

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Pada dasarnya, metode pembelajaran merupakan cara atau strategi yang digunakan pendidik untuk mengorganisasi dan melaksanakan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Metode pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mencakup upaya guru dalam mengelola kegiatan belajar, membangun interaksi yang positif dengan peserta didik, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung tercapainya pengalaman belajar yang bermakna. Pemilihan metode yang sesuai perlu mempertimbangkan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik karena akan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain membantu meningkatkan pemahaman, penggunaan metode pembelajaran yang tepat juga dapat mendorong keaktifan, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, pemilihan metode pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran.

Selain itu, 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. Pendapat ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan peserta didik. Sejalan dengan itu, Nasron (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. Hal ini menegaskan bahwa metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Rusman (202, 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. Metode pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara perencanaan yang telah disusun dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara langsung.

Dengan adanya metode pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli, dapat dipahami bahwa metode pembelajaran merupakan pendekatan atau cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, metode pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang menghubungkan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, serta aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik. Pemilihan metode yang sesuai memungkinkan guru untuk mengelola dan mengarahkan proses pembelajaran secara lebih sistematis, terencana, dan efektif. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang tepat diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi secara lebih optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

b. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan memainkan peran dalam suatu situasi yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran dengan memerankan tokoh tertentu, memahami konteks yang disajikan, serta mengevaluasi pengalaman yang diperoleh selama kegiatan berlangsung. Keterlibatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman konsep berdasarkan pengalaman nyata yang mereka alami. Oleh karena itu, penggunaan metode *Role Playing* dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan peran tertentu sesuai dengan situasi pembelajaran yang dirancang oleh guru sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna. Menurut Huda (2020, hlm. 208),

metode *Role Playing* mampu membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman langsung karena mereka terlibat dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata. Dalam proses ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku yang aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat merasakan secara langsung bagaimana suatu konsep diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak mudah dilupakan oleh peserta didik. Sejalan dengan itu, Arsyad (2021, hlm. 45) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung seperti bermain peran dapat meningkatkan pemahaman konsep karena peserta didik tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi juga mengalami sendiri proses pembelajaran tersebut. Keterlibatan aktif ini memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahamannya secara mandiri melalui interaksi, diskusi, serta praktik langsung, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian teori yang telah dikemukakan, dapat dipahami bahwa metode *Role Playing* memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Metode ini memungkinkan konsep yang bersifat abstrak disajikan dalam bentuk pengalaman belajar yang lebih nyata dan dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga lebih mudah dipahami. Selain membantu memahami materi, kegiatan bermain peran juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* tidak hanya mendukung pencapaian aspek kognitif, tetapi juga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Metode *Role Playing* menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan interaksi, komunikasi, dan kerja sama antarpeserta didik. Dalam pelaksanaannya, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku yang terlibat langsung dalam situasi pembelajaran melalui peran tertentu. Keterlibatan ini mendorong peserta didik untuk saling berinteraksi, bertukar gagasan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi tersebut menjadikan

proses pembelajaran lebih hidup, tidak monoton, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Menurut Sani (2022, hlm. 134), metode pembelajaran yang bersifat partisipatif seperti *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial peserta didik. Peserta didik dilatih untuk memahami situasi, menganalisis peran yang dimainkan, serta menentukan respons yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Aktivitas tersebut secara tidak langsung mendorong peserta didik untuk berpikir lebih mendalam dan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Selain itu, Susanto (2020, hlm. 98) menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan ide, memahami sudut pandang orang lain, serta melatih kemampuan berkomunikasi secara efektif. Melalui kegiatan ini, peserta didik juga belajar menghargai pendapat orang lain serta membangun hubungan sosial yang lebih baik dengan teman sebayanya.

Melalui penerapan metode *Role Playing*, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengalami secara langsung proses pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan. Kegiatan bermain peran tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pembelajaran, tetapi juga memberikan ruang untuk mengembangkan kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan komunikasi dalam situasi yang lebih nyata dan kontekstual.

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai teori yang telah dipaparkan, metode *Role Playing* dapat dipahami sebagai salah satu metode pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan memerankan suatu situasi atau peran tertentu yang telah dirancang dalam proses pembelajaran. Melalui pengalaman tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk memahami konsep, nilai, maupun sikap yang dipelajari secara lebih konkret dan sesuai dengan konteks kehidupan nyata. Oleh karena itu, penerapan metode *Role Playing* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

c. Ciri-ciri Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* memiliki karakteristik pembelajaran yang berorientasi pada murid sebagai pusat kegiatan belajar. Dalam pelaksanaannya, murid diposisikan sebagai subjek yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mengelola kegiatan belajar. Menurut Sani (2022, hlm. 134), pembelajaran yang berpusat pada murid memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas belajar. Dalam pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dilibatkan secara aktif dalam proses menemukan, memahami, dan mengolah informasi yang diperoleh. Keterlibatan tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis, mengeksplorasi ide, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman yang dimilikinya, sehingga pengetahuan yang terbentuk menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.

Sejalan dengan itu, Susanto (2020, hlm. 102) menyatakan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman konsep karena peserta didik berperan langsung dalam proses belajar yang dialaminya. Melalui aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif, seperti diskusi, praktik, maupun simulasi, peserta didik memiliki kesempatan untuk menguji pemahamannya serta memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi. Keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran juga membantu peserta didik memahami hubungan antar konsep secara lebih jelas, sehingga mereka tidak hanya mengetahui hasil akhir, tetapi juga memahami proses yang dilalui untuk mencapai hasil tersebut.

Ciri lain dari metode *Role Playing* terletak pada keterlibatan murid dalam aktivitas bermain peran yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Melalui kegiatan tersebut, murid memerankan tokoh atau situasi tertentu yang relevan dengan materi yang dipelajari sehingga mereka dapat menghayati peran dan memahami konsep secara lebih konkret. Menurut Huda (2020, hlm. 210), metode *Role Playing* memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai peran sosial yang dapat membantu pemahaman konsep dan nilai dalam pembelajaran. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat memerankan situasi tertentu yang berkaitan

dengan materi yang dipelajari, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu melihat bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata. Proses eksplorasi peran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena peserta didik terlibat secara langsung dalam situasi yang menyerupai kondisi sebenarnya. Selain itu, Arsyad (2021, hlm. 47) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung seperti simulasi dan bermain peran dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Keterlibatan aktif dalam kegiatan tersebut memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus, memahami alur pembelajaran dengan lebih jelas, serta mengingat materi dalam jangka waktu yang lebih lama. Aktivitas seperti simulasi dan bermain peran juga membantu peserta didik menghubungkan antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Selain itu, metode *Role Playing* juga memiliki karakteristik dalam mengembangkan interaksi dan pengalaman belajar murid melalui kerja sama dan komunikasi antar peserta didik. Interaksi tersebut terbangun melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, serta refleksi setelah kegiatan bermain peran berlangsung. Menurut Sani (2022, hlm. 140), pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Susanto (2020, hlm. 110) menyatakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan interaksi sosial dapat memperkuat pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan teori yang telah dijelaskan, dapat dipahami bahwa metode *Role Playing* memiliki karakteristik utama berupa pembelajaran yang berorientasi pada murid, mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan bermain peran, serta mengembangkan kemampuan berinteraksi sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui metode ini, murid memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang mereka alami secara langsung sehingga konsep yang dipelajari dapat dipahami dengan lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut, Huda (2020, hlm. 215) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman, seperti *Role Playing*, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan dalam kegiatan belajar. Oleh karena

itu, metode *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan pemahaman konsep sekaligus mengembangkan keterampilan sosial murid.

d. Karakteristik Metode *Role Playing*

Peserta didik pada jenjang sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif yang menuntut pembelajaran yang bersifat konkret, kontekstual, dan mudah diamati secara langsung agar konsep yang dipelajari dapat dipahami secara optimal. Slavin (2020, hlm. 58) menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila mereka terlibat dalam aktivitas nyata yang memungkinkan mereka mengalami langsung proses belajar. Keterlibatan tersebut membuat peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam memahami konsep melalui pengalaman yang mereka alami sendiri. Aktivitas nyata dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mencoba, serta mengevaluasi hasil dari proses belajar yang dilakukan.

