

PERSEPSI SISWA KELAS III UPTD SD NEGERI 03 GUGUAK VIII KOTO TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA

Desrina Murni

UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto, Kecamatan Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota

Email: desrinamurni22@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to describe the perceptions of third grade students of UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto towards the use of snakes and ladders games in learning math in the 2021/2022 academic year. The purpose of this study is to describe how strong the relationship between gadget usage and mathematics learning outcomes of third grade students of UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto in the 2021/2022 academic year. This type of research is descriptive research. The sample in this study were third grade students of UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto in the 2021/2022 academic year, totaling 26 students. The instrument in this study is a questionnaire of students' perceptions of the use of snakes and ladders in learning mathematics. The results show that the perception of grade III students of UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto towards the use of snakes and ladders games in learning mathematics in the 2021/2022 academic year, namely 1) 73% of students have a positive perception of the use of snakes and ladders games in learning math, 2) 27% of students have a less positive perception of the use of snakes and ladders games in learning math.

Keywords: Student Perception, Snakes and Ladders Game, Math Learning.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi siswa kelas III UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika tahun pelajaran 2021/2022. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan seberapa kuat hubungan antara pemakaian gadget dengan hasil belajar matematika siswa kelas III UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas kelas III UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 26 orang siswa. Instrumen dalam penelitian ini yaitu angket persepsi siswa terhadap penggunaan ular tangga dalam pembelajaran matematika. Hasil menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas III UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika tahun pelajaran 2021/2022, yaitu 1) Sebesar 73% siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika, 2) Sebesar 27% siswa memiliki persepsi kurang positif terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci : Persepsi Siswa, Permainan Ular Tangga, Pembelajaran Matematika.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan dasar. Berbagai metode telah digunakan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Arsyad (2002) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki

banyak manfaat dalam pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran. Bermain sambil belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia Sekolah Dasar (SD) (Chabib dkk., 2017).

Media pembelajaran berupa permainan ular tangga merupakan adaptasi modern dari permainan tradisional yang dirancang khusus dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Tujuannya adalah untuk mengaplikasikan konsep pembelajaran melalui media yang menarik ini, dengan harapan agar pesan-pesan informasi yang ingin disampaikan kepada siswa dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Slameto (2010) menyatakan prinsip dasar tentang persepsi yang harus diketahui seorang guru yaitu persepsi adalah relatif bukannya absolut, persepsi itu selektif, persepsi itu mempunyai tatanan, persepsi dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan (penerima rangsangan), dan yang terakhir persepsi seseorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain walaupun situasinya sama. William dan Sawyer (2006) menjelaskan bahwa keberhasilan dan kegagalan siswa dipengaruhi oleh atribut positif dan negatif mereka sendiri (sukses adalah karena kemampuannya yang tinggi sedangkan kegagalan karena kurangnya usaha). Menurut Walgito (2008) persepsi adalah suatu proses pengorganisasian, penginterpretasian stimulus yang diterima seseorang sehingga menjadi sesuatu yang berarti, dan merupakan aktivitas yang *integrated* dalam diri individu. Persepsi merupakan proses perlakuan terhadap informasi tentang suatu objek yang masuk pada dirinya melalui pengamatan dengan menggunakan panca indera yang dimilikinya.

Persepsi siswa dapat berupa persepsi positif maupun persepsi negatif. Siswa yang mempunyai pengalaman belajar Matematika yang menyenangkan seperti selalu mendapatkan nilai yang baik, bisa mengerjakan soal-soal Matematika, senang dengan guru Matematika akan mempunyai persepsi yang positif terhadap mata pelajaran matematika. Sebaliknya siswa yang selalu kesulitan dalam belajar matematika, pernah mengalami kegagalan dalam mengerjakan soal-soal matematika, maka akan memiliki persepsi negatif pada mata pelajaran Matematika.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi siswa kelas III UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika tahun pelajaran 2021/2022? Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi siswa kelas III UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika tahun pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan deskriptif. Moleong (2006) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti persepsi, perilaku, tindakan dan sebagainya dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dengan metode yang ilmiah. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel tunggal yakni persepsi siswa kelas III UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto terhadap pembelajaran matematika dengan permainan ular tangga. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling, yaitu semua siswa kelas III UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 26 orang. Tujuannya untuk mengetahui perspektif siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan permainan ular tangga.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan survey. Instrumen yang digunakan yaitu berupa angket persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan permainan ular tangga. Kisi-kisi angket dapat dilihat pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket

No	Indikator	Pernyataan (+)	Pernyataan (-)	Jumlah Pernyataan
1	Persepsi terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan ular tangga	1	2	2
2	Pengaruh permainan ular tangga terhadap pemahaman matematika	3	4	2
3	Motivasi siswa dalam pembelajaran matematika	5	6	2

Angket tersebut disusun dengan dua kategori Setuju (S), Ragu-ragu (R), dan Tidak Setuju (TS). Bobot penilaian untuk masing-masing pernyataan positif dan negatif dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pembobotan Pernyataan

Pernyataan positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
Setuju	3	Tidak Setuju	1
Ragu-ragu	2	Ragu-ragu	2
Tidak Setuju	1	Setuju	3

Sumber : Dimodifikasi dari Siregar (2014:50)

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu dengan melakukan perhitungan mean (M) dan simpangan baku (Sd). Rumus yang digunakan seperti dikemukakan oleh Azwar (2010) yaitu

$$Mi = \frac{1}{2}(ST + SR)$$

$$Sdi = \frac{1}{6}(ST - SR)$$

Dimana

Mi : Mean ideal

Sdi : Simpangan baku ideal

ST : Skor Tertinggi

SR : Skor Terendah

Kategori masing-masing kelompok persepsi dapat dilihat pada Tabel 3 berikut

Tabel 3. Kategori Persepsi Siswa

Skor	Kategori Persepsi Siswa
$X > Mi + Sdi$	Sangat Positif
$Mi < X \leq Mi + Sdi$	Positif
$Mi - Sdi < X \leq Mi$	Kurang Positif
$X \leq Mi - Sdi$	Negatif

Sumber: Mardapi (2008)

Selanjutnya digunakan rumus yang dijelaskan oleh Sudijono (2010) yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi atau jumlah

N = Jumlah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2021/2022. Pengisian angket dilakukan oleh semua siswa setelah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan ular tangga selesai dilaksanakan. Pengambilan data dilakukan pada hari Kamis tanggal 17 Februari 2022. Peneliti menyampaikan agar siswa mengisi angket secara jujur, karena tidak akan berpengaruh kepada hasil pembelajaran matematika.

Berdasarkan analisis data angket persepsi siswa terhadap mata mata pelajaran matematika, maka sebagai representasi persepsi siswa dilakukan pengelompokkan yang terdiri dari dua kategori, yaitu kategori persepsi positif, dan kategori persepsi negatif. Kriteria pengelompokkan kategori tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Analisis Angket

Siswa	Pernyataan						Total
	A	B	C	D	E	F	
S1	3	3	3	2	2	2	15
S2	3	3	3	3	3	3	18
S3	3	3	3	3	3	3	18
S4	3	3	2	3	2	3	16
S5	2	2	3	2	3	2	14
S6	3	3	3	3	3	3	18
S7	3	3	3	3	3	3	18
S8	3	2	3	3	3	3	17
S9	3	3	2	3	3	3	17
S10	3	3	3	3	3	2	17
S11	2	3	3	2	3	3	16
S12	3	3	3	3	2	3	17
S13	3	3	3	3	3	3	18
S14	3	3	3	3	3	2	17
S15	2	3	3	3	3	3	17
S16	3	3	3	3	3	3	18
S17	3	3	2	3	3	2	16
S18	3	2	3	3	3	3	17
S19	2	3	3	3	3	3	17

Siswa	Pernyataan						Total
	A	B	C	D	E	F	
S20	3	3	3	3	3	3	18
S21	3	3	3	3	2	2	16
S22	3	3	3	3	3	3	18
S23	3	3	3	3	3	3	18
S24	3	3	3	3	3	3	18
S25	3	3	3	3	2	3	17
S26	2	3	2	3	3	2	15
Total	73	75	74	75	73	71	

Keterangan:

