

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan berpikir matematis dapat membantu anak usia Sekolah Dasar dalam mempelajari konsep matematika yang lebih kompleks di jenjang Pendidikan selanjutnya. Selain itu matematika juga akan membantu membentuk pola pikir yang logis, membuat keputusan, dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Saputra, 2024). Namun, kenyataannya matematika masih menjadi mata pelajaran yang paling banyak dihindari dan ditakuti oleh sebagian besar siswa sekolah dasar (Farhan & Jumardi, 2023). Bukan hanya tingkat kesulitan materi yang menyebabkan masalah ini, pendekatan pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan perkembangan siswa (Rahimah & Karakteristik, 2023). Metode konvensional yang berfokus pada ceramah dan soal tertulis cenderung membuat siswa menjadi pasif, bosan, dan tidak tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Naja & Sao, 2024).

Menurut teori Jean Piaget, siswa sekolah dasar berada di tahap perkembangan kognitif operasional konkret, atau tahap perkembangan psikologis ketika mereka berusia 7-12 tahun. Pada titik ini, anak-anak belajar paling baik melalui pengalaman langsung dengan objek nyata, interaksi sosial, dan aktivitas yang menyenangkan (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Pembelajaran yang tidak mempertimbangkan tahap perkembangan ini berisiko menimbulkan perbedaan antara cara anak berpikir dan cara materi disampaikan. Akibatnya, pemahaman konsep matematika menjadi lebih sulit untuk dicapai (Adi Sanjaya et al., 2024). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan.

Media pembelajaran interaktif memiliki peran strategis dalam menghubungkan konsep matematika abstrak dengan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi siswa sekolah dasar (Rahmanda & Maharani, 2022). Media yang dirancang secara menarik dan interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mendorong mereka untuk lebih bersemangat untuk belajar, dan mengurangi kecemasan yang sering muncul karena pembelajaran matematika (Hendratmoko et al., 2024). Penelitian yang dilakukan (Nurhikmah et al., 2024) menemukan bahwa media game interaktif dalam Pendidikan, baik fisik maupun

digital, berfungsi sebagai penghubung yang efektif antara konsep abstrak matematika dan pengalaman belajar yang nyata, sesuai dengan tahap operasional konkret siswa SD.

Board games adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis permainan yang relevan untuk jenjang SD. Board game membantu siswa menjadi lebih baik dalam keterampilan motorik mereka, meningkatkan interaksi sosial mereka, dan menciptakan lingkungan belajar yang sehat yang kompetitif dan kolaboratif. Ini membedakannya dari media digital murni (Saputra, 2024). Media berbasis permainan papan terbukti layak dan efektif dalam membantu siswa dalam memahami materi matematika dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Nordiana et al., 2024). *Board game* edukatif untuk matematika sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan kemampuan menyelesaikan masalah, dengan tingkat kepuasan penggunaan sebesar 78% (Nabilah & Widiati, 2025).

Dengan demikian, kegiatan pengujian produk “TEMATIK” Math Board Game di lingkungan sekolah dasar dilakukan untuk mengetahui secara langsung reaksi, partisipasi, dan tingkat penerimaan produk yang telah dikembangkan. Pengujian ini sangat penting untuk memastikan bahwa produk tidak hanya memenuhi persyaratan akademik dan teknis, tetapi juga benar-benar memenuhi kebutuhan, fitur, dan kondisi nyata siswa di dunia nyata. Pengujian ini akan digunakan sebagai dasar untuk evaluasi dan penyempurnaan produk di masa mendatang.

1.2 State of The Art

(Nordiana et al., 2024) dan (Nabilah & Widiati, 2025) telah mengembangkan *board game* edukatif untuk matematika sekolah dasar dan membuktikan kelayakannya, namun keduanya terbatas pada uji kelayakan internal tanpa uji coba lapangan langsung kepada siswa. (Nurhikmah et al., 2024) dan (Bramantio et al., 2024) juga mengkaji media pembelajaran interaktif berbasis digital, namun belum mengintegrasikan elemen fisik dan digital secara bersamaan dalam satu produk. Berdasarkan tinjauan tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi celah yang ada melalui pengujian langsung produk “TEMATIK” *Math Board Game* di sekolah dasar menggunakan pendekatan *mixed method*, guna mengukur kelayakan produk dari sisi validasi ahli maupun respon nyata di lapangan.