

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut pendapat penulis berdasarkan kajian Pristiwanti, dkk (2022, hlm. 7912) pendidikan dalam arti harfiah adalah “pengajaran kepada peserta didik yang diharapkan orang dewasa kepada anak-anak untuk bisa memberikan contoh yang baik, pembelajaran, pengarahan, serta untuk menggali pengetahuan setiap individu". Melalui pengetahuan yang dimiliki, manusia akan bisa mengetahui apa yang baik dan buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa mudarat. Bukan hanya itu saja, dalam al-qur'an manusia memiliki posisi pada derajat yang tinggi.

Allah SWT berfirman dalam al-qur'an surah al-mujadalah/ 58: 11, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, berilah kelapangan didalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, Berdirilah kamu maka berdirilah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, Dan apabila dikatakan, Berdirilah kamu, maka akan berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan.

Ayat al-qur'an di atas memberikan penjelasan bahwasannya Allah SWT akan meninggikan derajat bagi orang-orang yang memiliki ilmu dengan beberapa derajat dengan kemuliaan di dalam kehidupannya. Dengan kata lain, bahwa manusia akan terlihat mulia dihadapan Allah apabila memiliki pengetahuan yang bisa dimiliki dengan jalan yang mulia. Posisi ilmu dalam islam sangat penting sekali. Sebab tanpa adanya ilmu seorang mukmin, maka tidak sempurna dalam hal keimanannya. Seorang muslim dalam dirinya wajib mempunyai ilmu pengetahuan untuk menambah dekatnya hubungan antara manusia dengan penciptanya. Selain itu, seseorang yang menuntut ilmu perlu dilakukan dengan rajin dan bersungguh-sungguh. Pepatah sunda yang menyatakan kesungguhan seseorang adalah

“Cikaracak Ninggang Batu Laun-Laun Jadi Legok”. Arti dari peribahasa tersebut adalah batu yang sering ditimpa tetesan air, lambat laun akan meninggalkan bekas pada batu. Makna lain yang terdapat dalam peribahasa tersebut apabila dihubungkan dengan usaha seseorang dalam menuntut ilmu yaitu “Belajarlah dengan tekun dan sungguh-sungguh, meskipun prosesnya tidak mudah, sehingga nanti akan terlihat hasilnya”.

Menurut penulis berdasarkan kajian Widyasari, dkk (dalam Anggraini, 2021, hlm. 2418) pembelajaran matematika adalah:

Ilmu yang berfokus pada perhitungan dan penalaran logis. Sebagai mata pelajaran wajib di semua jenjang Pendidikan dari mulai SD sampai SMA, pemahaman konsep matematika sejak dini menjadi sangat penting. Hal ini karena matematika merupakan prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat Pendidikan yang lebih.

Selanjutnya, dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dipelajari untuk meningkatkan kemampuan dalam meningkatkan kecerdasan dan penalaran peserta didik. Dalam pembelajaran matematika, peserta didik mempelajari berbagai angka, pola, ide dan struktur agar peserta didik mampu memecahkan masalah secara sistematis dan ilmiah.

Pemahaman konsep merupakan suatu pengetahuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Penulis berpendapat sejalan dengan Stern (dalam Radiusman, 2020, hlm. 4) menjelaskan bahwa:

Pemahaman konsep adalah suatu pemahaman yang dibuat dari pengetahuan faktual atau contoh untuk memahami hubungan antar konsep. dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, pemahaman konsep sangat penting dipelajari karena membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan metakognitifnya. Peserta didik tidak mencari jawaban benarnya saja, akan tetapi peserta didik dapat memahami proses berpikir di balik solusi yang mereka temukan.

