

**PENGEMBANGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS
EDUCAPLAY GAME UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS III
SD NEGERI 9 PADANG SIBUSUK
KABUPATEN SIJUNJUNG**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Agama Islam*

SKRIPSI



**Oleh:
Afita Janah
21050020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1446 H / 2026**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengembangan Model *Discovery Learning* Berbasis *Educaplay Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk Kabupaten Sijunjung**" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya sendiri ini, atau dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

**Padang, 24 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan**

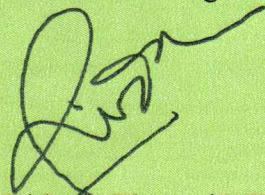
**Afita Janah
NIM.21050020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul judul “**Pengembangan Model *Discovery Learning* Berbasis *Educaplay Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk Kabupaten Sijunjung**” yang ditulis oleh afita janah dengan Nim 21050020 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatra Barat, telah memenuhi persyaratan dan dapat di setujui untuk melakukan sidang Munaqasah

Padang, 24 Februari 2026

Pembimbing I



Ridania Ekawati, MPd
NIDN: 1029019202

Pembimbing II



Dini Susanti
NIDN: 1015018604

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Model Discovery Learning Berbasis Educaplay Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk**" yang ditulis oleh Afita Janah NIM. 21050020 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji munaqasah yang dilakukan pada hari Selasa 24 Februari 2026.

Padang, 24 Februari 2026

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



Ridanja Ekawati, M.Pd

Sekretaris



Dini Susanti, M.Pd

Anggota

Penguji I



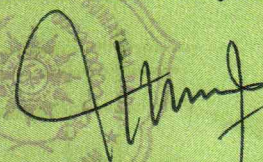
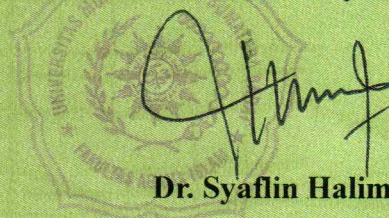
Vini Wela Septiana, M.Pd

Penguji II



Fadil Maiseptian, M.Pd

Diketahui Oleh,
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Dr. Syaflin Halim, M.A

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Model *Discovery Learning* Berbasis *Educaplay Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk Kabupaten Sijunjung**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya sendiri ini, atau dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

**Padang, 24 Februari 2026
Yang Membuat Pernyataan**

**Afita Janah
Nim:21050020**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul judul “**Pengembangan Model *Discovery Learning* Berbasis *Educaplay Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk Kabupaten Sijunjung**” yang ditulis oleh afita janah dengan Nim 21050020 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah memenuhi persyaratan dan dapat di setujui untuk melakukan sidang Munaqasah

Padang, 24 Februari 2026

Pembimbing I



Ridania Ekawati,MPd
NIDN: 1029019202

Pembimbing II



Dini Susanti
NIDN: 1015018604

ABSTRAK

Afita Janah,2026 : **Pengembangan Model *Discovery Learning* Berbasis *Educaplay Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk Kabupaten Sijunjung**

Media yang digunakan oleh guru di kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan kegiatan belajar kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar murid. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model *Discovery Learning* berbasis *Educaplay Game* yang valid, praktis, dan efektif guna memenuhi kebutuhan belajar murid serta meningkatkan hasil belajar pada mata pembelajaran matematika di kelas III. Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif murid dalam menemukan konsep melalui tahapan *stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp yang terdiri dari tiga tahap, yaitu *preliminary research, prototyping phase, dan assessment phase*. Dalam proses pembelajaran. Kualitas produk diuji melalui uji validitas media dilakukan oleh para validator menggunakan instrumen angket validitas. Sementara itu, uji praktikalitas dinilai oleh guru, dan uji efektivitas yang melibatkan 20 murid sebagai responden untuk mengukur hasil belajar di dalam kelas.

Hasil belajar matematika menunjukkan bahwa media *Educaplay Game* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan tiga aspek penilaian. Pada aspek validitas diperoleh skor sebesar 83% dengan kategori valid, aspek praktikalitas memperoleh nilai 74% dengan kategori praktis, dan aspek efektivitas memperoleh skor 89% dengan kategori efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Educaplay Game* layak digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar murid dalam pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk.

