

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan sebuah ilmu memiliki peran yang penting untuk dipelajari oleh semua orang sejak dini. Matematika merupakan pelajaran yang bertujuan untuk melatih pola pikir anak agar mampu memecahkan masalah baik dalam bidang Matematika atau dalam kehidupan sehari-hari (Putri et al., 2019, h.69). Karena hal tersebut, semua anak mulai dari sekolah dasar perlu belajar Matematika agar memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif (Nahdi, 2017, h.21). Aritmatika merupakan bagian dari ilmu hitung Matematika yang mempelajari tentang operasi dasar bilangan (Muyassar & Harahap, 2020, h.26). Operasi aritmatika dasar terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Berdasarkan nilai literasi dan numerasi secara nasional juga masih cenderung rendah. Berdasarkan Asesmen Nasional (AN) pada Jenjang SD dalam Kurikulum Merdeka, nilai numerasi secara nasional di tahun 2023 adalah sebesar 34,9 poin dan nilai literasi sebesar 48,8 poin (Zamjani et al., 2024, h.14). Matematika merupakan pelajaran yang memiliki relevansi terhadap kehidupan sehari-hari berdasarkan rumus serta teori yang digunakan. Selain itu, pelajaran Matematika memerlukan konsentrasi karena merupakan pelajaran yang sulit (Kurniawati & Rahmawati, 2023, h.65). Konsentrasi tersebut diperlukan untuk memahami konsep, rumus, hingga soal yang diberi. Saat ini, siswa kelas 2 SD masih memiliki kesulitan untuk berkonsentrasi selama pembelajaran Matematika di kelas (Kurniawati & Rahmawati, 2023, h.66). Mereka akan cenderung sibuk sendiri, melamun, atau mengganggu temannya. Tanpa kemampuan konsentrasi yang baik, siswa akan kesulitan dalam mengikuti pelajaran dan mengerjakan tugas yang diberi. Karena saat ini pelajaran Matematika juga masih dipandang kurang menarik, siswa

menjadi tidak memiliki keinginan untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan (Putri et al., 2019, h.69).

Pembelajaran Matematika yang tidak mengikutsertakan siswa untuk berkontribusi dan aktif berinteraksi di kelas juga dapat membuat murid merasa bosan dan kurang semangat saat pelajaran berlangsung. Hal inilah yang dapat menimbulkan kegagalan dalam capaian pembelajaran (Rodiyah & Siregar, 2024, h.60). Siswa yang kehilangan minat dalam belajar Matematika akan memiliki berbagai kesulitan seperti kesulitan memahami konsep Matematika, menerapkan pengetahuan tersebut pada situasi nyata, serta penurunan prestasi akademik dan kegagalan dalam menguasai keterampilan (Apriani & Sudiansyah, 2024, h.41).

Untuk membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan mampu membuat siswa konsentrasi, diperlukan strategi pembelajaran dengan solusi desain yang interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membuat semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Strategi pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran kelompok kecil di mana satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok untuk belajar bersama (Febrianti et al., 2025, h.90). Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi setiap murid untuk aktif berpikir dan berinteraksi selama pembelajaran. Berdasarkan strategi pembelajaran tersebut, solusi desain interaktif yang hendak digunakan dalam perancangan ini merupakan *card game*. Media ini digunakan karena tidak membutuhkan *gadget* dan tidak bersifat individualis seperti buku. Selain itu, siswa kelas 2 SD masih gemar bermain sehingga media ini dapat menarik perhatian siswa dan menciptakan proses belajar yang tidak membosankan (Firmansyah et al., 2024, h.2). *Card game* juga memiliki cara bermain yang fleksibel dengan durasi permainan yang singkat (Anggraeni et al., 2025, h.13). Media ini dapat digunakan saat sesi latihan di kelas untuk melatih kemampuan menghitung siswa. Siswa akan terbagi menjadi beberapa kelompok kecil dan masing-masing kelompok memainkan operasi hitung yang sedang dibahas pada pertemuan tersebut. Maka, penulis hendak menggunakan *card game* sebagai media utama solusi desain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat dua poin masalah yang akan dibahas dalam laporan tugas akhir ini, yaitu:

1. Kurangnya kemampuan konsentrasi siswa kelas 2 SD saat pelajaran Matematika.
2. Media pembelajaran di kelas tidak menarik dan tidak mengikutsertakan murid untuk aktif di kelas sehingga siswa menjadi cepat bosan.

Dari dua poin yang telah dijabarkan di atas, penulis dapat merumuskan masalah dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

Bagaimana perancangan *card game* sebagai sarana pembelajaran aritmatika dasar bagi siswa sekolah dasar kelas 2?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan masalah untuk perancangan ini agar pembahasan di dalamnya tidak keluar dari topik. Perancangan ini ditargetkan kepada murid sekolah dasar kelas 2 yang berusia 7-8 tahun. Perancang menargetkan audiens dengan status ekonomi SES A-B yang berdomisili di DKI Jakarta. Perancangan ini juga menargetkan anak-anak yang kurang menyukai, kurang memiliki minat, atau memiliki kesulitan belajar dalam pelajaran Matematika terutama materi aritmatika dasar. Materi yang akan dibahas fokus pada aspek perhitungan dalam Matematika untuk meningkatkan kemampuan numerasi murid. Menggunakan media *card game* yang berlandaskan mata pelajaran Matematika, perancangan ini berfokus pada peningkatan interaktivitas antara siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan perancangan ini adalah untuk merancang *card game* sebagai sarana pembelajaran aritmatika dasar bagi siswa sekolah dasar kelas 2.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir terbagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis berkaitan dengan kontribusi perancangan dari segi ilmu pengetahuan, sedangkan manfaat praktis berkaitan dengan manfaat yang dapat diperoleh oleh masyarakat. Berikut merupakan manfaat dari perancangan ini :

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini adalah untuk membuat pelajaran Matematika mulai dari materi aritmatika dasar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan melalui media *card game* yang edukatif untuk murid sekolah dasar kelas 2. Melalui *card game* ini, penulis berharap untuk meningkatkan semangat serta kemampuan *problem solving* siswa. Perancangan ini juga diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan pada Desain Komunikasi Visual, khususnya pada materi *card game* sebagai media informasi.

2. Manfaat Praktis:

Sebagai bentuk upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam Pelajaran Matematika, perancang ingin mengaplikasikan kemampuan yang telah dipelajari selama menjadi mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara terutama di bidang ilustrasi dan *interactive design* untuk menciptakan sebuah solusi desain. Karena penelitian ini akan menjadi salah satu dokumen arsip Universitas Multimedia Nusantara, perancang berharap mahasiswa lain diharapkan dapat menggunakan perancangan ini sebagai referensi jika hendak mengembangkan sebuah *card game* sebagai media pembelajaran ataupun terkait topik Matematika.