

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan karena melalui proses belajar setiap individu dapat terus berkembang. Pendidikan membantu seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi kehidupan sehari-hari. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dipahami sebagai proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mendukung perkembangan potensi peserta didik melalui lingkungan serta kegiatan belajar yang terarah. Maka dari itu, tujuan pendidikan sebagai dasar dalam membentuk manusia sehingga memiliki kemampuan, sikap, dan kepribadian yang baik dan juga dapat beradaptasi serta berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tersebut, penyelenggaraan pendidikan perlu selaras dengan nilai-nilai budaya yang hidup dan berkembang dalam masyarakat karena nilai-nilai tersebut berperan penting dalam membentuk karakter serta identitas peserta didik.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kualitas manusia, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun moral. Dalam perspektif agama Islam, pendidikan dipandang sebagai sarana untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh agar mampu menjalankan perannya sebagai hamba dan khalifah di muka bumi. Al-Qur'an menempatkan ilmu pengetahuan pada kedudukan yang tinggi, sebagaimana tercantum dalam Surah Al-Mujādilah ayat 11 yang menjelaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Ayat tersebut menunjukkan bahwa proses pendidikan dan pencarian ilmu merupakan hal yang sangat penting dan bernilai dalam kehidupan manusia. Al-Qur'an juga menekankan bahwa proses pembelajaran hendaknya tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan semata, tetapi juga pada pembentukan sikap dan akhlak yang baik. Oleh karena itu, pendidikan ideal tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir,

sikap tanggung jawab, serta karakter peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah, termasuk pembelajaran Matematika, perlu dirancang secara bermakna agar murid tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Pelaksanaan Pendidikan tidak hanya berlandaskan pada nilai agama, pelaksanaan pendidikan juga perlu memperhatikan nilai-nilai budaya lokal yang hidup dan berkembang dalam masyarakat. Dalam budaya Sunda dikenal konsep *silih asah*, *silih asih*, *silih asuh* yang bermakna saling belajar, saling menyayangi, dan saling membimbing dalam proses pendidikan. Nilai-nilai tersebut menekankan pentingnya interaksi sosial yang harmonis, kebersamaan, serta sikap saling menghargai antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan nilai kesundaan dalam pendidikan, khususnya di sekolah dasar, dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang mendorong keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan murid secara langsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing murid untuk saling belajar dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Lingkungan belajar yang demikian diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang humanis, menyenangkan, dan bermakna. Dengan berlandaskan nilai kesundaan tersebut, proses pembelajaran di sekolah dasar, termasuk pembelajaran Matematika, diharapkan tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik murid, tetapi juga membentuk sikap sosial dan karakter yang positif. Pendidikan dasar memegang peranan yang sangat penting sebagai landasan awal dalam membentuk kemampuan berpikir murid. Pada tahap sekolah dasar, murid mulai mengalami perkembangan kemampuan berpikir yang mencakup berpikir logis, sistematis, serta kritis. Kemampuan-kemampuan tersebut menjadi bekal utama bagi murid untuk mengikuti proses pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara terencana dan bermakna, sehingga murid tidak sekadar menerima informasi, tetapi mampu memahami dan mengonstruksi pengetahuan yang dipelajarinya secara menyeluruh.

Pendidikan dasar menjadikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan strategis. Pembelajaran Matematika berfungsi sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan terstruktur

melalui pemahaman berbagai konsep dasar. Matematika tidak hanya berkaitan dengan aktivitas menghitung, tetapi juga menuntut murid untuk memahami hubungan antar konsep serta menggunakannya dalam menyelesaikan permasalahan sederhana. Permasalahan tersebut umumnya berkaitan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari murid, sehingga pembelajaran Matematika diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Pembelajaran Matematika di sekolah dasar bertujuan membekali murid agar mampu memahami konsep-konsep Matematika secara benar, menjelaskan keterkaitan antar konsep, serta menerapkannya secara tepat dalam berbagai situasi pemecahan masalah. Pemahaman konsep menjadi aspek yang sangat penting karena menentukan kualitas belajar murid. Murid yang memiliki pemahaman konsep yang baik tidak hanya mampu menyelesaikan soal berdasarkan langkah-langkah tertentu, tetapi juga memahami alasan di balik setiap prosedur yang digunakan. Dengan demikian, pembelajaran Matematika di sekolah dasar diharapkan tidak berorientasi pada hafalan rumus semata, melainkan pada pemaknaan konsep yang dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai konteks pembelajaran.

