

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

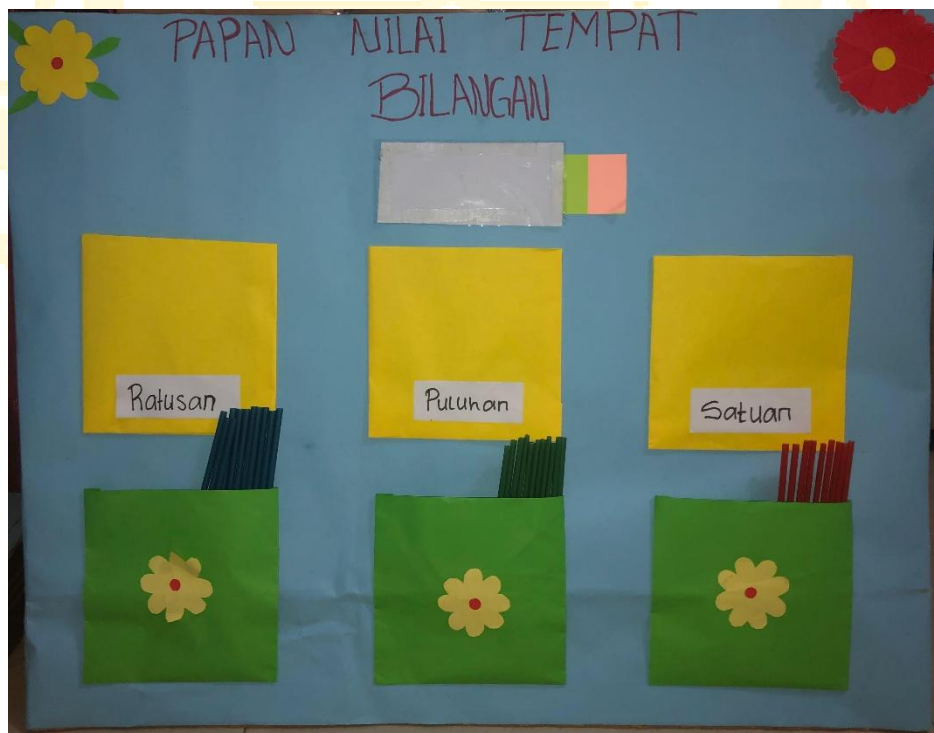
Pendidikan berperan sebagai fondasi utama dalam mengembangkan kemampuan individu untuk memahami dunia sekaligus meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkontribusi pada kemajuan bangsa. Melalui proses pendidikan, suatu bangsa tidak hanya membentuk karakter warganya dan memperkuat identitas nasional, tetapi juga menumbuhkan sikap kritis, kreatif, dan kemampuan berpikir yang sistematis, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan di tingkat global (Hilda, Mahmudah (2025 :20). Oleh karena itu, kualitas pembelajaran menjadi faktor utama dalam menentukan keberhasilan siswa, karena pendidikan tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan, tetapi juga melatih keterampilan, sikap, dan potensi individu secara menyeluruh.

Sebagai salah satu mata pelajaran yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir, matematika memiliki peran penting dalam melatih siswa agar berpikir logis, teratur, dan sistematis dalam memahami konsep serta menyelesaikan berbagai masalah. Meskipun demikian, pada kenyataannya masih banyak siswa yang merasa takut atau enggan belajar matematika. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang monoton atau pengalaman belajar yang kurang menyenangkan. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan dan membosankan (Rodiyah dan Nurkhairunnisa Siregar, (2024:59). Oleh karena itu, matematika menjadi contoh nyata bagaimana kualitas pembelajaran dapat memengaruhi minat, motivasi, dan keterampilan berpikir siswa.

Salah satu materi penting yang diajarkan di mata pelajaran matematika di sekolah dasar adalah konsep bilangan. Materi ini meliputi pengenalan angka, kemampuan membaca dan menulis bilangan, memahami nilai tempat, serta membandingkan bilangan yang lebih besar atau lebih kecil. Pemahaman konsep bilangan sejak dini menjadi hal yang sangat penting menjadi dasar untuk menguasai operasi hitung lanjutan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Jika siswa kurang menguasai konsep bilangan, maka mereka akan

mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika selanjutnya (Mawardika *et al.*, (2025:622).

