

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran sering kali dinilai sebagai mata pembelajaran yang sulit bahkan tidak menarik. Hal ini disebabkan mata pelajaran matematika sendiri sering kali hanya berfokus pada pemberian sejumlah konsep, rumus, dan prosedur yang perlu dipahami. Selain itu, matematika yang dilakukan hanya dengan pola-pola pembelajaran yang monoton. Proses kegiatan pembelajaran dengan pengajaran biasanya berlangsung di dalam kelas dengan kehadiran guru di dalam kelas dan pengaturan jadwal yang kaku di mana proses belajar mengajar hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan [1].

Bahwa pembelajaran yang dapat dilakukan secara terus menerus, bisa menimbulkan rasa yang membosankan bagi siswa. Banyak siswa masih menggemari bermain dan dunia pada anak masih penuh dengan nuansa bermain. Oleh karena hal tersebut, proses pembelajaran harus memberikan suasana yang menarik tanpa melupakan tujuan belajar. Sehingga siswa dapat merasa seperti sedang melakukan permainan dan berinteraksi langsung dengan teman-temannya. Selain itu nantinya siswa akan melakukan pembelajaran tanpa adanya sebuah tekanan dan merasa jika belajar matematika itu menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang memungkinkan siswa bermain sambil belajar adalah pembelajaran berbasis permainan selain itu dengan bermain sambil belajar anak-anak lebih gampang mengingat pembelajaran yang diterima [2].

Permainan bisa mengaitkan materi dengan sebuah permasalahan sehari-hari, yang menimbulkan siswa dapat memahami manfaat belajar matematika bahkan mampu menggunakannya untuk memecahkan masalah yang timbul di sekitarnya [3]. Konsep pembelajaran sambil bermain adalah ide sebuah belajar kreatif,

pembelajaran berbasis permainan mengarahkan pada sistem dengan menggunakan prinsip-prinsip permainan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran [4]. Istilah “meminjam” dijelaskan menggunakan secara langsung bahkan dengan memodifikasi prinsip permainan tertentu yang akan melaksanakan pembelajaran [5]. Dijelaskan juga pembelajaran dengan basis permainan harus dibuat dengan serius agar mengintegrasikan efektivitas permainan sebagai media belajar. Pembelajaran berbasis permainan melibatkan siswa dalam aktivitas belajar dan membantu kegiatan belajar secara alami, sekaligus dengan pembelajaran berbasis permainan dapat mengembangkan karakter, misal: kerja sama, jujur, dan disiplin. Permainan memberikan dampak pada perkembangan kognitif. Permainan bisa menghubungkan materi dengan permasalahan yang timbul sehari-hari, sehingga para siswa mengerti manfaat belajar matematika bahkan mampu menggunakannya untuk memecahkan masalah di sekitarnya [6].

Seperti kasus yang dialami pada sekolah SD Kristen 2 Purwokerto yaitu pembelajaran matematika yang cukup kurang diminati oleh siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika SD Kristen 2 Purwokerto yaitu Lilies Indreswati S.Pd diketahui bahwa banyak siswa yang kurangnya minat terhadap pembelajaran matematika, karena banyaknya rumus dan konsep yang perlu dipahami. Dalam wawancara diketahui bahwa siswa lebih antusias jika melakukan pembelajaran matematika dengan alat peraga matematika daripada melakukan pembelajaran secara lisan oleh guru, dikarenakan guru harus menjelaskan materi dengan cepat untuk mengejar materi-materi selanjutnya untuk bahan persiapan PTS (Penilaian Tengah Semester) dan PAS (Penilaian Akhir Semester) sehingga tidak bisa mengajarkan materi yang itu-itu saja dengan lama. Selain itu menurut Lilies Indreswati S.Pd juga menjelaskan jika kelas yang cocok untuk bermain *board game* adalah kelas 3-5 direntan usia 8-12 tahun, karena pada siswa kelas tersebut sudah memiliki berkonsentrasi atau fokus yang baik terhadap suatu hal bahkan memiliki antusias yang tinggi dengan media bantuan seperti alat peraga matematika. Dijelaskan juga untuk kelas 1-2 banyak siswa yang belum memiliki fokus yang baik terhadap sesuatu hal diwaktu yang lama atau disebut mudah bosan, dan untuk kelas 6 sudah mulai terfokus terhadap ujian-ujian.

SD Kristen 2 Purwokerto membutuhkan media *board game* sebagai media pembelajaran matematika agar siswa merasa lebih antusias untuk melakukan pembelajaran matematika, bahkan agar siswa dapat mengingat kembali materi yang sudah pernah diajarkan dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang dijelaskan secara lisan oleh guru. Diketahui menurut SD Kristen 2 Purwokerto juga *board game* merupakan media yang cocok untuk matematika, karena matematika merupakan pelajaran pokok yang cukup sulit bagi siswa dan materi matematika pada Sekolah Dasar adalah dasar dari pelajaran pokok lainnya pada SMP dan SMA seperti pelajaran fisika, kimia, dan akuntansi yang nanti juga memerlukan matematika. Sehingga menurut kurikulum dan materi matematika yang akan digunakan cocok dengan materi pada kelas III SD Kristen 2 Purwokerto. Sebuah strategi yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian siswa untuk melaksanakan pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media *board game*. Sebab *board game* merupakan sebuah permainan yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir, serta meningkatkan hasil belajar dan pengetahuan bagi para siswa [7].

Board game merupakan permainan yang dapat melatih pemain agar memprediksi hasil sementara untuk bergerak, dan dapat mendeteksi pola yang ada dalam dari media sebagai model atau alat peraga dalam pembelajaran. *Board game* disebut permainan papan, karena media utama yang digunakan berupa papan permainan, tidak hanya bermain dan bersaing saja tetapi juga dapat melatih keaktifan dalam komunikasi dengan lawan bermain [8]. *Board game* menurut Perdana, merupakan media permainan yang dapat digunakan secara bersama atau berkelompok. selain itu *board game* memiliki berbagai macam komponen dalam lingkungan siswa yang menimbulkan pengaruh proses pembelajaran, seperti penyalur informasi dan mendukung kegiatan pembelajaran [9].

Contoh media penyalur informasi pada saat ini yang sering gunakan adalah *smartphone*, tetapi banyak jaman sekarang banyak siswa yang ketergantungan dengan *smartphone* sehingga menimbulkan para siswa jarang berinteraksi secara langsung dengan temannya dan berfokus pada *smartphone* masing-masing [10]. Dengan demikian menimbulkan hal *negative* jika kecanduan *smartphone* pada anak SD, membuat anak lambat dalam memahami pelajaran, dan juga bisa menyebabkan

risiko terkena radiasi karena terlalu sering main gadget yang terlalu dekat dengan mata.

Diharapkan dengan adanya media *board game* matematika para siswa dapat meningkatkan interaksi secara langsung dengan temannya. Selain itu dengan *board game* matematika nantinya para siswa akan belajar tanpa adanya tekanan bahkan merasa bahwa belajar itu menyenangkan. Melalui media pembelajaran ini, pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung akan mengaktifkan siswa dan mengembangkan tingkat berpikir siswa. Dengan media *board game* dapat dirancang secara menarik, agar bisa membantu peserta didik dalam menumbuhkan keaktifan dari setiap siswa serta dapat dijadikan sebagai salah satu sarana dalam pengembangan komunikasi siswa. *Board game* ini bertemakan wisata yang ada di Banyumas, untuk sekaligus memperkenalkan akan adanya wisata di Banyumas bagi siswa-siswa SD Kristen 2 Purwokerto. Sehingga *board game* ini di beri nama Trans Matematika, Trans disini mengartikan melintas atau berkeliling. Jika diartikan menjadi satu yaitu berkeliling dengan belajar matematika.

Pada desain *board game* akan dibuat desain yang cocok untuk siswa agar mempermudah siswa dalam bermain dengan belajar. Dengan ini penulis berharap perancangan *board game* sebagai media pembelajaran Matematika ini merupakan konsep yang menarik agar siswa memiliki minat antusias dan merasa tertarik serta senang dalam melakukan permainan ini.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam perancangan ini merupakan bagaimana merancang *board game* “Trans Matematika” sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas III SD yang menarik sekaligus inovatif?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah pada perancangan ini yaitu merancang desain *board game* “Trans Matematika” sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas III yang menarik sekaligus inovatif.

1.4 Batasan Perancangan

Berdasarkan hasil dari identifikasi maka perlu batasan masalah dalam perancangan *board game* matematika sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas III SD Kristen 2 Purwokerto yaitu :

- a. Merancang *board game* “Trans Matematika” sebagai media pembelajaran matematika kepada siswa kelas III SD.
- b. *Board game* yang akan dirancang untuk mempermudah pembelajaran matematika menggunakan media permainan khusus di era modern ini kepada anak.
- c. Merancang Media Pendukung Seperti Notebook, Gantungan Kunci, Stiker, dan Bolpoin.
- d. Menggunakan *style* ilustrasi kartun dalam perancangan *board game* Trans Matematika.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada bagian ini merupakan manfaat dalam perancangan *board game* matematika sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas III SD yaitu:

- a. Keilmuan DKV
Kebergunaan atau manfaatan perancangan untuk kepentingan keilmuan DKV itu sendiri maupun peneliti lainnya yang membutuhkan refensi penelitian yang sesuai dengan keilmuan maupun objek penelitian
- b. Institusi
Kebergunaan atau kemanfaatan perancangan terhadap terwujudnya visi misi institusi (menjadi perguruan tinggi yang unggul di tingkat internasional dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dengan keunggulan pada bidang *Healthcare, Agro-industry, Tourism, dan Small-Medium Enterprise*) serta mewujudkan ITTP sebagai pen jembatan teknologi untuk humanisme (*Bridging Technology for Humanity*)

c. Manfaat untuk masyarakat.

Diharapkan pada perancangan ini dapat mengedukasi para masyarakat khususnya anak-anak atau orang tua yang anaknya ingin melakukan pembelajaran sekaligus dengan bermain, dan juga besar harapan saya permainan ini dapat memberikan dampak positif.