Pemahaman konsep memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Pembelajaran Matematika tidak seharusnya hanya menekankan pada kemampuan murid dalam menghafal rumus atau mengikuti langkah-langkah penyelesaian soal secara mekanis, melainkan harus mengarah pada pemahaman makna dari setiap konsep yang dipelajari. Pembelajaran akan menjadi bermakna apabila peserta didik mampu memahami struktur dan konsep dasar suatu materi Bruner (1966, hlm. 44). Dengan memahami konsep secara utuh, murid tidak hanya mengetahui “cara” menyelesaikan soal, tetapi juga memahami “mengapa” suatu prosedur digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran Matematika tidak semata-mata diukur dari hasil akhir pengerjaan soal, melainkan dari kemampuan murid dalam memahami dan menjelaskan konsep yang melandasinya. Pemahaman konsep Matematika dapat dilihat melalui berbagai indikator yang mencerminkan kedalaman pemahaman murid terhadap suatu konsep. Pemahaman konsep Matematika mencakup beberapa kemampuan, antara lain kemampuan murid

untuk menyatakan kembali suatu konsep dengan bahasa sendiri, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu sesuai konsep yang dipelajari, serta membedakan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep. Selain itu, murid juga diharapkan mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, seperti gambar, simbol, atau model konkret, memilih dan menggunakan prosedur atau operasi yang tepat, serta mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam menyelesaikan permasalahan Matematika menurut Wardhani (2008, hlm. 8). Indikator-indikator tersebut menjadi tolok ukur penting dalam menilai sejauh mana murid benar-benar memahami konsep Matematika secara menyeluruh, bukan sekadar mengingat langkah-langkah penyelesaian soal.

Pemahaman konsep Matematika menjadi semakin penting ketika diterapkan pada materi operasi hitung dasar, salah satunya adalah operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. Materi ini merupakan konsep fundamental yang harus dikuasai oleh murid kelas II sekolah dasar pada semester II karena menjadi dasar bagi pembelajaran Matematika pada jenjang selanjutnya. Penguasaan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung hasil akhir, tetapi juga mencakup pemahaman nilai tempat satuan dan puluhan, ketepatan prosedur operasi hitung, serta keterkaitan antar bilangan. Apabila murid belum memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka secara baik, maka hal tersebut dapat menyebabkan kesulitan dalam mempelajari materi Matematika selanjutnya yang lebih kompleks. Oleh karena itu, pemahaman konsep pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka perlu ditanamkan secara kuat sejak dini agar murid memiliki dasar Matematika yang kokoh untuk mendukung proses belajar pada tahap berikutnya.

Secara ideal, proses pembelajaran Matematika di sekolah dasar hendaknya diselenggarakan melalui kegiatan belajar yang menempatkan murid sebagai subjek utama pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi murid. Keterlibatan murid secara langsung dalam kegiatan pembelajaran menjadi hal yang penting, karena melalui keterlibatan tersebut murid dapat membangun pemahamannya sendiri

terhadap konsep-konsep Matematika yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran Matematika tidak sekadar menekankan pada kemampuan menghafal rumus, tetapi lebih diarahkan pada pemahaman konsep secara mendalam dan aplikatif.

Pembelajaran matematika yang berorientasi pada pemahaman konsep menempatkan guru sebagai fasilitator yang memiliki peran sangat strategis. Guru dituntut untuk mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang mendorong keaktifan murid, memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi, berdiskusi, serta mengekspresikan pemahamannya. Peran guru tidak lagi sebatas sebagai sumber informasi utama, melainkan sebagai pembimbing yang membantu murid menemukan dan memahami konsep Matematika melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran yang dirancang dengan baik akan membantu murid mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis sejak dini.

Kondisi nyata pembelajaran Matematika di sekolah dasar menunjukkan bahwa pelaksanaannya belum sepenuhnya sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran Matematika dengan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka di kelas II sekolah dasar dengan jumlah murid sebanyak 30 orang, ditemukan adanya permasalahan yang berkaitan dengan pemahaman konsep Matematika murid. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa hanya 8 murid yang mampu merespons pertanyaan guru secara aktif serta mengikuti langkah-langkah operasi hitung dengan tepat, sedangkan 22 murid lainnya masih mengalami kesulitan pada tahap proses dan hasil perhitungan.