Sejalan dengan itu, Schunk (2021, hlm. 136) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik akan membantu mereka dalam membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam proses ini, peserta didik didorong untuk mengembangkan pemahaman berdasarkan pengalaman yang diperoleh, sehingga pengetahuan yang terbentuk menjadi lebih kuat dan tidak mudah dilupakan. Keterlibatan aktif juga memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami hubungan antar konsep serta meningkatkan kemampuan dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda.

Metode *Role Playing* dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar karena memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung yang menyerupai situasi nyata. Dalam kegiatan bermain peran, peserta didik terlibat sebagai pelaku utama yang menjalankan suatu peran tertentu sesuai dengan konteks pembelajaran. Kegiatan ini memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan materi yang dipelajari dengan kondisi kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

Pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam seluruh tahapan proses pembelajaran, mulai dari melakukan, mengamati, hingga merefleksikan pengalaman belajar yang diperoleh. Kolb (2020, hlm. 44) menjelaskan bahwa pembelajaran yang diperoleh melalui pengalaman langsung akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan bertindak. Selain itu, Mayer (2020, hlm. 72) menyatakan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas, interaksi, dan pengalaman konkret dapat meningkatkan daya serap serta retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Dalam metode *Role Playing*, peserta didik berperan sebagai pelaku utama dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman yang mereka alami sendiri. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi konsep secara langsung serta memahami hubungan antara teori dan praktik.

Pembelajaran dapat dikatakan bermakna apabila peserta didik mampu mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Proses tersebut membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam serta mempertahankan pemahaman tersebut dalam jangka waktu yang lebih lama. Novak (2021, hlm. 1) menjelaskan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika informasi baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang telah ada sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih terorganisasi dan mudah dipahami. Selain itu, Anderson dan Krathwohl (2020, hlm. 105) menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi. Dalam konteks ini, metode *Role Playing* mendukung terwujudnya pembelajaran bermakna karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi yang menyerupai kondisi nyata melalui aktivitas bermain peran. Dengan demikian, konsep yang dipelajari tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam berbagai

konteks pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, metode *Role Playing* memiliki karakteristik yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam membantu peserta didik memahami konsep melalui pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga secara praktis. Menurut Joyce dan Calhoun. (2021, hlm. 218), model pembelajaran berbasis aktivitas seperti *Role Playing* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperkuat pemahaman konsep yang dipelajari. Dengan demikian, metode *Role Playing* dinilai sebagai metode pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara seimbang.

e. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Tahap persiapan dalam penerapan metode *Role Playing* merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena pada tahap ini guru merancang seluruh kegiatan yang akan dilaksanakan. Sani (2022, hlm. 148), menyatakan tahap perencanaan pembelajaran harus mencakup penentuan tujuan, penyusunan materi, serta strategi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran berjalan efektif. Sejalan dengan itu, Huda (2020, hlm. 228) menyatakan bahwa dalam metode *Role Playing*, guru perlu menyusun skenario yang jelas, menetapkan peran, serta memberikan petunjuk yang sistematis agar peserta didik dapat memahami alur kegiatan dengan baik. Oleh karena itu, tahap persiapan tidak hanya berfungsi sebagai perencanaan teknis, tetapi juga sebagai upaya untuk memastikan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran secara aktif dan terarah.

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari metode *Role Playing* karena pada tahap ini peserta didik memerankan tokoh atau situasi yang telah dirancang dalam skenario pembelajaran. Menurut Joyce, Weil dan Calhoun (2021, hlm. 162) kegiatan bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai situasi sosial sehingga mereka dapat memahami konsep, sikap, dan nilai secara lebih mendalam. Selain itu, Slavin (2020, hlm. 162) menjelaskan bahwa

pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung seperti simulasi dan bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dalam tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat yang mengarahkan jalannya kegiatan agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Setelah kegiatan bermain peran selesai dilaksanakan, pembelajaran dilanjutkan dengan tahap diskusi yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap pengalaman yang telah diperoleh. Menurut Schunk (2021, hlm. 148), diskusi dalam pembelajaran berfungsi untuk membantu peserta didik mengkonstruksi pengetahuan melalui pertukaran ide dan pengalaman dengan peserta didik lainnya. Sejalan dengan itu, Mayer (2020, hlm. 85) menyatakan bahwa interaksi dan komunikasi dalam proses pembelajaran dapat memperkuat pemahaman serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Melalui tahap diskusi, peserta didik dapat mengemukakan pendapat, menganalisis pengalaman bermain peran, serta mengaitkannya dengan konsep pembelajaran secara lebih sistematis.

Tahap refleksi menjadi salah satu komponen penting dalam penerapan metode *Role Playing* karena pada tahap ini peserta didik diberikan kesempatan untuk menelaah kembali pengalaman belajar yang telah diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Novak (2021, hlm. 95) menjelaskan bahwa kegiatan refleksi membantu peserta didik mengaitkan pengalaman yang dialami dengan pengetahuan yang telah tersimpan dalam struktur kognitifnya sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam dan bermakna. Selaras dengan pendapat tersebut, Anderson dan Krathwohl (2020, hlm. 110) menyatakan bahwa refleksi dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena peserta didik didorong untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menafsirkan pengalaman belajar yang telah dilalui. Oleh karena itu, tahap refleksi tidak hanya berfungsi untuk memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam proses pembelajaran.

Tahap terakhir dalam metode *Role Playing* adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami konsep, sikap, dan nilai yang telah dipelajari melalui kegiatan bermain peran. Menurut Slavin (2020, hlm. 170), evaluasi pembelajaran penting dilakukan untuk mengukur keberhasilan

proses belajar serta memberikan umpan balik bagi perbaikan pembelajaran selanjutnya. Sejalan dengan itu, Sani (2022, hlm. 152) menyatakan bahwa evaluasi tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil belajar, tetapi juga untuk mengetahui efektivitas metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tahap evaluasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam rangkaian metode *Role Playing* karena berfungsi untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam metode *Role Playing* meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap diskusi, tahap refleksi, dan tahap evaluasi. Setiap tahapan memiliki peran yang saling berkaitan dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang sistematis dan terarah. Menurut Joyce et al. (2021, hlm. 280), model pembelajaran yang terstruktur akan lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep secara mendalam. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* yang dilakukan secara sistematis dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

f. Kelebihan Metode *Role Playing*

Metode pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik secara langsung terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Menurut Slavin (2020, hlm. 168), pembelajaran aktif memungkinkan peserta didik untuk berpikir, merespons, dan berpartisipasi secara langsung sehingga meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Schunk (2021, hlm. 142) menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman serta motivasi belajar. Dalam metode *Role Playing*, keterlibatan tersebut diwujudkan melalui kegiatan bermain peran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan partisipatif. Pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung juga berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik secara lebih mendalam dan bermakna. Menurut Kolb (2020, hlm. 46), pengalaman langsung dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep melalui proses mengalami, merefleksikan, dan mengaplikasikan

pengetahuan. Selain itu, Mayer (2020, hlm. 90) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas konkret dan interaksi dapat meningkatkan daya serap serta retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dalam metode *Role Playing*, peserta didik dihadapkan pada situasi yang menyerupai kondisi nyata sehingga mereka dapat memahami konsep secara lebih kontekstual. Hal ini menjadikan pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan mudah dipahami.