Kemudian, pentingnya pemahaman konsep matematika di sekolah dasar juga tidak dapat diukur hanya dengan menyelesaikan soal, akan tetapi dari kemampuan berpikir kreatif dan logis serta fleksibel. Setiap suatu konsep yang dapat dimengerti dengan baik akan membentuk cara berpikir peserta didik dalam menghadapi masalah kehidupan di masa depannya.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran matematika di sekolah dasar kurang memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit untuk dimengerti oleh sebagian besar peserta didik. Masih banyak peserta didik yang mempelajari dan menghafal rumus tanpa mereka pahami dan mengerti apa kegunaan dari mempelajari materi tersebut. Peserta didik belum merasakan kebermaknaan mempelajari pembelajaran matematika, guru terkesan hanya menyampaikan materi saja tanpa menjelaskan manfaat dari mempelajari materi tersebut. Karena dalam proses pembelajarannya guru masih menggunakan model konvensional yang membuat peserta didik merasa bosan dan monoton saat pembelajaran. selain itu, guru juga belum memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran untuk membangun agar pembelajaran lebih mudah dipahami dan bermakna serta menyenangkan bagi peserta didik. Guru hanya menggunakan papan tulis dan buku sebagai alat dan media pembelajarannya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN 060 Raya Barat, diketahui bahwa peserta didik kelas II SDN Raya Barat, sebagian kurang memahami bagaimana cara menghitung penjumlahan dan pengurangan terutama dalam nilai belasan dan puluhan. dari 30 peserta didik di kelas II, terdapat 10 peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), mereka kurang mampu dalam menghitung karena kurangnya pemahaman ketika dihadapkan dengan soal, mereka belum mampu memahami soal sehingga membuat jawaban mereka salah. Dapat dilihat berdasarkan tabel nilai harian kelas II SDN 060 Raya Barat di bawah ini:

**Tabel 1.1 Presentasi Nilai Penjumlahan dan Pengurangan
Kelas II SDN 060 Raya Barat**

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Kategori	KKTP
1.	0-50	6	Sangat Rendah	70
2.	51-69	4	Rendah	
3.	70-79	8	Cukup	
4.	80-90	7	Tinggi	
5.	91-100	5	Sangat tinggi	

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Kategori	KKTP
	Jumlah Peserta Didik	30 Orang		
	Nilai Rata-rata	Tuntas	66, 7%	
	Ketuntasan Belajar	Tidak Tuntas	33, 3%	

Melihat dengan adanya masalah terkait rendahnya tingkat pemahaman peserta didik dalam konsep penjumlahan dan pengurangan, seorang pendidik perlu menangani permasalahan ini secara inovatif dan responsif. Guru dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk membantu peserta didik dalam menguasai operasi matematika tersebut. Adapun salah satu solusinya adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat sasaran untuk mencapai target pembelajaran yang diinginkan. Dalam konteks ini, model *problem based learning* dengan berbantuan media *wordwall* digunakan untuk membantu dalam rendahnya pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan peserta didik kelas II sekolah dasar.

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan penggunaan masalah autentik dan kontekstual yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Model *problem based learning* ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui analisis pemecahan masalah yang ada di lingkungan sekitar mereka. Dalam model ini, pola pembelajarannya diawali dengan penyajian masalah kepada peserta didik, sehingga mendorong mereka aktif mencari solusi dan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman nyata (Sovia Marwah dkk, 2021, hlm. 43) . Kemudian, menurut Erwin (dalam Handayani & Koeswanti 2021, hlm. 1350):

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran dengan kegiatan memfokuskan pada pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Model ini berkaitan erat dengan kenyataan dalam keseharian peserta didik, dimana dalam belajarnya peserta didik dapat merasakan langsung mengenai masalah yang dipelajari dan pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik dan tidak bergantung pada guru. Pada model *problem based learning* ini guru berperan sebagai penyaji masalah, fasilitator dalam pembelajaran dan membantu menemukan masalah.

Penulis berpendapat sejalan dengan Hotimah (2020, hlm. 6) yang menjelaskan bahwa Model *problem based learning* merupakan “model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah dunia nyata untuk

memulai pembelajaran dan merupakan salah satu model pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik”. Dengan model *problem based learning* ini diharapkan peserta didik tidak hanya menghafal teori nya saja tetapi mampu dalam berpikir kritis dan pengelolaan informasi. Dengan demikian, penerapan model *problem based learning* dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses dan pemahaman materi yang diajarkan. Dengan menggunakan model *problem based learning* juga dapat membantu mendorong peserta didik belajar secara aktif, membangun pengetahuannya sendiri untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan di kelas II SD.