Kesulitan tersebut terlihat ketika murid mengerjakan soal operasi hitung, seperti " $34 + 28 = \dots$ " dan " $52 - 17 = \dots$ ", di mana sebagian murid belum mampu menentukan nilai tempat satuan dan puluhan secara tepat sehingga memengaruhi hasil perhitungan. Selain itu, pada soal cerita seperti "Ibu memiliki 45 buah apel, kemudian membeli lagi 18 buah apel. Berapa jumlah apel Ibu sekarang?", murid belum mampu mengidentifikasi operasi hitung yang sesuai dan menghubungkan permasalahan kontekstual dengan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep murid

terhadap materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka masih perlu ditingkatkan.

Rendahnya pemahaman konsep tersebut tampak dari berbagai aspek kemampuan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Murid mengalami kesulitan ketika diminta untuk mengungkapkan kembali konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka menggunakan bahasa mereka sendiri, khususnya saat harus menjelaskan alasan atau dasar dari setiap langkah perhitungan yang dilakukan. Selain itu, masih banyak murid yang belum mampu mengklasifikasikan nilai tempat satuan dan puluhan secara tepat pada bilangan yang dioperasikan, sehingga sering terjadi kesalahan dalam melakukan prosedur penjumlahan dan pengurangan. Kondisi ini berdampak pada munculnya hasil perhitungan yang kurang tepat. Murid juga belum dapat membedakan contoh operasi hitung yang benar dan yang tidak benar, serta mengalami kesulitan ketika diminta untuk mengidentifikasi letak kesalahan pada contoh hasil perhitungan tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa murid belum sepenuhnya memahami konsep dasar operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka secara menyeluruh, melainkan masih cenderung mengandalkan hafalan langkah tanpa pemahaman konsep yang mendalam.

Kondisi rendahnya pemahaman konsep Matematika murid tersebut juga diperkuat oleh hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa capaian hasil belajar murid belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Berdasarkan data hasil penilaian pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, masih terdapat murid yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran Matematika belum tercapai secara optimal, khususnya pada aspek pemahaman konsep, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar murid mampu mencapai kompetensi yang diharapkan secara merata.

Selain itu, murid belum menunjukkan kemampuan yang memadai dalam merepresentasikan konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka ke dalam berbagai bentuk penyajian. Dalam proses pembelajaran, murid masih mengalami kesulitan ketika diminta menggambarkan konsep

penjumlahan dan pengurangan melalui ilustrasi gambar, penggunaan benda konkret, maupun alat peraga sederhana yang seharusnya dapat membantu memperjelas makna konsep. Pemahaman murid cenderung terbatas pada penggunaan simbol dan angka semata, tanpa disertai pemahaman yang utuh mengenai konsep nilai tempat satuan dan puluhan yang menjadi dasar dari operasi hitung tersebut. Akibatnya, murid lebih banyak mengandalkan hafalan langkah-langkah penyelesaian tanpa memahami alasan di balik prosedur penjumlahan dan pengurangan yang dilakukan. Kondisi ini menyebabkan murid sering melakukan kesalahan ketika menghadapi variasi soal yang sedikit berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru. Kesulitan tersebut semakin tampak pada saat murid dihadapkan pada soal cerita, di mana murid belum mampu menghubungkan permasalahan kontekstual dengan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka yang telah dipelajari sehingga proses pemecahan masalah belum berjalan secara optimal.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman konsep Matematika murid belum berkembang secara maksimal dan belum memenuhi indikator pemahaman konsep yang diharapkan. Pemahaman konsep Matematika dapat dilihat dari kemampuan peserta didik untuk menyatakan kembali suatu konsep dengan kata-kata sendiri, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, menggunakan prosedur atau operasi yang tepat, serta mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah (Wardhani, 2008, hlm. 8). Berdasarkan indikator-indikator tersebut, permasalahan yang ditemukan pada pembelajaran Matematika kelas II, khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, menunjukkan bahwa murid masih mengalami hambatan dalam menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan nilai tempat satuan dan puluhan, menggunakan prosedur operasi hitung secara tepat, serta menerapkan konsep pada soal bervariasi dan soal cerita. Oleh karena itu, tingkat pemahaman konsep Matematika murid pada materi tersebut dapat dikategorikan masih rendah.