Kata kunci: *Discovery Learning, Plomp, Matematika, Educaplay Game*

KATA PENGANTAR

Assamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah memberi kita banyak nikmat. Rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti yang dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada *Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wassalam*, yang menjadi panutan bagi umat Islam.

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Model *Discovery Learning* Berbasis *Educaplay Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk Kabupaten Sijunjung**” merupakan karya ilmiah yang ditulis oleh peneliti sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Agama Islam.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, saran, dan dorongan dari berbagai pihak yang membantu menyelesaikannya. Peneliti terutama mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda **Samsudin** dan Ibunda **Karsi Suharni** yang telah membesarkan, merawat dan mendidik peneliti dengan penuh kasih sayang yang luar biasa dan memberikan doa yang tulus menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita. Terima kasih telah membuktikan kepada dunia bahwa anak pedagang jamu bisa menjadi sarjana.

Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

1. **Dr. Syaflin Halim, MA**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan izin, kesempatan, serta persetujuan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. **Ridania Ekawati, M.Pd**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat sekaligus dosen pembimbing 1, atas bimbingan, dorongan, dan arahan yang begitu berharga selama proses penelitian skripsi. Semangat dan keyakinan yang beliau berikan menjadi motivasi penting bagi peneliti untuk menuntaskan skripsi ini dengan baik.
3. **Dini Susanti, M.Pd** selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing 2.
4. **Vini Wela Septiana, M.Pd** selaku dosen penguji 1, **Fadil Maiseptian, M.Pd** selaku dosen penguji 2, yang selama proses penelitian skripsi ini selalu memberikan bimbingan, arahan, dan dedikasi yang sangat luar biasa dalam mengarahkan penelitian ini menuju keberhasilan.
5. **Seluruh dosen PGMI dan Seluruh Tenaga Kependidikan** yang telah menjadi penerang di saat kebingungan, memberikan arahan serta memperluas wawasan peneliti dalam menapaki proses akademik.
6. **Sepridawati, S.Pd**, selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian. **Erlindawati, S.Pd** selaku wali kelas III yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian, seluruh murid kelas III serta majelis guru dan keluarga besar SD Negeri 9 Padang Sibusuk yang telah bersedia memberikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

kesempatan waktu dan tempat bagi peneliti dalam proses penyelesaian skripsi penelitian.

7. Kepada kakak ku tercinta **Suwanda Kamdani Rahmadin**, yang selalu memberi dukungan dan rela tidak duduk di bangku perkuliahan hanya ingin melihat adeknya berkuliah,serta kepada adekku tersayang **Triana Sigit Mustajab** yang selalu support peneleti dan selalu ada disaat peneliti membutuhkan, dan kepada adekku Anang **Musdahul Munir, Afina Darojah Febriana** atas dukungan, doa, dan semangat yang tak pernah putus dalam mendorong peneliti menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada temanku **Dwi Febdila** yang telah selalu memberi dukungan sejak awal sebelum skripsi ini disusun, Kepada **Eca Noprianti, Kikim Aji Fatahillah** dan **Sri Anggraini** yang selalau mendengarkan curhatan peneliti.
9. Kepada rekan seperjuangan **Yesi Virdinia, Hayfa Dzakiyyah, Fitri Maimunah, Putri Jullala, Nelpia Indriati** yang senantiasa memberi dukungan serta motivasi.
10. **Teman-Teman Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)** Angkatan 2021 yang pernah bersama-sama berjuang melewati masa-masa sulit dan Bahagia dalam suka dan duka selama perkuliahan dari semester 1 sampai semester akhir.
11. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada seseorang yang sering terlupakan, ya penulis ingi mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri karena tetap bertahan sampai pada tahap ini dan selalu percaya bahwa tidak ada usaha yang mengkhianati hasil