Selain itu, metode *Role Playing* juga mampu meningkatkan interaksi dan kerja sama antarpeserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Johnson dan Johnson (2020, hlm. 75), pembelajaran kooperatif yang melibatkan interaksi sosial dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta pemahaman peserta didik terhadap materi. Sejalan dengan itu, Slavin (2020, hlm. 175) menyatakan bahwa kerja kelompok dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik saling bertukar gagasan dan memperdalam pemahaman melalui diskusi. Dalam kegiatan *Role Playing*, peserta didik bekerja sama dalam memerankan peran tertentu sehingga mereka tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga secara sosial. Dengan demikian, metode ini mampu mengembangkan kemampuan kognitif sekaligus keterampilan sosial peserta didik.

Salah satu kelebihan metode *Role Playing* adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Schunk (2021, hlm. 150) menjelaskan bahwa motivasi belajar cenderung meningkat ketika peserta didik terlibat secara aktif serta merasa nyaman selama mengikuti proses pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Keller (2020, hlm. 60) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang secara menarik dan bervariasi mampu meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik. Dalam penerapannya, metode *Role Playing* menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis melalui aktivitas bermain peran sehingga peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan lebih bersemangat dalam memahami materi yang dipelajari.

Selain berdampak pada peningkatan motivasi belajar, metode *Role Playing* juga memberikan pengalaman belajar yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan. Novak (2021, hlm. 98) mengemukakan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan unsur emosional dan interaksi sosial dapat membantu memperkuat pemahaman serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Selaras dengan pendapat tersebut, Anderson dan Krathwohl (2020, hlm. 112) menyatakan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam berbagai aktivitas pembelajaran berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi sekaligus pembentukan sikap yang positif. Melalui metode *Role Playing*, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman terhadap konsep pembelajaran, tetapi juga belajar menghayati peran, memahami nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan belajar, serta mengembangkan berbagai keterampilan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Mengacu pada berbagai pendapat yang telah diuraikan sebelumnya, metode *Role Playing* dapat dipandang sebagai metode pembelajaran yang memberikan banyak manfaat dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif, membangun pemahaman konsep berdasarkan pengalaman nyata, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Di samping itu, karakteristik pembelajaran yang menyenangkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan berbagai keunggulan tersebut, metode *Role Playing* layak digunakan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar di sekolah dasar.

g. Kekurangan Metode *Role Playing*

Dalam penerapannya, metode *Role Playing* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis karena murid terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas belajar. Meskipun demikian, keberhasilan pelaksanaannya sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas dan mengarahkan jalannya pembelajaran. Joyce, Weil, dan Calhoun (2021, hlm. 220) menjelaskan bahwa pembelajaran melalui bermain peran melibatkan partisipasi

aktif peserta didik serta interaksi yang tinggi antarpeserta sehingga guru perlu mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Apabila pengelolaan kelas tidak dilakukan dengan baik, kegiatan bermain peran dapat menimbulkan kegaduhan dan mengganggu konsentrasi murid, sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai secara optimal. Selain menuntut pengelolaan kelas yang baik, metode *Role Playing* juga memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang cukup. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak hanya berlangsung saat kegiatan inti, tetapi juga diawali dengan persiapan dan diakhiri dengan diskusi serta refleksi. Abdul Majid (2020, hlm. 198) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, keterbatasan waktu pembelajaran dapat menjadi kendala apabila metode *Role Playing* tidak direncanakan secara matang.

Keberhasilan metode *Role Playing* juga sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang dan mengarahkan jalannya pembelajaran. Sejak tahap perencanaan, guru dituntut untuk menyusun skenario, menentukan pembagian peran, serta mengantisipasi dinamika kelas. Trianto (2020, hlm. 91) menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang menekankan keaktifan murid menuntut kesiapan guru agar kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tanpa persiapan yang memadai, pembelajaran berpotensi berjalan kurang terarah. Penerapan metode pembelajaran yang bersifat inovatif menuntut kompetensi guru dalam berbagai aspek. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengelola kelas, waktu, dan sumber belajar. E. Mulyasa (2021, hlm. 121) menyatakan bahwa metode pembelajaran inovatif, termasuk *Role Playing* akan sulit diterapkan secara optimal apabila guru belum terbiasa dengan pembelajaran aktif dan kolaboratif. Aspek kesiapan guru juga mencakup kesiapan mental dan pedagogis dalam menghadapi aktivitas bermain peran di kelas. Suyanto dan Jihad (2022, hlm. 76) mengemukakan bahwa pembelajaran melalui bermain peran membutuhkan kesiapan tersebut agar kegiatan belajar tetap terarah dan kondusif. Tanpa kesiapan yang memadai, metode *Role Playing* berpotensi menimbulkan kesulitan dalam

pengendalian kelas maupun dalam proses evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* memiliki beberapa keterbatasan, antara lain menuntut pengelolaan kelas yang baik, membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih panjang, serta memerlukan kesiapan guru dalam perencanaan dan pelaksanaannya. Oleh karena itu, metode *Role Playing* perlu dirancang dan dikelola secara cermat agar dapat diterapkan secara efektif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

h. Peran Guru dalam Metode *Role Playing*

Dalam pembelajaran Matematika yang menerapkan metode *Role Playing*, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang mendukung murid dalam memahami konsep melalui pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung. Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, nyaman, dan bermakna sehingga murid dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Melalui kondisi pembelajaran yang demikian, murid diharapkan mampu memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka secara lebih baik dan mendalam.

Pada tahap awal pembelajaran, guru berperan menarik perhatian dan memotivasi murid dengan mengaitkan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari murid, seperti kegiatan menghitung benda, transaksi jual beli sederhana, atau permainan berhitung. Kegiatan ini bertujuan untuk mengaktifkan pengetahuan awal murid sebelum memasuki kegiatan bermain peran. Selanjutnya, guru menyiapkan skenario *Role Playing* yang sesuai dengan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, serta membagi peran kepada murid. Guru menentukan peran yang akan dimainkan, menjelaskan aturan dan langkah-langkah kegiatan, serta memastikan setiap murid memahami tugas dan perannya masing-masing. Pada tahap ini, guru juga menekankan pemahaman terhadap nilai tempat satuan dan puluhan sebagai dasar dalam melakukan operasi hitung.

Pada saat pelaksanaan kegiatan bermain peran, guru berperan membimbing dan mengamati jalannya pembelajaran. Guru memastikan murid menjalankan

perannya sesuai dengan skenario, mengarahkan murid apabila terjadi kesalahan dalam memahami konsep atau langkah operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka secara bersusun, serta memberikan bantuan kepada murid yang mengalami kesulitan selama kegiatan berlangsung. Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru memfasilitasi diskusi kelas untuk membahas pengalaman belajar yang telah dilakukan. Guru mengajak murid mengemukakan pendapat, menjelaskan kembali konsep dengan bahasa sendiri, serta mengaitkan kegiatan *Role Playing* dengan konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka yang benar. Melalui diskusi ini, guru membantu meluruskan kesalahan pemahaman dan memperkuat penguasaan konsep murid.

Pada tahap akhir, guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penilaian dilakukan melalui observasi keaktifan murid selama kegiatan *Role Playing*, kemampuan murid dalam menerapkan langkah-langkah operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, serta hasil latihan atau tugas yang diberikan setelah pembelajaran. Dengan demikian, peran guru dalam metode *Role Playing* mencakup perencanaan, pelaksanaan, pembimbingan, refleksi, dan penilaian pembelajaran secara menyeluruh.

Mengacu pada uraian teori yang telah dipaparkan, peran guru dalam pelaksanaan metode *Role Playing* tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan proses pembelajaran. Guru berperan dalam merancang, mengarahkan, serta memfasilitasi kegiatan belajar sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan bermakna. Dengan dukungan tersebut, murid memperoleh kesempatan untuk memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang mereka alami secara langsung.