Berdasarkan hasil wawancara awal di SD Negeri 056589 Tanjung Selamat TP 2025/2026 pada tanggal 13 Agustus 2025, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang di bawakan oleh wali kelas III sudah memanfaatkan media pembelajaran konkrit dimana media tersebut sudah di gunakan sebagai media pendukung pembelajaran. Guru menggunakan media papan nilai tempat sederhana yang di mana angka bilangan di cetak di kertas lalu siswa memasukan pipet ke kantung yang di atas nya tertulis angka, ratusan puluhan, dan satuan, kurang lebih bentuk media yang di gunakan oleh wali kelas III Tersebut seperti ini, guru mengatakan media yang ada sudah membantu, tetapi belum sepenuhnya interaktif untuk mendukung pembelajaran konsep bilangan menjadi menyenangkan.



Gambar 1. 1 Media Awal Papan Nilai Tempat Bilangan Kelas III

Melalui hasil observasi peneliti melihat bahwa sekolah yang akan di teliti belum mempunyai fasilitas infokus yang memadai dan dari wawancara yang di lakukan peneliti di SD negeri 056589 Tanjung selamat TP 2025/2026 bersama wali kelas III, Peneliti mencatat beberapa hal yang disampaikan oleh guru kelas, yaitu

bahwa proses belajar siswa belum berjalan secara aktif dan menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan meskipun sudah menarik, tetapi media tersebut belum dipadukan dengan unsur permainan, sehingga belum sepenuhnya menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mampu melibatkan siswa secara aktif, dan penggunaan media yang masih sederhana seperti tulisan angka bilangan yang hanya di tulis menggunakan spidol, stiknya menggunakan pipet, tempat bilangan yang digunakan masih sederhana, dengan latar berupa kertas karton dan sedikit hiasan, sehingga tampilannya dapat dikembangkan agar lebih menarik, di mana itu yang membuat media pembelajaran tersebut belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena kurang dipadukan dengan unsur permainan yang menarik. Hal ini membuat suasana belajar di kelas belum sepenuhnya menumbuhkan semangat, keaktifan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk mendukung situasi belajar di kelas sehingga siswa lebih bersemangat, aktif, dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan melalui perpaduan *game* dalam media pembelajaran.

Menindak lanjuti hasil wawancara dan hasil observasi di awal, terdapat keinginan dan harapan dari peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran dari materi konsep bilangan, untuk membuat suasana kelas lebih hidup lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Inovasi yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk papan petualangan konsep bilangan. Terdapat papan roda putar untuk menentukan giliran siswa, kotak misteri yang berisi soal berupa kalimat bilangan, serta papan untuk menyusun nilai tempat menjadi angka bilangan. Siswa juga diajak mencocokkan angka dengan kalimat bilangan serta membandingkan bilangan lebih besar, lebih kecil, atau sama dengan. Melalui rangkaian aktivitas tersebut, media ini dirancang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan menyenangkan karena dipadukan dengan unsur *game*.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dan dari hasil observasi, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game*

Edukasi Papan Petualangan Berbasis *Game* Pada Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat TP 2025/2026.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan belum variatif dan masi menggunakan bahan yang sederhana
2. Media yang digunakan masih belum dipadukan dengan unsur permainan yang menarik.
3. Media papan nilai tempat yang di gunakan guru masih sederhana dan perlu dikembangkan agar lebih interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan dan tetap terarah untuk memaksimalkan hasil penelitian, yaitu Pengembangan Media Ajar Papan Petualangan Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat TP 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi Papan Petualangan Pada Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat TP 2025/2026?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Papan Petualangan Pada Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat TP 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi Papan Petualangan Pada Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat TP 2025/2026.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi Papan Petualangan Pada Materi Konsep Bilangan di Kelas III SD Negeri 056589 Tanjung Selamat TP 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan kajian ilmiah tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi papan petualangan dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi konsep bilangan di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media ini diharapkan dapat membuat suasana belajar yang lebih aktif, lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran dan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi pilihan guru dalam mengajar menggunakan media di kelas saat ingin membuat suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan cara baru dalam pembelajaran di sekolah, karena media yang dikembangkan dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah pengalaman dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi papan petualangan.