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggariskan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Spesifikasi Produk.....	13
H. Definisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori	16
1. Hakikat <i>Discovery Learning</i>	16
2. Hakikat <i>Educaplay Game</i>	22
3. Hakikat Hasil Belajar.....	31
4. Hakikat Matematika.....	37
B. Penelitian Relavan.....	42
C. Kerangka Konseptual	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Model Pengembangan	49
1. Jenis Penelitian.....	49
2. Model Pengembangan	49
B. Prosedur Pengembangan	51
1. <i>Preliminary Research</i> (Penelitian Pendahuluan)	51
2. <i>Prototyping Phase</i> (Fase Perancangan atau <i>Design</i>)	54
3. <i>Assessment Phase</i> (Tahap Penilaian)	61
C. Uji Coba Produk.....	62
D. Instrumen Pengumpulan Data	63
E. Teknik Analisis Data.....	65
1. Analisis Data Validitas Produk	65
2. Analisis Kepraktisan Produk.....	68
3. Analisis Data Efektivitas Produk.....	70
F. Validitas.....	73
G. Praktikalitas	75
H. Epektifitas	77
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	80
A. HASIL.....	80

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

B.Pembahasan	150
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	164
A. KESIMPULAN	164
B. SARAN	166
DAFTAR PUSTAKA	168

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Kriteria Validitas.....	66
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validitas Aspek Bahasa	68
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validitas Aspek Isi	70
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validitas Aspek Desain	63
Tabel 3.5 Kategori Praktikalitas Produk	64
Tabel 3.6 Kisi-kisi Praktikalitas Aspek Materi	64
Tabel 3.7 Kisi-kisi Praktikalita Aspek Tampilan	65
Tabel 3.8 Kisi-kisi Praktikalitas Aspek Penggunaan Media	65
Tabel 3.10 Kisi-kisi Ewektifitas Murid	77
Tabel 4.1 Tampilan Media Sebelum dan Sesudah.....	103
Tabel 4.2 Daftar Nama Validator	108
Tabel 4.3 Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa	115
Tabel 4.4 Validasi Ahli Bahasa	117
Tabel 4.5 Validasi Ahli Bahasa	119
Tabel 4.6 Validasi Ahli Isi.....	121
Tabel 4.7 Validasi Ahli Isi.....	122
Tabel 4.8 Validasi Ahli Isi	125
Tabel 4.9 Validasi Ahli Desain.....	127
Tabel 4.10 Validasi Ahli Desain	129
Tabel 4.11 Validasi Ahli Desain.....	131
Tabel 4.12 Hasil Keseluruhan Validasi Media Pembelajaran.....	132
Tabel 4.13 Aspek Materi <i>Educaplay Game</i>	133
Tabel 4.14 Aspek Tampilan <i>Educaplay Game</i>	134
Tabel 4.15 Aspek Penggunaan <i>Educaplay Game</i>	135
Tabel 4.16 Hasil Keseluruhan Praktikalitas <i>Educaplay Game</i>	136
Tabel 4.17 Kisi-Kisi Angket Evaluasi Satu-satu.....	137
Tabel 4.18 Angket Ewektifitas <i>Educaplay Game</i>	138
Tabel 4.19 Pretest Dan Post-Test Murid.....	139
Tabel 4.20 Ewektifitas Media <i>Educaplay Game</i>	142
Tabel 4.21 Kisi-Kisi Aktivitas Murid	144
Tabel 4.22 Tabel Aktivitas Murid	145
Tabel 4.23 Hasil Ewektifitas Media <i>Educaplay Game</i>	146

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Cover dan Isi Bahan Ajar	8
Gambar 3.1 Desain Plomp (Plomp & Nieveen, 2013).....	505
Gambar 3.2 Lapisan Evaluasi Formatif	57
Gambar 4.1 Tampilan Awal <i>Educaplay Game</i>	84
Gambar 4.2 Tampilan Pertanyaan	85
Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Permainan	86
Gambar 4.4 Tampilan Soal	87
Gambar 4.5 Cover Buku Panduan	88
Gambar 4.6 Kata Pengantar Dan Daftar Isi	89
Gambar 4.7 Latar Belakang	90
Gambar 4.8 Model <i>Discovery Learning</i>	91
Gambar 4.9 Langkah <i>Educaplay Game</i>	92
Gambar 4.10 Kelebihan <i>Educaplay Game</i>	94
Gambar 4.11 CP Dan TP	95
Gambar 4.12 Langkah Kegiatan Pembelajaran	96
Gambar 4.13 Evaluasi Dan Penilaian	97
Gambar 4.14 Materi Pembelajaran	99
Gambar 4.15 Soal Dan Kunci Jawaban	100
Gambar 4.16 Penutup Dan Daftar Pustaka	101
Gambar 4.9 Biodata Dan Sinopsis	102