2. Media Wordwall

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen yang dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, Kustandi dan Darmawan (2020, hlm. 25) menyatakan bahwa media pembelajaran

digunakan untuk membantu memperjelas penyampaian materi sehingga peserta didik dapat memahami konsep secara lebih konkret dan sistematis. Penggunaan media dalam pembelajaran memungkinkan materi yang bersifat abstrak disajikan dalam bentuk yang lebih nyata, sehingga memudahkan peserta didik dalam menangkap makna dari konsep yang dipelajari. Media pembelajaran juga berperan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan informasi, sehingga proses komunikasi dalam pembelajaran menjadi lebih efektif. Sejalan dengan itu, Yaumi (2021, hlm. 13) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang berbagai indera peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Keterlibatan berbagai indera, seperti penglihatan dan pendengaran, membantu peserta didik dalam memproses informasi secara lebih optimal. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media yang bervariasi juga dapat menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran memiliki kontribusi yang penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar karena dapat membantu peserta didik memahami materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Smaldino et al. (2020, hlm. 7) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran melalui berbagai bentuk visual maupun audio sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih efektif. Selaras dengan pendapat tersebut, Heinich et al. (2021, hlm. 10) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempercepat pemahaman peserta didik terhadap informasi karena melibatkan berbagai indera dalam proses belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menerima informasi, mengolah pengetahuan, serta memahami materi pembelajaran secara lebih efektif dan optimal.

Dalam praktik pembelajaran, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang sangat penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, Yaumi (2021, hlm. 20), menjelaskan media pembelajaran berfungsi untuk

meningkatkan motivasi belajar, memperjelas penyajian informasi, serta membantu peserta didik dalam memahami konsep secara lebih mendalam. Pendapat tersebut diperkuat oleh Kustandi dan Darmawan (2020, hlm. 30) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu mengatasi berbagai keterbatasan dalam proses belajar, baik yang berkaitan dengan ruang, waktu, maupun kemampuan indera peserta didik. Peran tersebut sangat penting dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar karena banyak materi yang bersifat abstrak dan memerlukan bantuan media agar konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Selain membantu menjelaskan materi, media pembelajaran juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik. Smaldino et al. (2020, hlm. 15) mengemukakan bahwa media yang dirancang secara efektif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi lebih aktif. Senada dengan pendapat tersebut, Yaumi (2021, hlm. 25) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi rasa bosan peserta didik karena penyajian materi menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan partisipasi peserta didik sekaligus mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih berkualitas.

Berdasarkan berbagai teori yang telah dipaparkan, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang dimanfaatkan untuk membantu penyampaian materi agar lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Kehadiran media dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Smaldino et al. (2020, hlm. 18) menjelaskan bahwa penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang lebih nyata. Oleh sebab itu, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar yang banyak memuat konsep-konsep abstrak.

b. Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran sekaligus latihan soal secara interaktif dan menarik. Melalui platform ini, guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran berbasis permainan seperti kuis, mencocokkan pasangan, pilihan ganda, roda acak, serta bentuk aktivitas interaktif lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Pratama (2022, hlm. 67), media pembelajaran digital seperti *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menggabungkan unsur permainan dengan penyajian materi yang sistematis. Penggabungan antara elemen permainan dan materi pembelajaran membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar, karena proses pembelajaran tidak lagi terasa monoton. Selain itu, fitur interaktif yang terdapat dalam media *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung melalui berbagai bentuk latihan soal, sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih aktif. Sejalan dengan itu, Rahmawati (2023, hlm. 45) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis *game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih menyenangkan. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih santai namun tetap bermakna, sehingga peserta didik merasa lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan emosional dan rasa tertarik terhadap permainan juga berpengaruh terhadap meningkatnya fokus serta daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital, Wordwall mengintegrasikan unsur teknologi, tampilan visual yang menarik, serta interaksi langsung antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Penggunaan Wordwall memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menuntut respons, pemikiran, dan pengambilan keputusan. Menurut Hidayat (2021, hlm. 88), media pembelajaran digital yang bersifat interaktif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta memperkuat pemahaman konsep melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar. Selain itu, Putri (2022, hlm. 53) menjelaskan

bahwa visualisasi dan interaktivitas dalam media digital mampu membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih konkret dan mudah diingat. Dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah dasar, media Wordwall memiliki relevansi yang tinggi karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep serta menjaga perhatian mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Saputra (2021, hlm. 102), pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik dalam memahami konsep matematika. Sejalan dengan itu, Lestari (2023, hlm. 76) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual.

Dari uraian yang telah dipaparkan, dapat dipahami bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif untuk mendukung proses belajar peserta didik. Melalui penggunaan media ini, peserta didik tidak hanya menerima materi pembelajaran, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan yang mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Menurut Rahmawati (2023, hlm. 49), media digital interaktif mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik karena memberikan kesempatan untuk belajar secara lebih menarik dan bermakna. Dengan karakteristik tersebut, *Wordwall* layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar guna membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

c. Manfaat Media *Wordwall*

Dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar, *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital yang menghadirkan berbagai aktivitas interaktif bagi peserta didik. Penggunaan media ini berpotensi meningkatkan partisipasi peserta didik selama pembelajaran sekaligus membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memberikan makna yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media

ini memberikan berbagai manfaat, terutama dalam meningkatkan keaktifan murid, memperkuat pemahaman konsep matematika, serta meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas yang bersifat interaktif. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020, hlm. 32), media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses belajar melalui respon terhadap stimulus yang diberikan. Sejalan dengan itu, Arsyad (2021, hlm. 33) menyatakan bahwa media berbasis visual dan interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah karena disajikan secara menarik dan tidak monoton.

Media Wordwall juga memiliki manfaat dalam meningkatkan keaktifan peserta didik karena menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran yang mendorong keterlibatan langsung dalam proses belajar. Menurut Sani (2022, hlm. 156), penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik karena mereka terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang bersifat interaktif dan menantang. Selain itu, Huda (2020: 240) menjelaskan bahwa media interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan tidak mudah bosan. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan melibatkan peserta didik secara maksimal.

Selain meningkatkan keaktifan, media Wordwall juga berperan dalam membantu peserta didik memahami konsep matematika melalui latihan yang berulang dan bervariasi. Menurut Mayer (2020, hlm. 90), pembelajaran yang disertai dengan latihan interaktif dan umpan balik langsung dapat meningkatkan pemahaman konsep serta daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Sejalan dengan itu, Slavin (2020, hlm. 185) menyatakan bahwa latihan yang dilakukan secara berulang dengan variasi soal dapat membantu peserta didik dalam memperkuat pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dalam penggunaan Wordwall, peserta didik dapat mengerjakan berbagai bentuk soal secara interaktif sehingga konsep operasi hitung menjadi lebih mudah dipahami.

Selain itu, media Wordwall juga memiliki manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian pembelajaran yang menarik dan menantang. Menurut Schunk (2021, hlm. 210), motivasi belajar peserta didik

dapat meningkat apabila pembelajaran dirancang secara menarik dan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka. Sejalan dengan itu, Sani (2022, hlm. 160) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Media Wordwall menghadirkan unsur permainan dan variasi aktivitas yang mampu membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, serta motivasi belajar peserta didik. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui aktivitas interaktif yang melibatkan pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut Mayer (2020, hlm. 95), pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dan media dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan. Dengan demikian, media Wordwall layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

d. Kelebihan Media *Wordwall*

Media Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital yang memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Keunggulan tersebut terutama terletak pada sifatnya yang interaktif, praktis dalam penggunaan, serta mampu menarik perhatian murid. Karakteristik ini menjadikan Wordwall relevan digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid sekolah dasar.