- | | |
|---|--|
| <p>A : Saya senang belajar matematika dengan menggunakan permainan ular tangga</p> <p>B : Saya tidak suka menyelesaikan soal-soal matematika pada permainan ular tangga</p> <p>C : Permainan ular tangga membantu saya memahami konsep matematika dengan baik</p> | <p>D: Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika membuat saya sulit menyelesaikan soal matematika</p> <p>E : Permainan ular tangga membuat pembelajaran matematika menjadi tidak menarik</p> <p>F : Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika membuat saya semakin semangat belajar</p> |
|---|--|

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa skor tertinggi yaitu 18, dan skor terendah yaitu 14. Sehingga diperoleh nilai $M_i = 21,33$ dan $S_{di} = 5,33$. Sehingga distribusi dari kategori persepsi dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 5. Kategori Persepsi

Skor	Kategori Persepsi
$X > 21,33$	Sangat Positif
$16 < X \leq 21,33$	Positif
$10,67 < X \leq 16$	Kurang Positif
$X \leq 10,67$	Negatif

Berdasarkan Tabel 5, hasil analisis angket persepsi siswa dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Kategori Persepsi untuk Masing-masing Siswa

No.	Kode Siswa	Skor Persepsi	Kategori
1	S1	15	Kurang Positif
2	S2	18	Positif
3	S3	18	Positif
4	S4	16	Kurang Positif
5	S5	14	Kurang Positif
6	S6	18	Positif
7	S7	18	Positif
8	S8	17	Positif
9	S9	17	Positif
10	S10	17	Positif
11	S11	16	Kurang Positif
12	S12	17	Positif
13	S13	18	Positif
14	S14	17	Positif
15	S15	17	Positif
16	S16	18	Positif
17	S17	16	Kurang Positif
18	S18	17	Positif
19	S19	17	Positif
20	S20	18	Positif
21	S21	16	Kurang Positif
22	S22	18	Positif
23	S23	18	Positif
24	S24	18	Positif
25	S25	17	Positif
26	S26	15	Kurang Positif
Total Skor		441	
Rata-rata		17	

Untuk lebih jelasnya, hasil analisis data diperoleh persentase kategori persepsi seperti pada diagram 1 berikut.

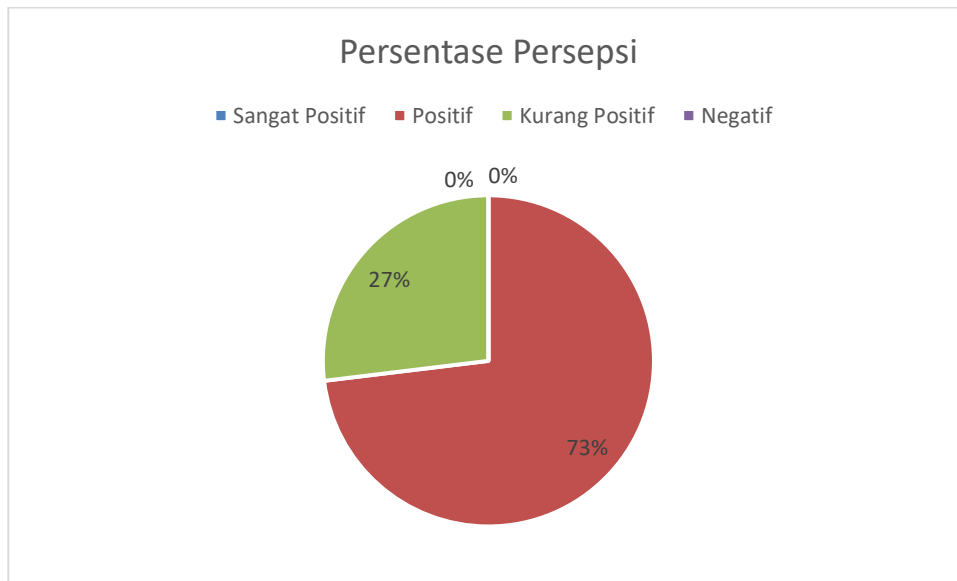


Diagram 1. Persentase Persepsi

Untuk persentase siswa pada kategori persepsi sangat positif sebesar 0%, persentase positif sebesar 73%, persentase kurang positif sebesar 27%, dan persentase negatif sebesar 0%.

Jika dilihat untuk persentase untuk masing-masing butir pernyataan dapat dilihat pada diagram 2 berikut.