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	42
Grafik 4.1 Hasil Validitas	159
Grafik 4.2 Hasil Praktikalitas	161
Grafik 4.3 Hasil Efektivitas	163

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Tujuan pendidikan ini adalah arah yang hendak dicapai atau yang hendak dituju oleh pendidikan. Dalam penyelenggaraannya pendidikan tidak dapat dilepaskan dari sebuah tujuan yang hendak dicapai, hal ini dapat dibuktikan dengan penyelenggaraan pendidikan yang di alami bangsa Indonesia.

Oleh karena itu, guru perlu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik murid dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah *Discovery Learning*.

Discovery Learning adalah salah satu pendekatan yang menempatkan murid sebagai fokus utama dalam proses belajar dengan menekankan pada kegiatan menemukan konsep secara mandiri. Dalam pendekatan ini, murid tidak secara langsung mendapatkan informasi atau konsep dari guru, tetapi diarahkan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengamatan, pengumpulan data, pengolahan informasi, dan akhirnya menarik kesimpulan.

Peran guru sebagai fasilitator adalah memberikan dorongan dan bimbingan agar murid bisa secara aktif menemukan konsep yang sedang

dipelajari. Dengan penerapan model *Discovery Learning*, proses belajar menjadi lebih berarti karena murid terlibat langsung dalam membangun pemahamannya sendiri, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, partisipasi dalam belajar, dan hasil belajar. Agar penerapan model *Discovery Learning* mencapai hasil yang maksimal, sangat penting untuk memiliki media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar murid secara aktif dan menarik. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah *Educaplay Game*.

Educaplay Game merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mendorong murid untuk belajar melalui interaksi yang menarik. Pemanfaatan *Educaplay Game* dalam konteks pembelajaran *Discovery Learning* bisa memberikan stimulus belajar, membantu dalam eksplorasi konsep, dan memperkuat keterlibatan murid dalam proses menemukan pengetahuan. Dengan menggabungkan model *Discovery Learning* dan media *Educaplay Game*, diharapkan proses belajar akan menjadi lebih berarti, menyenangkan, serta dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar murid. Serta diperlukan dukungan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses penemuan tersebut secara lebih konkret dan menarik, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Matematika adalah ilmu dengan kebenaran yang objektif dan berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah. Matematika juga berfungsi sebagai alat

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



untuk berkomunikasi dengan jelas, berpikir secara logis, serta dapat menyelesaikan berbagai masalah (Tauhid & Safari, 2024).

Salah satu subjek yang memiliki fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari serta pengembangan kemampuan berpikir adalah matematika. Matematika tidak hanya membantu murid untuk memahami angka dan operasi dasar, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, dan menyelesaikan berbagai masalah.

Sebagaimana dijelaskan Allah dalam alqur'an pada surat Yunus ayat 5 yang menjelaskan tentang media pembelajaran berbunyi:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ
مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

Artinya: "Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya. Dialah pula yang menetapkan tempat-tempat orbitnya agar kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan demikian itu, kecuali dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada kaum yang mengetahui."

Para ahli tafsir menjelaskan bahwa firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Yunus ayat 5 mengandung makna tentang keteraturan dan ketepatan sistem alam semesta. Menurut tafsir Ibnu Katsir, Allah menciptakan matahari sebagai sumber cahaya dan bulan sebagai pemantul cahaya, serta menetapkan manzilah-manzilah (tahapan-tahapan peredaran bulan) secara teratur agar manusia dapat mengetahui perhitungan waktu, seperti hari, bulan, dan tahun.

Sejalan dengan itu, tafsir Al-Qurthubi menjelaskan bahwa frasa "li ta'lamū 'adadas-sinīna wal-hisāb" menegaskan pentingnya aktivitas berhitung (*hisab*) dalam kehidupan manusia. Allah memberikan tanda-tanda kebesaran-Nya melalui fenomena alam agar manusia menggunakan akal dan

ilmunya untuk memahami keteraturan ciptaan tersebut. Dengan demikian, aktivitas perhitungan dan penalaran merupakan bagian dari proses pembelajaran yang dianjurkan dalam Islam.

