

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *MAZE BOARD* SEBAGAI MEDIA**  
**BELAJAR MATEMATIKA SISWA**  
**SD INPRES LAIKANG KELAS 2**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya.



Disusun oleh:

**ARNY RONGKO'**

**NIM: 20612042**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PSDKU MAKASSAR**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Maze Board* sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa SD Inpres Laikang Kelas 2.

Penulis : Arny Rongko'

NIM : 20612042

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 21 Juli 2023

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Elok Faiqoh S.Pd., I.M.Pd  
NIP. 199312222019032021

Anggota 1



Syahrir Nawir Nur, S.Sos, M.I.Kom  
NIDN. 0016039006

Anggota 2



Luckyta Gusti Achfira SE, M.Ak  
NIDN. 0028109203

Mengetahui,  
Koordinator Jurusan Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, S.KM, M.Kes  
NIP. 198901312019032014

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Maze Board* sebagai Media Belajar  
Matematika Siswa SD Inpres Laikang Kelas 2  
Penulis : Arny Rongko'  
NIM : 20612042  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif, 14 Juli 2023

Pembimbing 1



Elok Faiqoh S.Pd.,I.M.Pd  
NIP. 199312222019032021

Pembimbing 2



Ferawaty Syam, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0018039304

Mengetahui,  
Koordinator Jurusan Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud., S.KM, M.Kes  
NIP. 19890131 2019032014

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS

### PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arny Rongko'

NIM : 20612042

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Maze Board* sebagai Media Belajar Matematika Siswa SD Inpres Laikang Kelas 2

**adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Makassar, 21 Juli 2023

Yang menyatakan,



Arny Rongko'  
NIM: 20612042

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arny Rongko'  
NIM : 20612042  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan *Maze Board* sebagai Media Belajar Matematika Siswa SD Inpres Laikang Kelas 2.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Makassar, 21 Juli 2023  
Yang menyatakan,



Arny Rongko'  
NIM: 20612042

## **ABSTRAK**

Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang *Maze Board Game* sebagai media pembelajaran matematika yang menarik untuk siswa SD kelas 2. Metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Melalui penggunaan *Maze Board Game*, siswa dapat belajar matematika dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Tugas Akhir ini menunjukkan bahwa penggunaan *Maze Board Game* dapat menarik minat belajar matematika siswa dan membantu dalam pemahaman konsep matematika melalui pengalaman bermain dengan *Maze Board* dan pemindahan pion-pion. Dengan demikian, *Maze Board Game* menjadi alternatif yang efektif dalam menarik minat belajar dan pemahaman siswa terhadap matematika di tingkat SD.

Kata Kunci: *Maze Board Game*, Matematika, Minat belajar, Pion-pion

## **ABSTRACT**

*This final project aims to design a Maze Board Game as an engaging learning medium for second-grade elementary school students in mathematics. The methods used in this project are observation, interviews, and literature review. Through the use of the Maze Board Game, students can learn mathematics in an interactive and enjoyable manner. The final project demonstrates that the utilization of the Maze Board Game can enhance students' interest in learning mathematics and aid in their comprehension of mathematical concepts through the experience of playing with the Maze Board and moving game pieces. Therefore, the Maze Board Game becomes an effective alternative in increasing students' interest and understanding of mathematics at the elementary school level.*

*Keywords: Maze Board Game, Mathematics, Learning Interest, Pawns*

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang dan eksekutor dalam pembuatan *Maze Board* sebagai media belajar matematika siswa SD. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Maze Board* sebagai Media Belajar Matematika Siswa SD Inpres Laikang Kelas 2”.

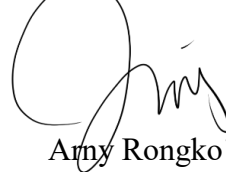
Laporan ini ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M. Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supyanti, S.Kom.,MT. Kepala Jurusan Desain Grafis.
4. H. Suardi, S. Sos., M.Si. Kepala Unit Pengelola PSDKU Makassar.
5. Besse Irna Tawaddud, S.KM., M.Kes. Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Elok Faiqoh, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan dukungan dan ilmunya selama bimbingan.
7. Ferawaty Syam, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan ilmunya selama bimbingan.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

9. Kedua orang tua penulis serta keluarga besar yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan baik secara finansial maupun dukungan secara moral.
10. Teman-teman Desain Grafis yang telah memberikan dukungan satu sama lain, dan berjuang bersama dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Teman-teman Creative Art dan HIMADEGRA yang telah memberikan dukungan satu sama lain dalam menyelesaikan proposal ini.
12. Kakak-kakak Alumni Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar yang telah memberikan bimbingan.
13. Petra Youth Makassar yang telah memberikan dukungan dan semangat.
14. Kak Hendri yang telah membantu dalam proses pemotongan kayu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 21 Juli 2023



Army Rongko'

NIM. 206120



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Perancangan .....	7
B. <i>Maze Board</i> .....	7

C. Media .....	8
D. Belajar.....	9
E. Matematika.....	11
<b>BAB III.....</b>	<b>15</b>
<b>METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>15</b>
A. Data/Objek Penulisan .....	15
1. Profil Singkat SD Inpres Laikang.....	15
2. Visi & Misi .....	15
B. Teknik Pengumpulan Data.....	16
C. Ruang Lingkup.....	18
D. Langkah Kerja .....	19
1. Praproduksi/persiapan.....	19
2. Produksi/Pelaksanaan .....	19
3. Pascaproduksi/ Evaluasi .....	19
<b>BAB IV .....</b>	<b>20</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>20</b>
A. Pra Produksi.....	20
B. Produksi/Pelaksanaan .....	23
C. Pascaproduksi/Evaluasi.....	44
<b>BAB V.....</b>	<b>49</b>
<b>KESIMPULAN.....</b>	<b>49</b>
A. Kesimpulan .....	49
B. Saran .....	49
1. Untuk penulis.....	49
2. Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar .....	50
3. Untuk Masyarakat.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis.....	55
Lampiran 2. Salinan Lembar Pembimbingan TA .....	56
Lampiran 3. Dokumen Pendukung TA .....	58
Lampiran 4. Dokumentasi Foto Kegiatan TA.....	65
Lampiran 5. Daftar Hadir Peserta .....	68