

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

COVID-19 yang sedang menjadi pandemi di seluruh dunia adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Pada awalnya COVID-19 muncul di Wuhan, China pada akhir tahun 2019 dan menyebar ke seluruh dunia. COVID-19 bisa menyebar keseluruh dunia dengan cepat karena penyebaran dari virus COVID-19 adalah dengan melalui *droplet* yang keluar dari alat pernapasan seperti mulut. Orang yang terjangkit COVID-19, akan merasakan gejala yaitu merasa sesak napas atau dyspnea, demam, dan batuk. Namun saat ini, dampak dari COVID-19 bukan hanya menyerang sistem pernapasan, tapi juga menyerang ke berbagai organ lainnya (Zaim, Chong, Sankaranarayanan, dan Harky, 2020).

Karena COVID-19 juga sangat cepat menyebar dan telah terdapat lebih dari 30 juta kasus maka diberlakukanlah pembatasan sosial berskala besar atau PSBB bukan hanya di Indonesia tapi di seluruh dunia. PSBB adalah kegiatan yang dilakukan untuk membatasi kegiatan tertentu masyarakat dan mencegah penyebaran COVID-19. Para peraturan menteri kesehatan pasal 13, PSBB meliputi liburunya sekolah dan tempat kerja. Sehingga, pekerja dan pelajar dianjurkan untuk bekerja dan belajar di rumah (Menteri Kesehatan Indonesia, 2020).

Dengan adanya pembelajaran di rumah, sulit bagi siswa memusatkan pemikiran untuk belajar. Apalagi untuk siswa sekolah dasar. Siswa dan siswi

sekolah dasar masih belum bisa memikirkan kegunaan dari belajar dan hanya senang melakukan hal-hal yang menyenangkan seperti bermain. Banyak siswa yang juga mengurungkan niatnya untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan mengatakan bahwa jaringan di rumah sedang tidak baik. Karena hal-hal inilah, guru yang tidak bisa mengontrol siswa secara langsung dan orang tua yang harus bekerja merasa kesulitan dalam melakukan pengajaran pada anak pada masa PSBB saat ini (Agustinus, 2020).

Masalah lainnya yang ditemui oleh para pengajar dan orang tua dalam pembelajaran di rumah dikarenakan pembelajaran di rumah bisa dibilang masih sangat awam dan jarang terjadi di Indonesia. Sehingga, masih banyak murid dan guru yang belum siap untuk pembelajaran seperti ini. Purwanto dkk, (2020). Fasilitas yang bisa diberikan oleh sekolah masih sangat terbatas dan kegiatan belajar mengajar sangatlah tidak efektif pada saat ini. Pihak sekolah dan pengajar juga perlu untuk menemukan cara tersendiri agar murid bisa memahami materi yang dipelajari (Agustinus, 2020).

Untuk bisa membuat anak lebih memahami pelajaran yang ada, pengajar harus memberikan materi dan cara ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya masing-masing ditambah lagi dengan keberagaman sifat dan perilaku anak. Sehingga, anak membutuhkan variasi dalam melakukan kegiatan belajar. Guru juga perlu untuk melakukannya setiap kelas dengan pendekatan yang berbeda-beda (Alfin, 2014). Anak pada setiap umur memiliki karakteristik perkembangan akademiknya tersendiri. Karena setiap tahunnya anak bertambah besar secara fisik, kemampuan kerja otak mereka juga berkembang. Murid kelas 2

sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkrit awal yang berarti anak pada tahap ini sudah mulai memahami mengenai simbol matematis tapi masih sulit untuk memahami hal-hal yang abstrak (Alfin, 2014). Pada jaman sekarang, anak pada tahap operasional konkrit memiliki kebiasaan yaitu lebih memilih bermain gadget daripada bermain dengan teman sebaya mereka. (Putri, 2018). Karena pada masa PSBB anak juga diharuskan untuk belajar secara *online* menggunakan gadget maka anak menjadi lebih sering lagi menggunakan *gadget* padahal penggunaan *gadget* yang berlebihan bisa merugikan mereka karena dapat merusak mata.

Untuk bisa membantu murid dalam melakukan pembelajaran apalagi pada masa PSBB, pengajar perlu untuk memikirkan faktor eksternal yang berpengaruh pada perkembangan akademis anak. Contohnya, memikirkan mengenai variasi dalam kegiatan pembelajaran, mengetahui bahwa anak pada tahap operasional konkrit membutuhkan interaksi dengan lingkungan fisik untuk bisa mendapat pengetahuan baru (Alfin, 2014), dan juga memahami kesulitan yang dihadapi oleh murid. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pelajaran yang dianggap paling sulit oleh murid adalah matematika (Christy, 2020). Sehingga, dibutuhkan suatu media alternatif yang bisa membantu dalam mengeliminasi kesulitan yang dirasakan oleh siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan dan hasil penelitian yang dilakukan. Maka, uraian masalah yang akan dibahas dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang *board game* sebagai media alternatif untuk membantu proses pengajaran pelajaran matematika pada anak kelas 2 sekolah dasar swasta di masa PSBB ?

1.3. Batasan Masalah

Agar pelaksanaan penelitian ini tidak terdapat kerancuan dan metode dari penelitian tetap fokus dan tidak menyimpang dari pembahasan permasalahan yang akan dibahas, maka batasan masalah penelitian ini telah ditetapkan sebagai berikut:

1. Topik yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah permainan *board game* matematika untuk membantu permasalahan sulitnya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, orang tua dan murid kelas 2 sekolah dasar swasta. Sehingga, murid bisa memainkan *board game* yang dirancang secara individual pada masa PSBB ini.
2. Secara demografis *user* dari *board game* yang ingin didapatkan dalam penelitian ini adalah berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, berusia 7-8 tahun, berada di kelas 2 sekolah dasar swasta, dengan kelas sosial menengah keatas.
3. Secara psikografis *user* dari *board game* yang ingin didapatkan dalam penelitian ini adalah murid yang menyukai hal-hal baru, taat pada peraturan, dan jenuh terhadap pembelajaran yang ada.
4. Secara geografis *user* dari *board game* yang ingin didapatkan dalam penelitian ini berada di wilayah Jakarta Pusat dan Jakarta Barat.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan dari laporan ini adalah merancang media *board game* yang bertemakan matematika sehingga bisa membantu pembelajaran pada murid kelas 2 sekolah dasar swasta secara menyenangkan pada masa PSBB.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Manfaat karya ilmiah ini bagi penulis adalah mengasah kreativitas penulis dalam pembuatan karya ilmiah dan menambah ilmu pengetahuan penulis mengenai pengajaran pada anak sekolah dasar dengan media *board game*.

2. Bagi Masyarakat

Manfaat karya ilmiah ini bagi masyarakat yang diharapkan oleh peneliti adalah *board game* yang dirancang bisa membantu dalam penyelesaian permasalahan mengenai sulitnya pengajaran dan kurangnya media alternatif pada pelajaran matematika bagi murid kelas 2 sekolah dasar swasta, *board game* yang dirancang dapat merangsang pemikiran anak bahwa belajar bukan hal yang membosankan dan membuat waktu mengajar guru dan orang tua kepada anak lebih efisien.

3. Bagi Universitas

Diharapkan karya ilmiah ini bisa menjadi contoh bagi mahasiswa *interactive design* lainnya yang kesulitan dalam pembuatan tugas akhir mengenai *board game* dan juga bisa menjadi tambahan pengetahuan dan arsip mengenai perancangan

board game dan pembelajaran matematika pada murid kelas 2 sekolah dasar swasta.