Jika dikaitkan dengan pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian, ayat ini memiliki relevansi yang kuat. Keteraturan dan pengulangan dalam peredaran bulan merupakan contoh konkret dari konsep pengulangan yang menjadi dasar operasi matematika. Perkalian pada hakikatnya merupakan bentuk penjumlahan yang dilakukan secara berulang, sebagaimana fase bulan yang terus berulang dalam siklus tertentu.

Oleh karena itu, pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian, perlu disampaikan melalui pendekatan yang memungkinkan murid menemukan konsep secara mandiri melalui pengamatan, eksplorasi, dan penalaran. Hal ini sejalan dengan penerapan Model *Discovery Learning* berbasis *Educaplay Game*, yang dirancang untuk membantu murid memahami konsep perkalian secara aktif, bermakna, dan kontekstual dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Salah satu penyebab utama kurangnya pemahaman murid terhadap mata pelajaran matematika adalah metode pengajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah serta pemberian latihan soal di papan tulis atau buku tanpa bantuan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pola pembelajaran seperti ini membuat murid mudah merasa bosan dan hanya berfokus pada penghafalan bukan pada pemahaman konsep matematika yang sebenarnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



Hal tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis murid dalam menyelesaikan berbagai permasalahan matematika. Padahal, pada jenjang sekolah dasar, murid membutuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, serta memanfaatkan media visual dan interaktif agar mereka dapat memahami konsep-konsep matematika secara lebih bermakna dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Maka dari itu, dibutuhkan inovasi dalam proses pengajaran supaya materi dapat disampaikan dengan lebih efektif dan murid dapat lebih aktif berpartisipasi dalam belajar. Kaitannya dengan ayat di atas adalah dengan adanya media pembelajaran membuat para murid lebih memudahkan dalam memahami materi serta dapat mengingat setiap materi pembelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III di SD Negeri 9 Padang Sibusuk pada tanggal 6 Desember 2025, ditemukan sejumlah permasalahan dalam proses pengajaran matematika, terutama yang berhubungan dengan materi perkalian. Para murid mengalami kesulitan dalam memahami prinsip dasar perkalian yang sebenarnya adalah penjumlahan yang dilakukan berulang kali, serta kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita.

Kualitas pembelajaran murid juga dinilai masih rendah, yang ditunjukkan dari hasil penilaian yang belum mencapai standar ideal. Di samping itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif menjadi salah satu faktor yang menghambat keterlibatan murid dalam kegiatan

belajar, salah satu media yang kini berkembang dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media.

Menurut Daniyati Muttaqien (2023) media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada murid agar lebih mudah dipahami, serta menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi aspek penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Salah satu media yang kini berkembang dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media interaktif. Media ini memungkinkan guru dan murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta mendorong kreativitas dan keaktifan murid. Media interaktif dapat membuat penyampaian materi lebih hidup, tidak monoton, dan lebih sesuai dengan gaya belajar anak usia sekolah dasar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan model pembelajaran dengan media yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah memadukan model *Discovery Learning* dengan media pembelajaran berbasis *Educaplay Game*. *Educaplay* merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai bentuk permainan edukatif, seperti *quiz*, *matching*, dan *fill in the blanks*, yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dapat memotivasi semangat murid dalam belajar dan dapat membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan,terlebih

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



lagi pada mata pembelajaran yang cenderung kurang disukai murid yaitu matematika yang sering dianggap sulit.

Dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbasis *Educaplay Game* ini guru dapat mengukur pemahaman dan pencapaian hasil belajar,serta dapat menghilangkan anggapan murid terhadap matematika yang sulit dan akan dapat menginspirasi murid untuk terlibat dengan matematika dengan cara yang lebih menyenangkan. Tujuan Penggunaan *Educaplay Game* yaitu meningkatkan pemahaman murid tentang penerapan aritmatika dasar khususnya materi perkalian baik untuk secara konseptual maupun dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat memudahkan murid dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan aritmatika dasar dengan tepat.