Rendahnya pemahaman konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka tersebut tidak sepenuhnya disebabkan oleh

keterbatasan kemampuan murid, melainkan dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Pembelajaran Matematika belum maksimal oleh peran guru sebagai sumber utama informasi, di mana guru lebih banyak menjelaskan materi dan memberikan contoh soal, sementara murid berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Murid belum diberikan ruang yang cukup untuk mengeksplorasi konsep, berdiskusi, maupun membangun pemahaman melalui pengalaman belajar secara langsung. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan cenderung belum bervariasi dan belum mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik serta bermakna bagi murid. Kondisi tersebut berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan murid dalam memahami konsep Matematika secara mendalam dan aplikatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif, menciptakan suasana belajar yang menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran yang demikian diharapkan dapat membantu murid mencapai indikator pemahaman konsep Matematika secara optimal. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode *Role Playing*, yaitu metode pembelajaran yang melibatkan murid secara langsung melalui kegiatan bermain peran. Melalui metode ini, murid dapat mempelajari konsep Matematika dengan cara yang lebih konkret dan kontekstual, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat abstrak. Upaya perbaikan pembelajaran tersebut memerlukan penerapan metode pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Murid sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pembelajaran konkret, partisipatif, dan kontekstual agar konsep yang dipelajari dapat dipahami dengan lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tidak hanya menekankan penyampaian materi oleh guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada murid untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan murid secara langsung melalui kegiatan bermain peran, sehingga murid dapat

memahami konsep pembelajaran melalui pengalaman belajar yang nyata. Melalui metode ini, murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memerankan situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran Matematika. Keterlibatan tersebut diharapkan dapat membantu murid membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam, khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

Metode *Role Playing* memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung efektivitas pembelajaran, seperti mendorong partisipasi aktif murid, meningkatkan kemampuan bekerja sama, serta membantu murid memahami materi melalui pengalaman belajar yang nyata. Pendapat tersebut didukung oleh Joyce, Weil, dan Calhoun (2021, hlm. 218) yang menjelaskan bahwa metode *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Melalui aktivitas bermain peran, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses pembentukan pemahaman secara aktif.

Namun demikian, metode *Role Playing* juga memiliki keterbatasan, seperti membutuhkan pengelolaan kelas yang baik serta waktu pembelajaran yang relatif lebih panjang. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* perlu dirancang secara sistematis dan didukung oleh media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Matematika memerlukan dukungan media pembelajaran yang mampu membantu murid dalam memvisualisasikan konsep yang dipelajari. Media pembelajaran berperan penting dalam menjembatani konsep Matematika yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh murid sekolah dasar. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan penerapan metode pembelajaran yang digunakan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan metode *Role Playing* adalah media Wordwall. Media Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas dan latihan soal interaktif dengan tampilan visual yang menarik serta mudah diakses oleh murid. Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran

matematika diharapkan dapat membantu murid memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka secara lebih konkret melalui penyajian soal yang variatif dan berbasis permainan edukatif. Selain itu, media Wordwall juga dapat meningkatkan keaktifan murid dalam proses pembelajaran karena mendorong partisipasi langsung serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan adanya kombinasi antara metode *Role Playing* dan media Wordwall, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar murid serta membantu mereka dalam memahami konsep matematika secara lebih optimal.

Media Wordwall memiliki beberapa kelebihan, antara lain mampu menyajikan latihan soal secara interaktif, memberikan umpan balik secara langsung kepada murid, serta menarik perhatian murid melalui tampilan visual yang variatif dan menarik Rahmawati (2021, hlm. 27). Selain itu, media Wordwall juga memungkinkan murid untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok melalui berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Namun demikian, media Wordwall juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada ketersediaan perangkat teknologi dan jaringan internet yang memadai. Selain itu, penggunaan media Wordwall menuntut kesiapan guru dalam merancang, mengelola, serta mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, penggunaan media Wordwall perlu disesuaikan dengan kondisi dan fasilitas sekolah agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam mendukung pemahaman konsep matematika murid. Pemanfaatan media pembelajaran yang mampu membantu murid dalam memvisualisasikan konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, khususnya yang berkaitan dengan pemahaman nilai tempat satuan dan puluhan, pada praktiknya masih belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan murid cenderung hanya mengikuti tahapan operasi hitung yang diajarkan oleh guru secara mekanis dan berorientasi pada prosedur, tanpa benar-benar memahami makna dari setiap langkah perhitungan yang dilakukan. Murid mengetahui cara menghitung, namun belum memahami alasan di balik proses penjumlahan dan pengurangan yang dilakukan. Akibatnya, pemahaman konsep

