

ABSTRAK

An-nisa Sudfa Nur Kharisma (1222090023), Penerapan Model *Learning Through Play* terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas I MI Negeri 1 Kota Bandung. Hasil studi pendahuluan pada kelas I-C dan I-D menunjukkan nilai rata-rata masing-masing sebesar 46,43 dan 44,62. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan memahami, menjelaskan kembali, dan menerapkan konsep matematika, serta pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan siswa belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengetahui kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, keterlaksanaan model pembelajaran *Learning Through Play*, serta mengetahui apakah peningkatan pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Learning Through Play* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Hipotesis penelitian ini yaitu peningkatan pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Learning Through Play* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Metode yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design* menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Sampel penelitian terdiri atas kelas I-D sebagai kelas eksperimen dan kelas I-C sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 53,08 dan kelas kontrol sebesar 51,92, sedangkan nilai rata-rata *posttest* masing-masing sebesar 81,58 dan 72,31. Keterlaksanaan model pembelajaran *Learning Through Play* memperoleh rata-rata aktivitas siswa sebesar 90,25% dan aktivitas guru sebesar 87,25% dengan kategori sangat baik. Hasil uji *t-independent* terhadap data *N-Gain* menunjukkan nilai signifikansi uji satu arah sebesar $0,006 < 0,05$, sehingga peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan model *Learning Through Play* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,57 dan kelas kontrol sebesar 0,42 dengan kategori sedang. Dengan demikian, model *Learning Through Play* memberikan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Kata Kunci : *Learning Through Play*, Pemahaman Konsep Matematika, Madrasah Ibtidaiyah.