Menurut pendapat penulis berdasarkan kajian Putri (dalam Zaidatul Ma dkk, 2022, hlm. 229) tentang *Wordwall* merupakan “aplikasi yang bertujuan sebagai media, sumber belajar dan alat penilaian yang menyenangkan bagi pembelajaran peserta didik. Pada *platform* ini memungkinkan guru-guru untuk membuat berbagai macam permainan yang edukatif berbasis kuis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran”. Keunggulan *wordwall* terletak pada kemudahan penggunaannya, dimana para guru dapat dengan mudah merancang materi pelajaran dalam bentuk permainan yang menarik dan inspiratif. Aplikasi web ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk merancang, meninjau dan mengimplementasikan penilaian pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis.

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan terkait dengan penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan. Penelitian yang dilakukan oleh Asih, dkk (2019, hlm. 1) berdasarkan hasil penelitiannya, “model *problem based learning* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik. Dibuktikan dengan peningkatan pemahaman konsep matematis bagi peserta didik dengan model *problem based learning* lebih tinggi dari pada peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan pembelajaran konvensional”. Kemudian, Ruli, dkk (2022, hlm. 227) berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh bahwa:

Penggunaan model *problem based learning* efektif digunakan dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik sekolah dasar yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada saat pembelajaran

matematika. Hal tersebut bisa dilihat dengan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* memiliki selisih rata-rata 19.29%.

Sejalan dengan Harahap, dkk (2024, hlm. 7) dari hasil penelitian studi literatur yang telah dilakukannya menunjukkan bahwa “model *problem based learning* dapat digunakan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan peserta didik sekolah dasar yang diperoleh dari hasil analisis 10 artikel ilmiah”.

Selanjutnya, menurut Aliya dkk, 2024, hlm. 1094) berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa:

Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik telah memenuhi indikator keberhasilan, yaitu 75% pada siklus I, peserta didik yang mengalami peningkatan menjadi 67% dan yang belum tuntas 33% hingga pada siklus II, peserta didik tuntas mengalami peningkatan secara signifikan menjadi 81% dan yang belum tuntas 19%. Maka dapat diimpulkan bahwa penerapan pendekatan TaRL berbantuan media *wordwall* dapat dinyatakan telah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Serta Widiastuti dan Nisa (2023, hlm. 1) berdasarkan penelitiannya menunjukkan bahwa “melalui *game* edukasi berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan nilai rata-rata peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Sangubayu terlihat dari ketuntasan belajar peserta didik yang meningkat dari 50% menjadi 90%”.

Berdasarkan latar belakang di atas, untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan, maka peneliti terdorong untuk membuat penelitian dengan judul penerapan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan di SD. Model *problem based learning* mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, mencari pengetahuannya sendiri, dan memahami manfaat penerapan konsep matematika dalam menyelesaikan masalah nyata. Kemudian, *wordwall* merupakan media visual yang menarik dan interaktif untuk memvisualisasikan konsep penjumlahan dan pengurangan dengan objek-objek yang konkret. Dengan demikian, *wordwall* menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang melibatkan peserta didik secara aktif, memberikan umpan balik langsung, serta membantu memperdalam pemahaman konsep dengan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Oleh karena itu, dengan menerapkan model *problem based learning* dengan berbantuan media *wordwall*, diharapkan

dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik kelas II SD secara efektif dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan di kelas II SDN 060 Raya Barat.
2. Minimnya pemanfaatan model dan media yang inovatif dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional* di SDN 060 Raya Barat?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional* di kelas II SDN Raya Barat?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan di kelas II SDN 060 Raya Barat?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan di kelas II SDN 060 Raya Barat?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media

wordwall dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas II SDN 060 Raya Barat.

2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional* di kelas II SDN 060 Raya Barat.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan di kelas II SDN 060 Raya Barat.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan di kelas II SDN 060 Raya Barat.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengembangan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan pembelajaran khususnya dengan menggunakan model *problem based learning* dengan berbantuan media *wordwall*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan pengalaman baru setelah menerapkan model *problem based learning* dan media *wordwall* khususnya di sekolah dasar.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik kelas II SD secara efektif dan menyenangkan melalui penerapan model *problem based learning* dan media *wordwall*.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru guru tentang penerapan model *problem based learning* dan pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan di kelas II SD.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, terutama dalam peningkatan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik kelas II SD.

F. Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning*

Penulis berpendapat sejalan dengan Mayasari, dkk (2022, hlm. 171) model *problem based learning* merupakan “suatu model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat proses belajar mengajar. Peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan yang harus diselesaikan secara sistematis dengan menggunakan langkah-langkah metode ilmiah”.

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah sebagai konteks awal dalam pembelajaran, yang selanjutnya diikuti dengan melakukan penyelidikan dan penemuan yang menghasilkan pengetahuan atau suatu konsep materi yang harus dipahami. Peran guru dalam model ini yaitu sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam proses penyelidikan masalah dalam pembelajaran. Dengan tujuan agar peserta didik mampu menyusun pengetahuan sendiri, memahami konsep dengan baik serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Salah satu model pembelajaran yang tengah mendapat perhatian di kalangan guru adalah *problem based learning*. Model ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pemecahan masalah melalui tahapan-tahapan metode ilmiah.

Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami pengetahuan yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, tetapi juga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah tersebut. *problem based learning* menjadi model pembelajaran yang mengaitkan masalah-masalah nyata sebagai konteks pembelajaran, sehingga peserta didik dapat berlatih berpikir kritis dan memperoleh keterampilan problem solving secara langsung.

Hal yang menarik dari model pembelajaran ini adalah keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Guru memberikan berbagai permasalahan kepada peserta didik, yang kemudian dianalisis, didiagnosis, dan dijadikan dasar untuk merumuskan alternatif atau strategi pemecahan. Setelah itu, peserta didik diminta untuk memilih dan menerapkan strategi tersebut, serta mengevaluasi hasilnya. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki keterampilan dalam memilih dan menyusun masalah yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Permasalahan yang terlalu luas dapat mengganggu konsentrasi peserta didik, sehingga lebih baik memberikan masalah yang sederhana namun mendalam dan terfokus. Penting juga untuk memastikan bahwa permasalahan yang diangkat bersifat nyata dan relevan, bukan abstrak atau terlalu teoritis yang justru dapat membingungkan peserta didik.

Problem based learning atau Pembelajaran Berbasis Masalah juga dikenal sebagai bentuk pembelajaran kolaboratif karena mengintegrasikan peran guru dan peserta didik secara sinergis. Meski demikian, fokus utama tetap diarahkan pada peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, mulai dari awal hingga tahap pelaksanaan. Dengan demikian, pembelajaran ini berorientasi pada peserta didik, mendorong mereka untuk terbiasa mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah serta belajar secara mandiri kedua hal ini sangat penting untuk menghadapi tantangan hidup dan dunia kerja yang semakin kompleks. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal, guru disarankan memberi ruang bagi peserta didik untuk berkolaborasi dengan teman sejawat, tidak hanya dalam merumuskan permasalahan, tetapi juga dalam mencari solusi atas permasalahan yang menjadi fokus pembelajaran.

Dalam menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), guru dituntut untuk memiliki kesiapan yang matang, baik dari segi penguasaan materi maupun strategi pembelajaran yang akan digunakan. Guru perlu memahami secara mendalam kondisi dan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik, serta menyusun materi yang relevan, terutama yang berkaitan dengan isu-isu nyata dan aktual di masyarakat maupun di lingkungan sekitar peserta didik. Di samping itu, diperlukan komitmen yang tinggi dari guru dalam menjalankan tanggung jawabnya. Melalui model ini, peserta didik diharapkan mampu mengasah kemampuan untuk menganalisis situasi, menerapkan pengetahuan secara tepat, membedakan antara fakta dan opini, serta menyusun tugas secara objektif, sistematis, dan bersifat universal (Syamsidah, 2018, hlm. 10).

2. Media Wordwall

Menurut pendapat penulis yang berdasar pada kajian Pamungkas, dkk (2023, hlm. 47) *wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran dalam format permainan kuis interaktif. *Wordwall* ini digunakan guru sebagai media, sumber belajar dan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan.

Wordwall adalah sebuah *website* pembelajaran yang menyediakan berbagai jenis permainan edukasi yang inovatif dan interaktif yang berisi sebuah kuis, teka-teki, dan lain-lain. Pada media *wordwall* ini memanfaatkan tampilan visual yang menarik seperti gambar, animasi, untuk menggambarkan konsep angka atau bilangan. Tujuan dari penggunaan media *wordwall* adalah untuk melibatkan peserta didik berperan aktif dengan sebuah unsur permainan pembelajaran agar lebih menyenangkan serta membantu memahami sebuah konsep melalui gambar visual.

Wordwall memiliki beberapa keunggulan, salah satunya adalah tersedia secara gratis dalam versi dasar yang menyediakan berbagai pilihan *template*. Permainan yang telah dibuat melalui platform ini dapat langsung dibagikan melalui berbagai media seperti *whatsapp*, *google classroom*, dan lainnya. Aplikasi ini menyediakan beragam jenis permainan interaktif, seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak (*random cards*), dan masih banyak lagi. Keunggulan

lainnya adalah hasil permainan dapat dicetak dalam format PDF, sehingga sangat membantu peserta didik yang mengalami kendala akses internet (Pradani, 2022, hlm. 114).

3. Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan

Pemahaman konsep adalah suatu proses yang terdiri dari kemampuan untuk menerapkan dan menginterpretasikan sesuatu, mampu memberikan gambaran, contoh dan penjelasan yang lebih luas dan memadai serta mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, sedangkan konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian (Mutia Oktiani, 2021, hlm. 43).

Penulis berpendapat sejalan dengan Sando MA, dkk (2024, hlm. 9) “penguasaan konsep dasar penjumlahan dan pengurangan memiliki peran penting sebagai fondasi pembelajaran matematika lanjutan. Kemampuan ini menjadi bekal penting bagi peserta didik untuk memahami materi materi yang lebih kompleks di tingkat Pendidikan selanjutnya”.

Kemampuan peserta didik dalam memahami makna dan proses operasi penjumlahan dan pengurangan secara mendalam tidak hanya sekedar menghafal langkah berhitung. Dengan indikator yang meliputi: menguasai konsep nilai tempat satuan, puluhan, ratusan), dapat memodelkan penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, dan dapat menghubungkan penjumlahan dan pengurangan sebagai operasi kebalikan, serta mampu menerapkannya dalam menyelesaikan berbagai bentuk soal.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi adalah sebuah pedoman yang mengatur tata cara penyusunan karya tulis ilmiah, yang mencakup pengorganisasian isi, pengaturan hubungan antar bab, dan urutan penulisan secara sistematis. Tujuannya adalah menciptakan sebuah karya ilmiah yang tersusun secara baik dan benar. Dengan mengikuti sistematika yang tepat, pembaca dapat lebih mudah memahami alur pemikiran dan hasil penelitian yang disampaikan. Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada panduan penulisan proposal dan skripsi yang diterbitkan oleh Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan tahun 2024 sebagai acuan utama dalam penyusunan sistematika penulisan, yaitu:

Bab I berisi uraian mendalam tentang permasalahan penelitian. Dimulai dari pembahasan yang bersifat umum hingga spesifik, bagian pendahuluan ini mengidentifikasi akar permasalahan serta memberikan gambaran umum mengenai solusi yang diusulkan.

Bab II menguraikan landasan teoritis yang mencakup berbagai pandangan ahli. Teori-teori yang dipaparkan berkaitan erat dan mendukung variable-variabel dalam topik permasalahan yang diteliti.

Bab III menjelaskan metodologi penelitian secara rinci. Pada bab ini menguraikan berbagai metode yang digunakan untuk mencari penyelesaian dari permasalahan yang sudah diidentifikasi dalam judul penelitian.

Bab IV menyajikan temuan-temuan penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji. Dalam bab ini juga dipaparkan hasil pengolahan data yang diperoleh selama proses penelitian.

Bab V merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dari penelitian. Pada bab ini menjelaskan bagaimana permasalahan telah terjawab melalui solusi yang disampaikan, serta memberikan saran untuk penyempurnaan penelitian di masa mendatang.