

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika adalah mata pelajaran yang berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan terstruktur pada siswa. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran matematika menjadi fondasi utama bagi siswa dalam memahami konsep yang lebih kompleks pada tingkat pendidikan selanjutnya (Parisu & , 2025). Pemahaman matematika yang baik sangat diperlukan agar dapat digunakan secara tepat dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat matematika sangat dekat dengan berbagai aktivitas sehari-hari. (Juardi & , 2023).

Matematika sering dianggap sulit, sehingga sebagian siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami matematika. Pandangan tersebut membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika (Budi, et al., 2024). Secara nasional, pencapaian siswa dalam mata pelajaran matematika di Indonesia masih tergolong rendah, dimana lebih dari 50% siswa belum mencapai batas kompetensi minimum. Berdasarkan hasil survei PISA 2022 oleh OECD, peringkat matematika Indonesia naik lima posisi dibandingkan PISA 2018. Namun, skor rata-rata justru menurun dari 379 menjadi 366, sejalan dengan penurunan rata-rata skor OECD. (OECD, 2022).

Selama pandemi COVID-19 Indonesia menerapkan proses pembelajaran daring menggunakan *gadget*. Namun, media yang digunakan untuk belajar berupa e-learning yang membuat siswa bosan dan mengantuk (Alfiah & Amir, 2022). Jadi, siswa akan cenderung mencuri waktu untuk bermain *game* dari pada belajar yang dianggap membosankan (Yuliani, et al., 2022). Memasuki era pasca-pandemi, metode pembelajaran daring sangat memungkinkan dilanjutkan namun perlu adanya inovasi media pembelajaran. Di era modern ini pemanfaatan teknologi dan media digital menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mengatasi kesulitan belajar matematika. Penggunaan media digital dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak (Parisu & , 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih termotivasi dalam belajar matematika.

Berdasarkan permasalahan diatas siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar. Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *game* edukasi dalam pembelajaran matematika, diantaranya penelitian oleh Fitri N.W.N. *et al* (2023) tentang Pengembangan *Game Edukasi Math Hero's Adventure* Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar dengan hasil *game* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan persentase. Penelitian oleh Aji D. P. *et al* (2024) tentang Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Matematika Untuk Anak SD Menggunakan Metode Permainan Quiz Interaktif dengan hasil mampu membantu siswa meningkatkan pemahaman dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran matematika. Penelitian oleh Romadoni J. *et al* (2024) tentang Rancang Bangun *Game* Edukasi Matematika untuk Tingkat Sekolah Dasar Kelas 1 dan 2 Berbasis *Android* dengan hasil *game* berjalan sesuai rancangan dan bertujuan sebagai penunjang maupun alat bantu belajar.

Mengacu pada hasil penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi “**TEMATIK**” yang interaktif dan dilengkapi dengan fitur *mathboard game*, sebagai upaya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu bagaimana mengembangkan *game* edukasi “**TEMATIK**” sebagai media pembelajaran matematika yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.