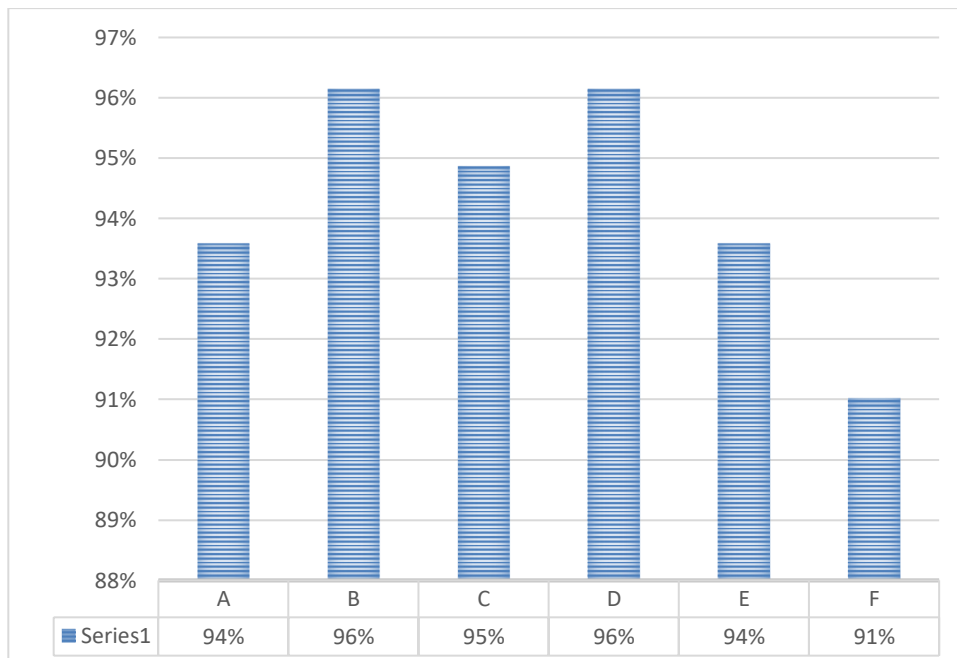


Diagram 2. Persentase Masing-masing Butir Pernyataan

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai metode yang efektif dalam pembelajaran matematika.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang berbeda terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika. Dari total 26 siswa yang berpartisipasi, sebanyak 73% dari mereka menunjukkan persepsi yang positif terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika. Mereka merasa bahwa permainan ini memberikan manfaat dan meningkatkan pengalaman belajar mereka dalam memahami konsep-konsep matematika. Sebanyak 27% siswa menunjukkan tingkat persepsi yang kurang positif terhadap penggunaan permainan ular tangga. Rakhmat (2007:51) menjelaskan bahwa persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Hal ini mungkin mencakup beragam respon, seperti ketidaknyamanan, ketidakpahaman, atau ketidaksesuaian permainan dengan gaya belajar mereka.

Penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Nugrahani, 2007). Permainan ular tangga juga meningkatkan motivasi belajar siswa (Wati, 2021). Sehingga tidak ada persepsi siswa yang negatif terhadap penggunaan ular tangga dalam pembelajaran matematika. Ini menunjukkan bahwa secara umum, tidak ada siswa yang benar-benar menolak atau menilai penggunaan permainan ini sebagai sesuatu yang merugikan atau tidak bermanfaat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika di kelas III UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto. Hasil menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas III UPTD SD Negeri 03 Guguak VIII Koto terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika tahun pelajaran 2021/2022, yaitu 1) Sebesar 73% siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika, 2) Sebesar 27% siswa memiliki persepsi kurang positif terhadap penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika.

Saran

Saran yang bisa dikemukakan adalah:

1. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat melihat efektivitas penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika.
2. Bagi guru agar lebih efektif dalam mengimplementasikan permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo. Persada
- Azwar, S. (2010). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chabib, M., Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (7), 910-918
- Mardapi, D. (2006). *Teknik penyusunan instrument tes dan nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Moleong, Lexy J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).
- Rakhmat, Jalaluddin. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Siregar, Syofian. (2014). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- William dan Sawyer. (2006). *Student Achievement, Behavior, Perceptions, and Other Factors Affecting ACT Scores*. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 1,1-47.