Selain itu, Smaldino dkk. (2019, hlm. 120) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif memiliki beberapa kelebihan utama, yaitu:

1. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, karena peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar;

2. Memberikan umpan balik secara langsung, sehingga peserta didik dapat segera mengetahui hasil dari aktivitas yang dilakukan dan memahami kesalahan yang terjadi; dan
3. Meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, karena media interaktif mampu menjaga fokus dan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Kelebihan tersebut selaras dengan karakteristik media Wordwall yang menuntut murid untuk berinteraksi secara langsung dengan soal-soal dan aktivitas pembelajaran. Melalui kegiatan menjawab, mencocokkan, atau menyelesaikan permainan edukatif, murid terlibat aktif dalam proses belajar Matematika. Selain itu, Heinich dkk. (2018, hlm. 56) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan antarmuka sederhana memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penggunaan, baik bagi guru maupun peserta didik. Wordwall menyediakan tampilan yang sederhana, jelas, dan intuitif, sehingga guru dapat menggunakannya tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Di sisi lain, murid sekolah dasar juga dapat mengoperasikan media ini dengan mudah, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif tanpa hambatan teknis. Keunggulan lain dari media Wordwall terletak pada kemampuannya dalam menarik perhatian murid sekolah dasar. Mayer (2020, hlm. 34) menyatakan bahwa media pembelajaran yang mengombinasikan unsur visual, teks, dan interaksi mampu meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik. Wordwall menampilkan desain visual yang menarik disertai aktivitas berbasis permainan, sehingga pembelajaran Matematika tidak lagi dipandang sebagai kegiatan yang membosankan, melainkan sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dalma konteks pembelajaran yang menyenangkan, Sanjaya (2021, hlm. 102) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mencegah peserta didik merasa jenuh. Media Wordwall mendukung terciptanya suasana tersebut melalui berbagai aktivitas permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan murid sekolah dasar, sehingga murid lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, Menurut Yaumi (2021, hlm. 25), media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan peserta

didik karena menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dengan karakteristik tersebut, *Wordwall* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Matematika yang membantu murid belajar secara lebih aktif serta sesuai dengan kebiasaan belajar peserta didik di era digital.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* memiliki sejumlah kelebihan, antara lain bersifat interaktif, mudah digunakan, serta mampu menarik perhatian murid sekolah dasar. Kelebihan tersebut menjadikan media *Wordwall* efektif dan relevan digunakan untuk mendukung pembelajaran Matematika di sekolah dasar agar proses pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan menyenangkan.

e. Kekurangan Media *Wordwall*

Meskipun media *Wordwall* menawarkan berbagai keunggulan dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan menarik, penggunaannya di sekolah dasar juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan tersebut terutama berkaitan dengan ketergantungan pada jaringan internet serta ketersediaan perangkat digital yang belum tentu dimiliki secara merata oleh seluruh peserta didik. Kondisi ini dapat memengaruhi kelancaran dan efektivitas pelaksanaan pembelajaran apabila tidak diantisipasi dengan baik. Selain itu, Munir (2019, hlm. 112) mengemukakan bahwa salah satu kelemahan utama media pembelajaran berbasis digital adalah ketergantungannya pada koneksi internet yang stabil. Apabila jaringan internet mengalami gangguan atau tidak tersedia secara optimal, maka proses pembelajaran berpotensi terhambat dan aktivitas belajar tidak dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana. Hal ini juga berlaku pada penggunaan media *Wordwall*, karena sebagian besar fitur dan aktivitas pembelajarannya memerlukan akses internet secara langsung.

Pendapat tersebut sejalan dengan Rusman (2021, hlm. 173) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi akan menghadapi kendala apabila sarana dan prasarana pendukung, khususnya jaringan internet, belum tersedia secara merata. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, kondisi keterbatasan akses internet masih sering ditemukan, terutama di wilayah tertentu, sehingga penggunaan media *Wordwall* belum dapat diterapkan

secara maksimal pada seluruh peserta didik. Di samping kebutuhan akan akses internet, penerapan media *Wordwall* juga memerlukan perangkat teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Menurut Yaumi (2021, hlm. 25), keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas teknologi yang memadai. Apabila perangkat yang diperlukan tidak tersedia, maka pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menjadi kurang optimal dan berpotensi menimbulkan kesenjangan dalam akses belajar peserta didik.

Lebih lanjut, Mayer (2020, hlm. 41) menyatakan bahwa penggunaan media digital tanpa didukung oleh fasilitas yang memadai dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Dalam penerapan media *Wordwall*, keterbatasan jumlah perangkat digital dapat menyebabkan tidak semua peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai secara optimal. Selain itu, Sanjaya (2021, hlm. 105) juga menegaskan bahwa guru perlu mempertimbangkan kesiapan sarana, prasarana, serta kondisi peserta didik sebelum menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Tanpa perencanaan dan kesiapan yang matang, penggunaan media digital seperti *Wordwall* berpotensi menimbulkan ketimpangan dalam partisipasi belajar, di mana hanya sebagian peserta didik yang dapat terlibat secara maksimal.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *Wordwall* terletak pada ketergantungannya terhadap koneksi internet serta kebutuhan akan perangkat digital yang memadai. Oleh karena itu, penggunaan media *Wordwall* perlu disesuaikan dengan kondisi sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, agar proses pembelajaran tetap dapat berjalan secara efektif, merata, dan bermakna bagi seluruh peserta didik.

f. Langkah-langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Menurut Cecep Kustandi dan Sutjipto (2020, hlm. 75), penggunaan media pembelajaran digital interaktif perlu dilakukan melalui tahapan yang sistematis agar proses pembelajaran berjalan efektif. Adapun langkah-langkah penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Media *Wordwall* dapat diakses melalui perangkat digital seperti handphone, laptop, atau komputer dengan membuka laman resmi *Wordwall* melalui web: <https://wordwall.net>.
2. Guru melakukan pendaftaran akun atau masuk (*login*) ke akun *Wordwall* yang dimiliki. Setelah itu, guru dapat memilih jenis aktivitas atau template permainan yang tersedia, seperti *quiz*, *matching pairs*, atau *multiple choice*.
3. Guru menyusun konten pembelajaran dengan memasukkan soal, teks, dan gambar yang berkaitan dengan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. Konten disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik murid kelas II sekolah dasar. Dalam tahap ini, guru dapat menyajikan soal yang menuntut pemahaman nilai tempat satuan dan puluhan serta penerapan operasi hitung secara tepat, termasuk melalui penyajian operasi hitung secara bersusun sebagai salah satu cara penyelesaian.
4. Setelah konten selesai dibuat, guru menyimpan dan mempublikasikan aktivitas *Wordwall*. Sistem *Wordwall* akan menghasilkan tautan (*link*) atau kode aktivitas yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran tersebut.

Adapun langkah-langkah penggunaan media *Wordwall* pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Sebelum pembelajaran dimulai, guru memastikan ketersediaan perangkat digital dan kondisi koneksi internet agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.
2. Guru membagikan tautan (*link*) atau kode aktivitas *Wordwall* kepada murid dan memberikan arahan mengenai cara mengakses serta menggunakan media tersebut.
3. Guru menjelaskan aturan dan batas waktu pengerjaan aktivitas *Wordwall* agar murid dapat mengikuti pembelajaran dengan tertib.
4. Murid mengerjakan aktivitas *Wordwall* sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru, sementara guru mengamati keaktifan murid serta memberikan bantuan apabila murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

5. Setelah kegiatan selesai, guru mengajak murid untuk membahas hasil aktivitas *Wordwall* dan mengaitkannya dengan konsep Matematika yang telah dipelajari.

Guru juga dapat mengajak murid untuk membuat soal sederhana menggunakan media *Wordwall* berdasarkan materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, kemudian mendiskusikan hasilnya atau mempresentasikannya secara singkat di depan kelas sebagai bentuk penguatan pemahaman konsep.

3. Pemahaman Konsep Matematika

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman merupakan kemampuan kognitif seseorang dalam menangkap, menafsirkan, dan memberi makna terhadap informasi yang dipelajari sehingga informasi tersebut tidak hanya diingat, tetapi juga dapat dijelaskan kembali serta digunakan dalam berbagai situasi. Menurut Anderson dan Krathwohl (2020, hlm. 67), pemahaman merupakan proses kognitif yang melibatkan kemampuan menginterpretasikan, mengklasifikasikan, serta menjelaskan suatu informasi berdasarkan struktur pengetahuan yang dimiliki. Sejalan dengan itu, Schunk (2021, hlm. 142) menyatakan bahwa pemahaman terjadi ketika peserta didik mampu menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah ada sehingga terbentuk makna yang lebih mendalam. Oleh karena itu, pemahaman menunjukkan tingkat penguasaan materi yang lebih tinggi dibandingkan sekadar mengingat karena melibatkan proses berpikir yang aktif dan bermakna.

Konsep merupakan ide atau gagasan abstrak yang digunakan untuk mengelompokkan, menghubungkan, serta memahami berbagai objek, peristiwa, dan hubungan tertentu dalam suatu bidang pengetahuan. Menurut Novak (2021, hlm. 73), konsep merupakan representasi mental yang membantu individu dalam mengorganisasikan pengetahuan sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Sejalan dengan itu, Slavin (2020, hlm. 121) menyatakan bahwa konsep berfungsi sebagai dasar dalam proses berpikir karena memungkinkan peserta didik menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh dalam pembelajaran. Dengan demikian, penguasaan konsep yang baik akan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara sistematis dan logis.

Pemahaman konsep matematika dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menguasai dan memaknai suatu konsep beserta hubungan antarkonsep sehingga pengetahuan tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi. Menurut Mayer (2020, hlm. 95), pemahaman konsep tercermin dari kemampuan individu dalam mengintegrasikan informasi yang diperoleh dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga terbentuk pemahaman yang lebih mendalam, pemahaman konsep ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik dalam menjelaskan kembali suatu konsep, merepresentasikan dalam berbagai bentuk, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah. Sejalan dengan itu, Schunk (2021, hlm. 150) menyatakan bahwa pemahaman konsep yang baik memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan berbagai ide matematika sehingga terbentuk pemahaman yang terintegrasi. Oleh karena itu, pemahaman konsep matematika menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran.

Pemahaman konsep memiliki kedudukan yang penting dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar karena konsep-konsep yang dipelajari saling berhubungan dan disusun secara bertahap. Kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dasar akan menjadi bekal untuk mempelajari materi yang lebih lanjut. Menurut Slavin (2020, hlm. 130), penguasaan konsep yang kuat dapat membantu peserta didik menghadapi materi yang lebih kompleks pada tahap pembelajaran berikutnya. Selain itu, Anderson dan Krathwohl (2020, hlm. 72) menegaskan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi berkembang berdasarkan penguasaan konsep-konsep dasar yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan demikian, peserta didik yang belum memahami konsep dasar dengan baik berpotensi mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran Matematika pada tingkat yang lebih tinggi.

Dari uraian teori yang telah dijelaskan, dapat dipahami bahwa pemahaman konsep tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat informasi, tetapi juga mencakup kemampuan peserta didik dalam memaknai, menjelaskan kembali, dan menerapkan konsep yang dipelajari dalam berbagai situasi. Menurut Mayer (2020, hlm. 98), peserta didik yang memiliki pemahaman konsep yang baik mampu mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh serta menggunakannya

secara fleksibel pada konteks yang berbeda. Selain itu, Novak (2021, hlm. 80) menegaskan bahwa pembelajaran yang bermakna berperan dalam membentuk pemahaman konsep yang lebih mendalam dan bertahan dalam jangka waktu yang lebih lama. Pada penelitian ini, pemahaman konsep Matematika dibatasi pada kemampuan murid dalam memahami operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka sebagai fondasi penting dalam pembelajaran Matematika kelas II sekolah dasar.

b. Indikator Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman konsep dalam pembelajaran Matematika merupakan aspek penting yang menunjukkan sejauh mana murid tidak hanya mampu mengerjakan soal, tetapi juga benar-benar memahami makna dari konsep yang dipelajari. Tingkat pemahaman konsep tersebut dapat diketahui melalui sejumlah indikator yang menggambarkan kemampuan murid dalam mengolah, menjelaskan, dan menerapkan konsep Matematika secara tepat. Dalam penelitian ini, pengukuran pemahaman konsep Matematika merujuk pada indikator yang dikemukakan oleh Sri Wardhani (2008), karena indikator tersebut dinilai relevan dengan karakteristik pembelajaran Matematika di sekolah dasar serta banyak digunakan dalam berbagai penelitian sejenis.

Selain itu, Wardhani (2008, hlm. 7–8) menyatakan bahwa pemahaman konsep Matematika dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator berikut.

1. Menyatakan ulang suatu konsep

Kemampuan untuk menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari merupakan salah satu indikator penting dalam pemahaman konsep. Indikator ini menunjukkan bahwa murid mampu menjelaskan suatu konsep berdasarkan pemahaman yang dimilikinya tanpa hanya bergantung pada hafalan. Pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, pencapaian indikator ini dapat dilihat dari kemampuan murid dalam menjelaskan pengertian operasi hitung tersebut serta memaparkan tahapan pengerjaannya secara benar dan runtut, baik secara lisan maupun tertulis.

2. Mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya

Indikator ini berkaitan dengan kemampuan murid dalam mengelompokkan objek atau bilangan berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan konsep Matematika yang dipelajari. Dalam materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, kemampuan ini terlihat dari ketepatan murid dalam mengklasifikasikan bilangan berdasarkan nilai tempat, seperti satuan dan puluhan, sebelum melakukan proses penjumlahan. Penguasaan indikator ini menunjukkan bahwa murid memahami peran nilai tempat dalam menentukan hasil penjumlahan.

3. Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep

Indikator ini menunjukkan kemampuan murid dalam membedakan antara contoh yang sesuai dengan konsep dan yang tidak sesuai. Murid mampu mengidentifikasi mana bentuk operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka yang benar dan mana yang mengandung kesalahan. Pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, murid dapat memberikan contoh soal dengan langkah penyelesaian yang tepat, sekaligus menunjukkan contoh yang keliru, misalnya kesalahan dalam proses menyimpan (carry) atau dalam penempatan nilai tempat.

4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi

Indikator ini berkaitan dengan kemampuan murid menyajikan suatu konsep dalam berbagai bentuk, baik secara simbolik, visual, maupun verbal. Dalam pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka, murid mampu merepresentasikan konsep melalui penulisan bilangan secara bersusun, penggunaan gambar benda konkret, model nilai tempat, atau penjelasan lisan. Kemampuan ini menunjukkan bahwa murid tidak terpaku pada satu bentuk penyajian saja, tetapi memahami konsep secara lebih fleksibel.

5. Mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah

Indikator ini menunjukkan kemampuan murid dalam menerapkan konsep yang telah dipahami untuk menyelesaikan berbagai permasalahan Matematika, baik yang bersifat rutin maupun yang dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari. Pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka,

murid mampu menggunakan langkah-langkah operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka secara tepat untuk menyelesaikan soal cerita atau masalah kontekstual, sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan indikator-indikator tersebut, pemahaman konsep Matematika pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dapat dinilai secara komprehensif, mulai dari kemampuan murid dalam menjelaskan kembali konsep, mengklasifikasikan nilai tempat, memberikan contoh dan bukan contoh, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, hingga mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu, indikator pemahaman konsep menurut Wardhani (2008) dijadikan sebagai acuan utama dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat pemahaman konsep Matematika murid kelas II sekolah dasar.

c. Pemahaman Konsep pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Dua Angka

Pemahaman konsep pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dalam pembelajaran Matematika di kelas II sekolah dasar. Materi ini menjadi fondasi bagi penguasaan konsep Matematika pada jenjang selanjutnya, sehingga murid tidak hanya dituntut mampu memperoleh jawaban yang benar, tetapi juga memahami makna, proses, dan alasan dari setiap langkah perhitungan yang dilakukan. Tanpa pemahaman konsep yang baik, murid cenderung hanya menghafal prosedur tanpa mengetahui tujuan dan logika di balik operasi hitung tersebut. Pemahaman konsep pada materi ini berkaitan erat dengan kemampuan murid dalam memahami nilai tempat satuan dan puluhan. Nilai tempat merupakan dasar penting dalam melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. Murid yang memiliki pemahaman konsep yang baik mampu menjelaskan perbedaan nilai suatu angka berdasarkan posisinya, serta memahami bagaimana perubahan nilai tempat memengaruhi hasil perhitungan. Sebaliknya, murid yang belum memahami konsep nilai tempat sering mengalami kesalahan dalam proses perhitungan, seperti kesalahan menjumlahkan atau mengurangi angka tanpa memperhatikan nilai tempatnya. Selain

pemahaman terhadap nilai tempat, pemahaman konsep pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka juga ditunjukkan melalui kemampuan murid dalam menyatakan kembali konsep dengan bahasanya sendiri. Murid mampu menjelaskan pengertian penjumlahan dan pengurangan, tujuan dari operasi hitung tersebut, serta langkah-langkah penyelesaiannya secara runtut dan logis. Kemampuan menjelaskan kembali konsep ini menunjukkan bahwa murid tidak sekadar mengingat prosedur, tetapi telah memahami makna dari konsep yang dipelajari. Pemahaman konsep juga tercermin dari kemampuan murid dalam memberikan contoh dan bukan contoh pada operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Murid yang memahami konsep dengan baik mampu menunjukkan contoh perhitungan yang benar serta mengidentifikasi contoh perhitungan yang salah, misalnya kesalahan dalam penempatan nilai tempat atau kesalahan dalam proses pengurangan yang melibatkan teknik meminjam. Kemampuan membedakan contoh dan bukan contoh ini penting untuk membantu murid memahami batasan dan karakteristik konsep secara lebih jelas.

Selanjutnya, pemahaman konsep pada materi ini dapat dilihat dari kemampuan murid dalam menyajikan konsep operasi hitung dalam berbagai bentuk representasi. Murid mampu menyelesaikan soal menggunakan simbol bilangan, tabel nilai tempat, gambar, maupun benda konkret. Selain itu, murid juga mampu menjelaskan proses perhitungan secara lisan atau tertulis. Kemampuan merepresentasikan konsep dalam berbagai bentuk menunjukkan bahwa murid memiliki fleksibilitas berpikir serta pemahaman konsep yang lebih mendalam dan tidak terpaku pada satu cara penyelesaian saja. Pemahaman konsep yang baik juga memungkinkan murid untuk mengaplikasikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka dalam pemecahan masalah, khususnya pada soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Murid mampu mengidentifikasi informasi yang diketahui dan ditanyakan, menentukan operasi hitung yang sesuai, serta menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Kemampuan ini menunjukkan bahwa murid mampu menghubungkan konsep Matematika dengan konteks nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dari uraian teori yang telah dijelaskan, dapat dipahami bahwa pemahaman konsep pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka mencerminkan kemampuan murid dalam memahami nilai tempat, mengungkapkan kembali konsep dengan bahasa yang mudah dipahami, mengidentifikasi contoh dan bukan contoh, menyajikan konsep melalui berbagai representasi, serta menggunakan konsep tersebut dalam pemecahan masalah. Kemampuan tersebut menjadi bagian penting dalam pembelajaran Matematika karena dapat membantu murid mencapai kompetensi yang diharapkan serta mempersiapkan mereka untuk mempelajari materi Matematika yang lebih lanjut.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan metode *Role Playing*, media *Wordwall*, dan pemahaman konsep Matematika di sekolah dasar, dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Sari (2019) Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terhadap pemahaman konsep Matematika, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,002 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, serta nilai *t* hitung yang lebih besar dibandingkan dengan *t* tabel. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang bermakna terhadap pemahaman konsep Matematika murid sekolah dasar. Melalui penerapan metode *Role Playing*, murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu memahami konsep Matematika dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* berkontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman konsep Matematika murid.
2. Putra dan Lestari (2020) Hasil analisis menggunakan uji *t* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, serta nilai *t* hitung yang lebih besar daripada *t* tabel. Hasil tersebut mengindikasikan adanya perbedaan tingkat pemahaman konsep Matematika antara murid yang mengikuti pembelajaran dengan metode *Role Playing* dan murid yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Murid yang dibelajarkan melalui metode *Role Playing* menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan murid pada kelas

konvensional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep Matematika murid sekolah dasar.

3. Rahmawati (2021) Berdasarkan hasil uji hipotesis terhadap penggunaan media Wordwall, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 serta nilai t hitung yang lebih besar dibandingkan t tabel. Selain itu, hasil analisis peningkatan menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata hasil belajar murid setelah pembelajaran menggunakan media Wordwall. Hal ini menunjukkan bahwa media Wordwall mampu membantu murid dalam memahami konsep Matematika secara lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep Matematika murid sekolah dasar.
4. Hidayat dan Nuraini (2022) Hasil pengujian menggunakan uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, disertai dengan peningkatan nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep Matematika murid. Media Wordwall membantu murid memahami materi melalui tampilan visual dan aktivitas interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.
5. Wulandari (2018) Berdasarkan hasil analisis terhadap pemahaman konsep Matematika murid sekolah dasar, diperoleh temuan bahwa sebagian besar murid belum mencapai indikator pemahaman konsep secara optimal, khususnya dalam kemampuan menyatakan ulang konsep serta mengaplikasikan konsep pada berbagai bentuk soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih didominasi oleh peran guru menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman konsep Matematika murid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa diperlukan penerapan metode dan media pembelajaran yang lebih

menekankan keaktifan murid agar pemahaman konsep Matematika dapat meningkat.

Berdasarkan uraian beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dan media Wordwall secara terpisah telah terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep Matematika murid sekolah dasar. Namun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya belum mengkaji penerapan metode *Role Playing* yang dipadukan dengan penggunaan media Wordwall secara bersamaan. Selain itu, kajian yang secara khusus meneliti materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka pada kelas II sekolah dasar serta mengukur pemahaman konsep Matematika berdasarkan indikator Wardhani (2008) masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melengkapi, memperluas, dan mengembangkan temuan-temuan penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

Pemahaman konsep Matematika merupakan salah satu kemampuan esensial yang perlu dimiliki murid sekolah dasar sebagai bekal dalam mempelajari berbagai materi Matematika. Kemampuan ini tidak hanya ditunjukkan melalui keterampilan melakukan perhitungan, tetapi juga melalui kemampuan murid dalam menjelaskan suatu konsep dengan pemahamannya sendiri, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, serta menggunakan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Murid yang memiliki pemahaman konsep yang baik tidak sekadar mengetahui prosedur penyelesaian soal, melainkan juga memahami makna dan keterkaitan antar konsep yang dipelajari. Oleh sebab itu, pemahaman konsep menjadi salah satu aspek penting yang mencerminkan keberhasilan pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

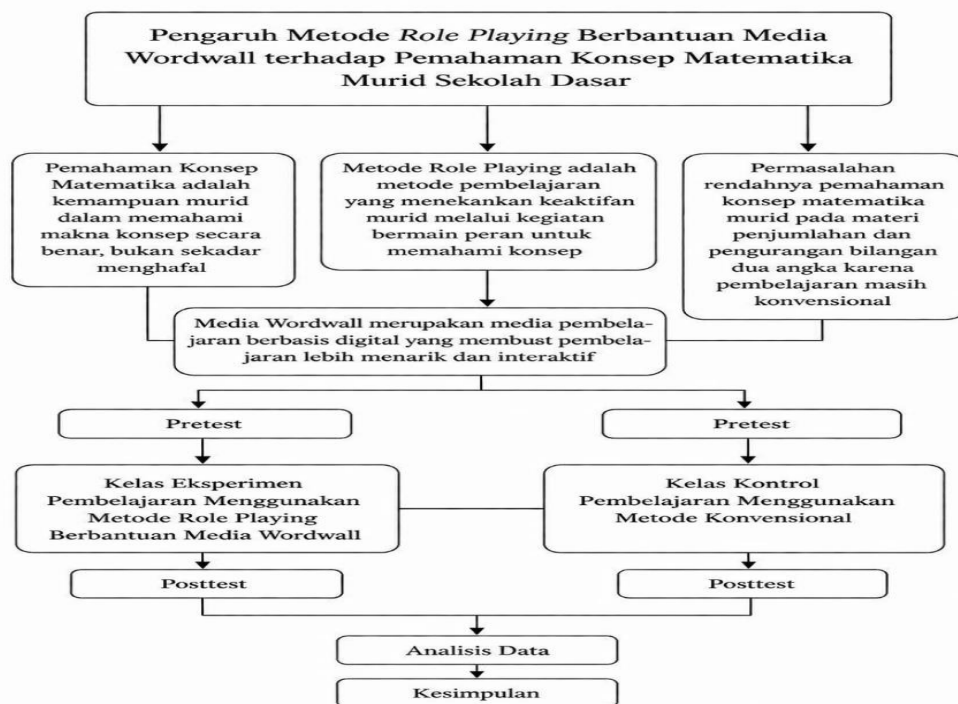
Untuk mendukung terbentuknya pemahaman konsep yang optimal, pembelajaran Matematika perlu dirancang agar memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi murid. Proses pembelajaran hendaknya tidak hanya berpusat pada penyampaian informasi oleh guru, tetapi juga memberi ruang bagi murid untuk berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut memungkinkan murid membangun pemahamannya

melalui pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung. Dengan demikian, penerapan pembelajaran yang interaktif dan berorientasi pada partisipasi murid dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman konsep Matematika.

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, pemahaman konsep matematika murid masih belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada pembelajaran matematika di kelas II sekolah dasar dengan jumlah murid sebanyak 30 orang, ditemukan bahwa sebagian besar murid masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. 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 dalam menentukan nilai tempat satuan dan puluhan serta dalam melakukan prosedur perhitungan secara benar. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika murid masih perlu ditingkatkan melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif. Kesulitan tersebut juga terlihat ketika murid mengerjakan soal operasi hitung maupun soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka. Sebagian murid belum mampu mengidentifikasi operasi hitung yang sesuai serta belum dapat menghubungkan permasalahan kontekstual dengan konsep matematika yang dipelajari. Selain itu, murid juga cenderung mengalami kebingungan ketika bentuk soal dimodifikasi atau disajikan dalam konteks yang berbeda. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika murid pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka masih tergolong rendah dan belum berkembang secara optimal. Rendahnya pemahaman konsep matematika murid tersebut salah satunya dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Dalam pembelajaran yang berlangsung, guru lebih banyak menjelaskan materi dan memberikan contoh soal di papan tulis, sementara murid hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan soal yang diberikan. Metode pembelajaran yang digunakan juga belum bervariasi dan belum mampu melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menyebabkan murid kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam memahami konsep matematika sehingga pemahaman yang diperoleh cenderung bersifat dangkal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu melibatkan murid secara aktif serta memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan 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 dan kontekstual. Melalui kegiatan bermain peran, murid tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menarik. Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, penerapan metode Role Playing dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media Wordwall. Media Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai aktivitas dan latihan soal interaktif dengan tampilan visual yang menarik dan mudah digunakan oleh murid. Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika dapat membantu murid memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka secara lebih konkret serta meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui penerapan metode Role Playing berbantuan media Wordwall, proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Murid tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui aktivitas bermain peran serta latihan interaktif menggunakan media Wordwall. Keterlibatan tersebut memungkinkan murid untuk membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang mereka alami sendiri. Dengan demikian, murid diharapkan dapat memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka secara lebih baik dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa penerapan metode Role Playing berbantuan media Wordwall dalam pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika murid kelas II sekolah dasar. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media Wordwall sebagai pendukung pembelajaran juga mampu memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas interaktif yang menarik. Oleh karena itu, hubungan antara metode pembelajaran yang digunakan dengan pemahaman konsep matematika murid dapat digambarkan melalui alur kerangka berpikir penelitian.



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir

D. Asumsi dan hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar yang digunakan sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian sebelum dibuktikan kebenarannya secara empiris. Menurut Mukhid (2021, hlm. 60), asumsi adalah dugaan dasar yang dijadikan pijakan dalam berpikir dan bertindak oleh peneliti dalam proses penelitian.

Berdasarkan pengertian tersebut, asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Murid kelas II sekolah dasar telah memperoleh materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.
2. Murid memiliki kemampuan awal yang relatif sama sebelum diberikan perlakuan.
3. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berlangsung dalam kondisi yang kondusif dan relatif sama.
4. Instrumen tes yang digunakan mampu mengukur pemahaman konsep matematika murid secara tepat.
5. Penerapan metode Role Playing berbantuan media Wordwall dapat memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep matematika murid.

Dengan demikian, asumsi tersebut menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Berbantuan Media Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Matematika Murid di Sekolah Dasar.”

2. Hipotesis

Dalam penelitian, hipotesis berfungsi sebagai dugaan awal yang dirumuskan peneliti untuk memberikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan. Dugaan tersebut belum dapat dianggap benar sebelum dilakukan pengujian berdasarkan data empiris yang diperoleh dari hasil penelitian. Menurut Creswell (2016, hlm. 198), hipotesis merupakan pernyataan yang memprediksi hubungan antarvariabel dan dapat diuji melalui analisis data. Abdullah (2015, hlm. 67) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara yang membutuhkan pembuktian melalui prosedur penelitian ilmiah. Selanjutnya, Bungin (2017, hlm. 85) memandang hipotesis sebagai kesimpulan awal yang masih bersifat sementara dan harus diuji untuk mengetahui tingkat kebenarannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Setyawan (2021, hlm. 7) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban tentatif yang memerlukan verifikasi secara empiris. Sementara itu, Wibowo (2021, hlm. 72) menegaskan bahwa hipotesis disusun berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian sebelumnya sehingga memiliki dasar yang kuat untuk diuji secara ilmiah.

Secara substantif, penelitian ini mengajukan dugaan bahwa penerapan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall dalam pembelajaran matematika pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep matematika murid kelas II sekolah dasar. Secara statistik, hipotesis tersebut dirumuskan dalam beberapa bentuk sebagai berikut:

a. Hipotesis Rumusan Masalah Nomor 2 (Perbedaan)

Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep matematika murid antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka di kelas II sekolah dasar.

Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat perbedaan pemahaman konsep matematika murid antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka di kelas II sekolah dasar.

b. Hipotesis Rumusan Masalah Nomor 3 (Pengaruh)

Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep matematika murid pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka di kelas II sekolah dasar.

Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep matematika murid pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka di kelas II sekolah dasar.

b. Hipotesis Rumusan Masalah Nomor 4 (Besarnya Pengaruh)

Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat besarnya pengaruh yang signifikan penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep matematika murid kelas II sekolah dasar.

Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat besarnya pengaruh yang signifikan penggunaan metode *Role Playing* berbantuan media Wordwall terhadap pemahaman konsep matematika murid kelas II sekolah dasar.

Keterangan:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$