

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Belajar operasi hitung mulai diterapkan kepada anak ketika memasuki sekolah dasar. Operasi hitung yang dimaksud, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Pengenalan operasi hitung matematika dapat diterapkan pada anak-anak kelas 1 SD dengan menyesuaikan materi yang diberikan, yaitu penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan materi perkalian dan pembagian dapat diterapkan ketika berada di kelas 2 SD. Banyak permasalahan ketika belajar di sekolah, seperti keterbatasan waktu belajar karena harus mengejar materi pelajaran yang lain, malu bertanya ketika menghadapi soal yang sulit, dan tidak dapat mengikuti materi pelajaran yang diberikan. Permasalahan tersebut menyebabkan siswa yang kurang menguasai materi operasi hitung matematika diharuskan belajar sendiri, sehingga diperlukan sebuah media permainan untuk membantu siswa dalam berlatih dan membiasakan belajar operasi hitung secara mandiri.

Kesenangan anak terhadap permainan, baik permainan tradisional maupun modern dapat mendorong anak untuk berlatih dan belajar. Untuk membuat media permainan tersebut dapat disesuaikan dengan kesenangan anak terhadap permainan karena pada masa sekolah dasar anak lebih tertarik untuk bermain daripada belajar. Ketertarikan anak terhadap permainan terutama permainan modern dapat dimanfaatkan untuk belajar anak. Permainan modern tersebut dapat

kita temukan pada komputer karena di dalam komputer terdapat berbagai macam perangkat lunak yang dapat membantu dalam mengerjakan tugas maupun sebagai hiburan. Selain itu, banyak manfaat yang dapat diperoleh dari komputer untuk membantu anak dalam proses belajar, seperti mewarnai, membaca, menulis maupun berhitung. Dengan banyaknya manfaat komputer bagi anak, maka anak lebih tertarik untuk mengenal komputer, khususnya permainan.

Dalam penerapannya, salah satu permainan yang dapat dipadukan dengan operasi hitung matematika dan komputer adalah permainan papan. Permainan papan adalah permainan yang dimainkan di atas papan dengan beberapa bagian dapat berupa kotak, lingkaran, atau bentuk lainnya yang digunakan sebagai tempat bermain, salah satunya berupa permainan (papan) ular tangga. Permainan (papan) ular tangga merupakan salah satu permainan yang sudah familier dengan anak-anak dan telah dikenal luas oleh semua kalangan. Pada permainan (papan) ular tangga, pemain diharuskan untuk sampai ke nomor tertinggi paling cepat serta di beberapa nomor terdapat ular dan tangga.

Berdasarkan uraian di atas, dengan mengadopsi dari permainan (papan) ular tangga, maka dibuat sebuah permainan papan bertemakan luar angkasa bernama *Back to Planet Aritmatika*. Permainan papan tersebut menampilkan suasana luar angkasa dengan mengganti ular menjadi meteor, mengubah tangga menjadi stasiun luar angkasa dan lubang hitam serta di dalam permainan tersebut terdapat dadu sebagai media dalam menentukan langkah yang akan diambil, nyawa pemain, dan beberapa kotak kecil yang digunakan untuk rintangan, bantuan, soal penjumlahan, soal pengurangan, soal perkalian, dan soal pembagian.

Selain itu, pembuatan media permainan yang digunakan sebagai latihan operasi hitung matematika diharapkan dapat menumbuhkan rasa senang ketika bermain sehingga secara tidak langsung akan melatih anak untuk belajar matematika. Menurut Sagala (2003) metode latihan merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu selain itu sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan. Oleh karena itu, permainan yang akan dibuat tidak terlalu banyak berisi soal supaya anak tidak merasa selalu mengerjakan soal dan media permainan yang dibuat menyesuaikan dengan materi kelas 1 SD ke atas sehingga bilangan yang digunakan adalah bilangan bulat positif dengan bilangan 1 sampai dengan 100.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana bentuk rancangan permainan papan *Back to Planet Aritmatika*?
2. Apakah permainan papan *Back to Planet Aritmatika* sudah sesuai dengan kriteria penilaian untuk digunakan sebagai media latihan operasi hitung matematika?

## **C. TUJUAN**

Tujuan yang hendak dicapai dalam pembuatan permainan papan *Back to Planet Aritmatika* adalah menghasilkan sebuah permainan berbasis perangkat komputer yang dapat membantu dalam proses latihan operasi hitung matematika

yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian untuk sekolah dasar dengan bilangan 1 sampai dengan 100.

#### **D. MANFAAT**

Manfaat yang dapat diambil dari pembuatan permainan papan *Back to Planet Aritmatika* adalah membantu dalam proses latihan operasi hitung matematika pada anak dan dapat menarik minat anak untuk belajar matematika.