

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan pondasi penting dalam pengembangan pendidikan dan kehidupan manusia. Kemampuan matematika menjadi kunci untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan, baik dalam bidang sains dan teknologi, ekonomi, maupun kehidupan sehari-hari. Namun, ironisnya, banyak siswa di Tingkat sekolah dasar yang masih merasa kesulitan dan tidak menyukai matematika. Berdasarkan data dari Kemendikbudristek pada tahun 2022, rata-rata nilai UN matematika untuk siswa SD di Indonesia hanya mencapai 65, menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai memuaskan. Dalam studi yang dilakukan oleh Agustina et al. (2024), rendahnya nilai matematika siswa SD disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang membosankan dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Para siswa kesulitan memahami materi karena guru hanya menyajikan materi secara abstrak tanpa contoh nyata .

Sudah banyak upaya yang dilakukan oleh orang tua maupun tenaga pengajar untuk mengatasi masalah diatas yang diantara nya adalah menggunakan media *game* edukasi untuk menarik Kembali minat terhadap matematika pada siswa sekolah dasar. Seperti yang penelitian yang dilakukan oleh Sari & Hakim (2021) menunjukkan bahwa siswa SD cenderung mengalami peningkatan hasil belajar matematika jika materi disampaikan melalui media yang interaktif dan visual.. Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengembangkan *game* pembelajaran berbasis petualangan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman matematika dasar siswa SD. *Game* pembelajaran ini diharapkan dapat menarik kembali minat dan membantu siswa sekolah dasar belajar matematika dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan *game* edukasi dasar matematika yang efektif untuk pembelajaran siswa sekolah dasar?
2. Sejauh mana efektivitas *game* edukasi ini dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap mata pelajaran matematika

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian sebagai berikut :

1. Mengembangkan *game* pembelajaran berbasis petualangan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD
2. Menilai efektivitas *game* edukasi tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika dasar bagi siswa sekolah dasar kelas 4

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi siswa sekolah dasar, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat dan kemampuan belajar mereka
2. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah
3. Bagi pengembang *game* edukasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk mengembangkan *game* edukasi dasar matematika yang lebih berkualitas

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan untuk penelitian ini agar dapat fokus pada rumusan masalah:

1. Penelitian ini hanya fokus pada *game* pembelajaran berbasis petualangan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman dasar matematika siswa SD.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa SD kelas 4 di sekolah tertentu.