Namun dalam pelaksanaannya, banyak murid mengalami kesulitan dalam memahami ide perkalian, terutama dalam mengaitkan konsep dasar perkalian sebagai penjumlahan yang dilakukan berulang kali dengan penerapannya dalam soal cerita maupun latihan hitung langsung. Dalam penggunaan media pengajaran penlis tertarik menggunakan *Educaplay Game* sebagai media belajar karena didalamnya terdapat berbagai fitur pengajaran seperti materi perkalian yang bisa diakses didalamnya serta dapat menemukan bentuk contoh soal dari perkalian untuk murid kelas III.

Ozgur Kes & Ramdan Ns (2021) Menyebutkan bahwa media seperti *Educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar murid karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran dalam satu kesatuan yang menarik. Hal ini sejalan dengan kebutuhan murid di sekolah dasar yang cenderung menyukai

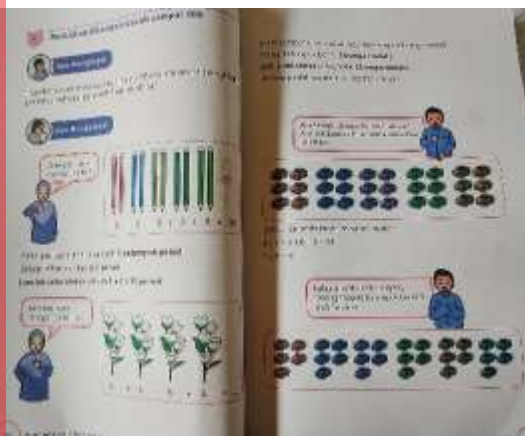
Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



permainan, bergerak aktif, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Dengan mengintegrasikan materi matematika dalam bentuk permainan yang mendidik, para murid akan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Metode pembelajaran seperti ini akan lebih efektif karena murid belajar dalam suasana yang ceria tanpa merasa terbebani.

Dengan pengembangan media interaktif berbasis *Educaplay Game*, guru tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga menciptakan pembelajaran yang bersifat partisipatif dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep perkalian. Berikut contoh media yang digunakan pada kelas III SD Negeri 9 Padang sibusuk pada pembelajaran matematika pada materi Perkalian.



- Media yang digunakan guru kurang interaktif dan bersifat monoton, sehingga pemahaman konsep perkalian murid belum sepenuhnya optimal.
- Kelemahan dari buku cetak ini kurangnya variasi dan warna.

Gambar 1.1 Media cetak yang digunakan oleh guru kelas III

Selain itu, materi ini belum terintegrasi dengan media digital seperti game atau aplikasi interaktif yang dapat membantu eksplorasi konsep perkalian dengan lebih menyenangkan. Penekanan konsep pada soal juga belum maksimal karena hanya disampaikan dalam bentuk pertanyaan terbuka tanpa penuntun atau penjelasan tambahan, yang dapat membuat murid bingung jika tidak

didampingi guru secara langsung. Aktivitas belajar yang diberikan juga terbatas pada pengamatan dan tebakan, tanpa melibatkan variasi seperti permainan, diskusi kelompok, atau latihan soal.

Selain itu, penyajian materi ini kurang mengakomodasi perbedaan gaya belajar murid, terutama mereka yang memiliki kecenderungan belajar secara auditori atau kinestetik. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih variatif dan kontekstual agar murid dapat memahami materi perkalian secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis *Educaplay Game* dianggap mampu meningkatkan partisipasi murid dalam kegiatan belajar, mempermudah pemahaman tentang konsep perkalian, serta memperbaiki hasil belajar murid yang sebelumnya kurang memuaskan. Media ini juga menyediakan kesempatan bagi murid untuk belajar dengan cara yang mandiri, interaktif, dan menyenangkan, yang sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan

Pengembangan Model *Discovery Learning* Berbasis *Educaplay Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk Kabupaten Sijunjung.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat masalah yang akan diteliti dan dapat diidentifikasi yaitu :

1. Metode Pengajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum interaktif dan cenderung monoton
3. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital belum optimal
4. Media yang digunakan guru kelas III dalam mengajar belum mampu meningkatkan hasil belajar murid.
5. Pembelajaran matematika, terutama pada materi perkalian, masih berpusat pada guru.
6. Minat belajar matematika murid masih rendah.
7. Belum adanya media pembelajaran yang terintegrasi dengan model pembelajaran *Discovery Learning*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang berkaitan dengan **“Pengembangan Model *Discovery Learning Berbasis Educaplay Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk Kabupaten Sijunjung”** yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid dalam memahami perkalian pada semester II dengan menggunakan media *Educaplay Game*. Diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif,

menyenangkan, dan aplikatif, sehingga mendorong murid untuk lebih aktif dalam proses belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka di rumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan model *Discovery Learning berbasis Educaplay Game* untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk yang valid?
2. Bagaimana pengembangan model *Discovery Learning berbasis Educaplay Game* untuk meningkatkan hasil belajar matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan model *Discovery Learning berbasis Educaplay Game* untuk meningkatkan hasil belajar matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk yang efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka di rumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mengembangkan model *Discovery Learning berbasis Educaplay Game* untuk meningkatkan hasil belajar matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk yang valid.
2. Mengembangkan model *Discovery Learning berbasis Educaplay Game* untuk meningkatkan hasil belajar matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk yang praktis.

3. Mengembangkan model *Discovery Learning* berbasis *Educaplay Game* untuk meningkatkan hasil belajar matematika Kelas III SD Negeri 9 Padang Sibusuk yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi setelah penelitian selesai. Kegunaannya bisa bersifat teoritis dan bersifat praktis, seperti kegunaan bagi peneliti, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa manfaat penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan berupa keilmuan dan meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 9 Padang Sibusuk.
- b. Mengembangkan kreativitas guru dalam menyusun media pembelajaran terutama pada pengembangan media yang bersifat interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Murid

Meningkatkan cara belajar murid dengan menggunakan media *Educaplay Game* dengan model *Discovery Learning*.

b. Bagi Guru

Memudahkan guru dalam mengajar dan menjadi sebuah perangkat dan alat peraga bagi guru dalam proses belajar mengajar dikelas.

c. Bagi Sekolah

Dengan hasil penelitian ini diharapkan media pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam rangka pengembangan pengembangan media disekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan baru serta pengalaman baru dalam menggunakan media *Educaplay Game*.

G. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Educaplay Game* merupakan media interaktif.
2. Model *Discovery Learning* ini dikembangkan dengan bantuan *Educaplay Game*.
3. Media pembelajaran *Educaplay Game* terdapat materi pembelajaran dalam bentuk permainan
4. Media pembelajaran *Educaplay Game* terdapat latihan soal interaktif
5. Model *Discovery Learning* berbasis *Educaplay Game* ini mudah digunakan oleh guru dan murid.
6. Media *Educaplay Game* mengacu pada kurikulum merdeka.
7. Model *Discovery Learning* berbasis *Educaplay Game* dapat meningkatkan hasil belajar murid.

H. Definisi Istilah

1. Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan pendekatan belajar yang fokus pada proses di mana murid menjelajahi konsep atau prinsip secara

mandiri melalui aktivitas seperti mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan mengambil Kesimpulan dengan bantuan guru. Dalam pendekatan ini, murid tidak memperoleh informasi secara langsung, melainkan dibimbing untuk mengakses pengetahuan melalui pengalaman belajar mereka sendiri.

2. *Educaplay Game*

Educaplay Game adalah sebuah *platform* daring berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan lain-lain. Dalam konteks ini, *Educaplay game* merujuk pada permainan pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti di *platform Educaplay* untuk membantu murid memahami materi perkalian.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh murid setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar difokuskan pada kemampuan kognitif murid dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal perkalian. Hasil belajar diukur melalui pretest dan posttest serta dianalisis untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan.

4. Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang berfungsi mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan

kreatif pada anak. Pembelajaran matematika tidak hanya menekankan pada keterampilan berhitung, tetapi juga pemahaman konsep dasar seperti bilangan, operasi hitung, pengukuran, geometri, dan statistika sederhana. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, yaitu melalui pendekatan konkret, semi konkret, hingga abstrak.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.