Matematika yang dimiliki murid menjadi kurang mendalam. Dampak dari kondisi ini tidak hanya terlihat pada rendahnya hasil belajar murid, tetapi juga menimbulkan kesulitan ketika murid harus mempelajari materi Matematika pada jenjang berikutnya. Selain itu, pembelajaran yang kurang bermakna turut berpengaruh terhadap menurunnya minat dan motivasi murid dalam mengikuti pembelajaran Matematika.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran aktif yang didukung media interaktif berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep Matematika murid sekolah dasar. Joyce, Weil, dan Calhoun (2021, hlm. 218) menjelaskan bahwa metode *Role Playing* mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam karena peserta didik berpartisipasi langsung dalam aktivitas pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Putra dan Lestari (2020, hlm. 67) menemukan bahwa metode pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan murid serta ketepatan dalam menerapkan prosedur operasi hitung. Rahmawati (2020, hlm. 27) menyatakan bahwa media Wordwall efektif meningkatkan keaktifan dan pemahaman murid melalui latihan soal yang bersifat interaktif. Hidayat dan Nuraini (2022, hlm. 52) juga melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep Matematika murid sekolah dasar. Sementara itu, Wulandari (2018, hlm.33) menegaskan bahwa rendahnya pemahaman konsep Matematika murid salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya variasi metode serta media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penerapan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall dinilai relevan sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep Matematika murid sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, dipandang perlu untuk dilakukan penelitian guna mengetahui pengaruh penerapan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep Matematika murid sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul **Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Matematika Murid Sekolah Dasar.**

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas serta menjaga fokus penelitian, peneliti menetapkan batasan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mencakup pembelajaran Matematika pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka yang diterapkan pada murid kelas II sekolah dasar.
2. Pemahaman konsep Matematika murid yang diteliti dibatasi pada indikator pemahaman konsep menurut Sri Wardhani (2008). Metode pembelajaran yang diteliti dibatasi pada metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall dalam pembelajaran Matematika.

C. Identifikasi Masalah

Uraian latar belakang yang telah disampaikan menunjukkan adanya beberapa permasalahan yang relevan untuk diteliti. Oleh karena itu, identifikasi masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran Matematika di kelas II sekolah dasar belum optimal, sehingga keterlibatan murid dalam proses pembelajaran masih terbatas dan pembelajaran cenderung berpusat pada guru.
2. Pemahaman konsep Matematika sebagian besar murid masih rendah, khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, sehingga murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai tempat serta menerapkan prosedur operasi hitung secara tepat.
3. Hasil belajar Matematika murid belum optimal, yang ditunjukkan oleh masih adanya murid yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga pemahaman konsep Matematika murid di kelas belum merata.
4. Terdapat perbedaan pemahaman konsep Matematika murid antara pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall dengan pembelajaran Matematika yang dilaksanakan secara konvensional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran Matematika pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall di kelas II sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep Matematika murid antara pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall dan pembelajaran konvensional di kelas II sekolah dasar?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep Matematika murid kelas II sekolah dasar?
4. Seberapa besar pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep Matematika murid kelas II sekolah dasar?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran Matematika pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dengan menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall di kelas II sekolah dasar.
2. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep Matematika murid antara pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall dan pembelajaran konvensional di kelas II sekolah dasar.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep Matematika murid kelas II sekolah dasar.
4. Mengetahui besarnya pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep Matematika murid kelas II sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkuat teori mengenai penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep Matematika murid sekolah dasar, serta dapat menjadi bahan rujukan dan pendukung bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang relevan.

b. Secara Praktis

1) Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran Matematika yang lebih aktif dan bermakna, serta membantu guru meningkatkan pemahaman konsep Matematika murid melalui penerapan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall.

2) Manfaat bagi murid

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan pengalaman belajar murid, serta membantu murid memahami konsep Matematika, khususnya pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, secara lebih baik dan bermakna.

3) Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Matematika dan mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai berikut untuk menghindari perbedaan interpretasi.

a. Metode Role Playing

Metode *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan murid dalam kegiatan bermain peran untuk memahami suatu konsep melalui pengalaman langsung. Riza (2023, hlm. 34) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan rangkaian teknik dan pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk mengefektifkan proses belajar mengajar sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya secara operasional. Sejalan dengan itu, Nasron et Al. (2024, hlm. 91) menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah strategi yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran melalui pengalaman belajar yang terstruktur dan bermakna. Lebih lanjut, Rusman. (2021, hlm. 82) menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran yang digunakan guru untuk mengimplementasikan perencanaan pembelajaran ke dalam bentuk kegiatan pembelajaran nyata di kelas. Penerapannya, metode *Role Playing* dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu guru menyiapkan skenario pembelajaran sesuai materi, menjelaskan peran yang akan dimainkan murid, melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai skenario, serta melakukan diskusi dan refleksi bersama murid untuk menegaskan konsep yang dipelajari. Melalui tahapan tersebut, murid tidak hanya melakukan aktivitas bermain peran, tetapi juga diarahkan untuk memahami makna dari setiap konsep yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, metode *Role Playing* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai metode pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif melalui tahapan persiapan peran, pelaksanaan bermain peran, serta diskusi dan refleksi untuk membantu memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dalam pembelajaran Matematika.

b. Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan murid dalam memahami makna suatu konsep serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah. Menurut National Council of Teachers of Mathematics (2020, hlm. 18), pemahaman konsep ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik dalam

menjelaskan kembali konsep dengan bahasanya sendiri, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu, serta menggunakan konsep tersebut secara tepat dalam berbagai situasi pemecahan masalah. Selain itu, Joseph D. Novak (2020, hlm. 73) menjelaskan bahwa konsep merupakan representasi mental yang membantu individu dalam mengorganisasikan pengetahuan sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Sejalan dengan itu, Robert E. Slavin (2020, hlm. 121) menyatakan bahwa konsep berfungsi sebagai dasar dalam proses berpikir karena memungkinkan peserta didik menghubungkan berbagai informasi dalam pembelajaran.

Pemahaman konsep matematika dalam penelitian ini adalah kemampuan murid dalam memahami dan menerapkan konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. Kemampuan tersebut diukur melalui indikator-indikator yang menggambarkan tingkat penguasaan konsep secara menyeluruh antara lain, Menyatakan ulang konsep, Mengklasifikasikan objek, Memberikan contoh dan non-contoh, Menerapkan konsep dalam pemecahan masalah dan Menjelaskan keterkaitan antar konsep.

c. Media *Wordwall*

Media *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang menyediakan berbagai bentuk aktivitas dan latihan soal interaktif. Menurut Rahmawati (2021, hlm. 45), *Wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keaktifan murid. Rusman (2021, hlm. 213) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah murid memahami materi pembelajaran. Selanjutnya, Smaldino et al. (2020, hlm. 18) menyatakan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif karena materi disajikan melalui berbagai bentuk representasi yang mendukung pemahaman konsep.

Media *Wordwall* dalam penelitian ini diartikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital yang digunakan untuk menyajikan latihan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka secara visual dan interaktif guna membantu murid memahami konsep Matematika dengan lebih menarik dan efektif.

d. Metode Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar umumnya masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi secara lisan, memberikan contoh soal di papan tulis, kemudian murid mengerjakan latihan soal secara individu. Pembelajaran dengan metode ini cenderung berpusat pada guru dan menekankan prosedur penyelesaian soal, sehingga keterlibatan aktif murid dalam memahami konsep masih terbatas. Pembelajaran Matematika materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dalam penelitian ini didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang menekankan pemahaman nilai tempat dan ketepatan prosedur operasi hitung, baik melalui pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di sekolah maupun melalui penerapan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan Tahun 2024. Secara keseluruhan, skripsi disusun dalam lima bab yang terdiri atas 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.

Bab I Pendahuluan memuat latar belakang masalah yang menguraikan kondisi ideal dan kondisi faktual pembelajaran yang melatarbelakangi penelitian, sehingga terlihat adanya kesenjangan antara teori dan praktik di lapangan. Selain itu, bab ini juga berisi identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran membahas kajian teori yang relevan dengan penelitian, meliputi konsep-konsep, teori-teori, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran Matematika, metode *Role Playing* media Wordwall, dan pemahaman konsep Matematika. Berdasarkan kajian teori tersebut, disusun kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian yang menggambarkan hubungan antarvariabel dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan secara sistematis dan terperinci

mengenai metode dan pendekatan penelitian yang digunakan, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Selanjutnya, hasil penelitian tersebut dibahas dengan mengaitkannya pada kajian teori dan hasil penelitian yang relevan untuk memberikan pemaknaan terhadap temuan penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran berisi simpulan yang merupakan ringkasan hasil penelitian berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan.