berkaitan dalam menentukan keberhasilan belajar murid.

Rendahnya kemampuan perkalian pada murid sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal menurut penelitian oleh Wibowo (2021, hlm. 41), Salah satu faktor eksternal yang sering dijumpai adalah penggunaan strategi pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung menekankan hafalan rumus tanpa memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami konsep secara mendalam. Akibatnya, murid mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep perkalian dengan situasi nyata, yang pada akhirnya menimbulkan kejenuhan dan rendahnya motivasi belajar. Naibaho, dkk. (2022, hlm. 52) menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang bersifat tradisional dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar karena kurang melibatkan murid secara aktif.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Bandung pada kelas IV, diperoleh informasi bahwa kemampuan berhitung perkalian murid masih tergolong rendah. Sebagian murid masih menggunakan cara penjumlahan berulang atau menghitung dengan jari ketika menyelesaikan soal perkalian, serta belum mampu menjelaskan makna perkalian secara konseptual sebagai pengelompokan bilangan yang setara. Selain itu, ketika diberikan soal cerita yang berkaitan dengan perkalian, banyak murid mengalami kesulitan dalam memahami maksud soal dan menentukan operasi hitung yang tepat.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah dan latihan soal dari buku paket. Keterlibatan aktif murid dalam menemukan konsep masih terbatas, dan penggunaan media pembelajaran interaktif belum optimal. Data nilai ulangan harian pada materi perkalian menunjukkan bahwa masih terdapat murid yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran matematika yang bermakna dengan praktik pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif murid serta membantu mereka memahami konsep perkalian secara lebih mendalam. Salah satu solusi yang

dapat diterapkan adalah penggunaan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti *Wordwall*. Model *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada murid untuk menemukan sendiri konsep perkalian melalui kegiatan eksplorasi, pengamatan pola, diskusi, dan pemecahan masalah, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar menghafal hasil perkalian. Sementara itu, penggunaan media *Wordwall* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui latihan berbentuk permainan edukatif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta melatih ketepatan dan kecepatan berhitung murid. Dengan demikian, penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kemampuan berhitung perkalian murid kelas IV sekolah dasar, khususnya dalam memahami konsep, menyelesaikan soal prosedural, maupun memecahkan soal cerita yang berkaitan dengan perkalian.

Permasalahan rendahnya pemahaman konsep perkalian tidak dapat dibiarkan berlarut-larut karena berpotensi menghambat pencapaian tujuan Pendidikan dasar, khususnya dalam pengembangan kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi esensial dalam Pendidikan abad ke-21 (Kemendikbudristek, 2021, hlm. 17). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif, mendorong mereka untuk berpikir kritis, serta membantu membangun pemahaman konsep secara bermakna. Salah satu pendekatan yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan proses belajar melalui penemuan, di mana murid didorong untuk mengamati, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan dan mengolah data, serta menarik kesimpulan secara mandiri. Lestari, dkk. (2023, hlm. 110) menyatakan bahwa *Discovery Learning* dapat membantu murid membangun pemahaman konsep matematika secara lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam proses berpikir dan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran perkalian, model ini memungkinkan murid memahami makna perkalian sebagai penjumlahan berulang dan hubungan antarbilangan secara logis.

Upaya dalam mendukung efektivitas penerapan *Discovery Learning*, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan murid. Media digital menjadi salah satu alternatif yang relevan dengan karakteristik murid sekolah dasar saat ini. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan latihan soal yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Naibaho, dkk. (2022, hlm. 60) menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu murid memahami konsep secara lebih menyenangkan.

Keunggulan media *Wordwall* terletak pada kemampuannya menciptakan suasana belajar yang interaktif, memberikan umpan balik secara langsung, serta membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Menurut penelitian oleh Andriani (2023, hlm. 118), fitur umpan balik instan dalam media digital interaktif berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Dalam pembelajaran perkalian, *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas yang bersifat kontekstual dan aplikatif. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan murid dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penggabungan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media *Wordwall* dipandang relevan karena keduanya saling melengkapi. *Discovery Learning* berperan dalam membangun pemahaman konsep melalui proses penemuan, sedangkan *Wordwall* berfungsi sebagai sarana pendukung yang memperkuat motivasi dan keterlibatan murid. Kombinasi model dan media pembelajaran yang tepat terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan (Rahmawati & Hasanah, 2022, hlm. 140). Kombinasi ini diharapkan mampu menjawab permasalahan pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian, yang selama ini masih didominasi oleh pendekatan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian memerlukan inovasi dalam pemilihan model dan media pembelajaran agar murid dapat memahami konsep secara lebih bermakna. Oleh

karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji “Pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan perhitungan perkalian murid sekolah dasar.” sebagai upaya memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kemampuan berhitung perkalian sebagian besar murid sekolah dasar masih rendah.
2. Rendahnya minat belajar murid dalam mengikuti pembelajaran matematika, hal ini ditunjukkan oleh kurangnya keaktifan murid selama proses pembelajaran.
3. Sebagian besar murid menganggap matematika pelajaran sulit, sehingga mereka merasa bosan mengikuti pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini menjadi terlalu luas, maka masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan adalah murid kelas IV pada salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung.
2. Pokok bahasan matematika yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi perkalian bilangan cacah.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* pada kelas eksperimen dan model *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas kontrol.
4. Aspek yang diteliti adalah kemampuan perhitungan perkalian (ranah kognitif).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pembelajaran murid yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* dan murid yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di sekolah dasar?

2. Apakah terdapat pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* dibandingkan dengan murid yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berhitung perkalian murid sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan berhitung perkalian murid?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian murid sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil, maka dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan berhitung perkalian murid sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai model *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan berhitung murid sekolah dasar.

b. Bagi Murid

Dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung perkalian.

c. Bagi Guru

Dapat menjadi masukan, menambah wawasan dan pengalaman guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi murid melalui model *Discovery Learning* berbantuan

media *Wordwall*.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah terutama dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran. Selanjutnya, dapat mengangkat nama baik dan mutu sekolah.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan secara operasional sebagai berikut, berdasarkan kajian empiris terkini dari jurnal dan buku ilmiah yang sistematis, logis, relevan, serta *up-to-date* hingga tahun 2025. Definisi ini difokuskan pada konteks Pendidikan matematika di sekolah dasar, dengan penekanan pada teori-teori mapan seperti konstruktivisme dan pendekatan berbasis bukti untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian murid melalui integrasi media digital dan pembelajaran aktif.

1. Kemampuan Berhitung Perkalian

Kemampuan berhitung perkalian didefinisikan sebagai kemampuan murid sekolah dasar dalam memahami dan menerapkan operasi perkalian secara konseptual, termasuk hubungan antar bilangan, representasi visual, dan aplikasi dalam pemecahan masalah sehari-hari, yang diukur melalui domain kognitif seperti pengetahuan prosedural dan konseptual. Kemampuan ini melibatkan pengembangan keterampilan numerasi dasar yang berdampak pada prestasi akademik jangka panjang, di mana pengukuran empiris mencakup tes standar untuk menilai akurasi, kecepatan, dan transfer pengetahuan. Penelitian terkini menekankan bahwa kemampuan berhitung perkalian berkorelasi dengan sikap positif terhadap matematika, didukung oleh instruksi berbasis bukti yang mengintegrasikan manipulatif dan teknologi untuk mengurangi kesulitan konseptual. Fullerton, dkk. (2024, hlm. 9).

2. Model *Discovery Learning*

Model Discovery Learning merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan murid dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan secara mandiri, khususnya dalam Pendidikan matematika sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan

pemecahan masalah dan pemahaman konsep. Pendekatan ini mendorong murid untuk membangun pengetahuan baru melalui eksplorasi langsung, di mana guru berperan sebagai fasilitator, sehingga efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika berdasarkan bukti empiris dari studi quasi-eksperimental. Riset terkini menunjukkan bahwa *Discovery Learning* dalam lingkungan digital matematika memungkinkan murid untuk menyelidiki pola dan struktur secara immersif, selaras dengan tren Pendidikan abad ke-21 yang berfokus pada pemikiran kritis dan kolaborasi. Pramesti dkk. (2024, hlm. 5).

3. Media Wordwall

Media *Wordwall* adalah *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi interaktif yang dirancang untuk menciptakan aktivitas edukatif seperti kuis, permainan, dan tes digital, khususnya dalam Pendidikan matematika sekolah dasar, guna meningkatkan minat belajar, pemikiran kritis, dan hasil akademik melalui elemen kompetitif dan visual. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi digital untuk mengintegrasikan pembelajaran *game-based*, yang terbukti efektif dalam mengatasi tantangan metode konvensional dan meningkatkan pemahaman konsep matematika seperti pecahan atau perkalian melalui pendekatan eksperimental. Studi empiris terkini menunjukkan bahwa *Wordwall* mengurangi kebosanan murid, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mendukung interaksi kelas dibandingkan pendekatan tradisional, selaras dengan teori motivasi belajar. Yuliana & Khoiriyah, dkk. (2025, hlm. 6).

H. Sistematika Skripsi

Penyusunan skripsi ini mengacu pada *Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi* Mahasiswa yang diterbitkan oleh Tim Penyusun Buku Panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27–38), yang menyatakan bahwa skripsi disusun dalam lima bab utama, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta Bab V Simpulan dan Saran. Adapun sistematika penulisan skripsi dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan memuat uraian mengenai latar belakang penelitian yang menjelaskan pentingnya pengkajian pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan perhitungan perkalian

murid sekolah dasar. Bab ini juga menguraikan identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian yang diharapkan. Selain itu, pada bab ini disajikan definisi operasional variabel untuk memperjelas batasan konsep yang digunakan, serta sistematika penulisan skripsi sebagai gambaran umum alur pembahasan penelitian.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran berisi pembahasan teori-teori yang relevan dengan variabel penelitian, meliputi teori pembelajaran matematika di sekolah dasar, kemampuan perhitungan perkalian, model pembelajaran *Discovery Learning*, serta media pembelajaran *Wordwall*. Bab ini juga memuat hasil penelitian terdahulu yang mendukung penelitian, kerangka pemikiran yang menjelaskan hubungan antarvariabel, serta hipotesis penelitian yang dirumuskan berdasarkan kajian teori yang telah dibahas.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan secara rinci prosedur dan langkah-langkah penelitian yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Pembahasan pada bab ini meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta tahapan pelaksanaan penelitian dari awal hingga akhir.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan memaparkan hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengumpulan dan analisis data mengenai kemampuan perhitungan perkalian murid setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Wordwall*. Penyajian hasil disusun sesuai dengan rumusan masalah dan hipotesis penelitian. Selanjutnya, dilakukan pembahasan untuk menginterpretasikan hasil penelitian dengan mengaitkannya pada teori dan hasil penelitian terdahulu.

Bab V Simpulan dan Saran berisi simpulan yang dirumuskan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagai jawaban atas tujuan penelitian. Selain itu, bab ini memuat saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, serta peneliti selanjutnya sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian di sekolah dasar.