

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PENERAPAN MODEL GAME BASED
LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Jihan Nabila¹⁾, Rury Rizhardi²⁾, Hermansyah³⁾

FKIP Universitas PGRI Palembang

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang

jihannabila022@gmail.com¹⁾

ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id²⁾

hermansyah@univpgri-palembang.ac.id³⁾

ABSTRACT

Learning mathematics is a subject that is considered difficult for many students. So many students have a poor perception of mathematics. Based on these things, the problem in this research is how students perceive the application of the game based learning model in mathematics learning. The aim of this research is to determine students' perceptions of the application of the game based learning model in mathematics learning. The type of research used in this research is qualitative descriptive research. The results of the research show that students' perceptions of the application of the game based learning model are very good. This is based on the results of interviews and questionnaires with the interview results of 19 students having a good perception and 7 students having a fairly good perception. Apart from that, the questionnaire results showed that 20 students had very good perceptions and 6 students had good perceptions. So that students' perceptions of the application of the game based learning model in mathematics learning are very good.

Keywords: Media, Scrapbook, Learning motivation

ABSTRAK

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit bagi banyak siswa. Sehingga banyak siswa yang memiliki persepsi yang kurang baik terhadap matematika. Berdasarkan hal tersebut maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi siswa terhadap penerapan model *game based learning* pada pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan model *game based learning* pada pembelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap penerapan model *game based learning* adalah sangat baik. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dan angket dengan hasil wawancara 19 siswa memiliki persepsi yang baik dan 7 siswa memiliki persepsi yang cukup baik. Selain itu hasil angket memiliki 20 siswa yang memiliki persepsi sangat baik dan 6 siswa memiliki persepsi yang baik. Sehingga persepsi siswa terhadap penerapan model *game based learning* pada pembelajaran matematika adalah sangat baik.

Kata Kunci : *persepsi, game based learning, matematika*

A. Pendahuluan

Belajar adalah suatu proses yang rumit yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar adalah suatu proses kemajuan, khususnya perubahan perilaku karena berhubungan dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto, 2020, p. 2). Oleh sebab itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Proses pembelajaran yang berhasil adalah proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa dan semua komponen kelas dalam suatu interaksi yang padu dan harmonis. Agar siswa dapat berinteraksi di dalam kelas, guru bertanggung jawab untuk bertindak sebagai fasilitator. Selain itu, tanggung jawab siswa adalah untuk menyelesaikan tugas dan aktivitas pembelajaran. Sementara itu, lingkungan belajar harus direncanakan sedemikian rupa oleh guru sehingga berubah menjadi lingkungan yang menguntungkan dalam pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran terkadang siswa mengalami perasaan yang negatif seperti jenuh, letih, bosan dan merasa

takut mempelajari pelajaran-pelajaran yang bersangkutan, sehingga sistem akal siswa tidak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan. Akhirnya kemajuan belajar yang diinginkan seakan-akan “jalan di tempat”. Hal ini dikarenakan siswa masih menganggap bahwa belajar itu sulit.

Salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit oleh siswa yaitu matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa dari sekolah dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah (SMA / SMK). Hal ini dikarenakan matematika dianggap sangat penting dan memiliki manfaat dan peran yang besar dalam kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara bersama guru kelas IIIA yang diperoleh peneliti di SD Negeri 93 Palembang, bahwa masing –

masing siswa memiliki persepsi yang beragam terhadap pembelajaran matematika. Ada yang menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang cukup menyenangkan. Namun banyak pula yang menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan membosankan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi faktor persepsi siswa salah satunya yaitu minat siswa yang kurang. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang monoton dimana guru menggunakan metode yang kurang tepat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk meningkatkan minat siswa perlu model pembelajaran yang dapat menarik siswa.

Model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan sistemik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru

dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas dan mengajar (Amaliyah, Fatimah, & Abustang, 2019, p. 3).

Persepsi adalah proses kognitif yang dialami setiap orang ketika mereka memilih, mengatur, dan menafsirkan informasi yang diterima melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, sentuhan, perasaan, dan penghayatan untuk menciptakan gambaran dunia yang bermakna (Riadi, 2020). Menurut Desirato, persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan – hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Pesan dapat dikatakan sebagai pemberian makna pada stimuli indriawi (*sensory stimuli*) (Fahmi, 2021, p.11).

Menurut Riadi (2020) berdasarkan indra sebagai penerima stimulus, terdapat beberapa jenis persepsi, yaitu persepsi visual, persepsi pendengaran, persepsi perabaan, persepsi penciuman, dan persepsi pengecap.

Faktor yang mempengaruhi persepsi terbagi menjadi dua yaitu

faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari psikologis, perhatian, minat, kebutuhan yang searah, pengalaman dan ingatan, dan suasana hati. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus, warna dari objek-objek, keunikan dan kontrasan stimulus, intensitas dan kekuatan dari stimulus, dan motion atau gerakan.

Game based learning adalah inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan bermain. Torrente menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah penggunaan permainan dengan tujuan yang serius sebagai alat yang sangat menunjang proses pembelajaran (Winatha & Setiawan, 2020). Coffey juga mengartikan pembelajaran berbasis permainan sebagai model pembelajaran yang memasukkan materi pembelajaran ke dalam pengajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain melalui kegiatan

permainan yang disediakan (Aini, 2018).

Selain itu dalam artikel berjudul “ *Game Based Learning : Definition & Example*”. Mendefinisikan *game based learning* sebagai ruang kelas yang kompetitif dan interaktif yang memungkinkan siswa bersenang-senang sambil memperoleh pengetahuan (Diamond, 2022). Hal ini menekankan bahwa *game based learning* tertarik untuk membuat proses pembelajaran penuh interaksi dan menyenangkan. Penggunaan pendekatan ini menjamin keterlibatan siswa dalam membangun pembelajaran menjadi menyenangkan.

Menurut Kaminski (2022) terdapat beberapa jenis pembelajaran *Game Based Learning* diantaranya yaitu *digital game based learning, traditional game based learning, board games, puzzle games, simulation games* dan *role playing games*.

Cara pandang siswa sekolah dasar terhadap matematika adalah sangat sulit, membingungkan, sulit dimengerti, membutuhkan kemampuan

berpikir yang kuat, dan merupakan mata pelajaran yang sangat ditakuti oleh siswa sekolah dasar karena matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit untuk mereka pahami. Menurut Setiyawan (2018) tujuan pembelajaran matematika di SD adalah :

- a) Mempersiapkan peserta didik menghadapi perubahan keadaan kehidupan melalui pelatihan bertindak berdasarkan pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif.
- b) Mempersiapkan siswa terhadap kemampuan menggunakan matematika dan berpikir matematis dalam kehidupan sehari-hari ketika mempelajari berbagai ilmu.
- c) Melengkapi dan mengembangkan keterampilan berhitung dengan angka sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari.

- d) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar untuk melanjutkan ke sekolah menengah.
- e) Memiliki sikap logis, kritis, kreatif, bijaksana dan disiplin.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti keadaan suatu benda alam, dimana peneliti sebagai alat kunci (Abdussaad, 2021).

Adapun penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 93 Palembang yang berada di Jalan K.H Azhari, Tangga Takat, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni tahun ajaran 2022/2023.

Informan penelitian ini adalah siswa kelas III A SD Negeri 93 Palembang dengan jumlah 26 orang yang terdiri dari 13 siswa laki – laki dan 13 siswa perempuan.

Pada penelitian ini digunakan wawancara dan angket dalam pengumpulan data mengenai persepsi siswa terhadap model *game based learning*.

Tabel pertanyaan wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana persepsi siswa terhadap penerapan model <i>game based learning</i> dalam pembelajaran Matematika?
2.	Apakah sebelumnya kamu menyukai pelajaran matematika?
3.	Apakah penerapan model <i>game based learning</i> dapat meningkatkan minat belajar matematika?
4.	Apakah kendala dari pembelajaran matematika menggunakan model <i>game based learning</i> ?

Tabel kisi – kisi angket

Indikator	Sub Indikator	Butir Soal
Pengetahuan	Hasil dari proses pembelajaran	1,2,3, 4

f)

Pengalaman	Peristiwa yang telah dialami siswa dalam proses pembelajaran	5,6,7
Harapan	Harapan siswa terhadap pembelajaran matematika	8,9,10
Minat	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika	11,12,13,14
Motif	Dorongan atau alasan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.	15,16,17
Sikap	Reaksi atau respon siswa terhadap pembelajaran.	18,19,20

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari angket,

wawancara dan observasi. Pada angket digunakan skala guttmann. Setiap jawaban dari responden akan diberikan skor seperti berikut:

Ya 1

Tidak 0

Kemudian skor tersebut dihitung dengan rumus presentase. Adapun rumusnya yaitu :

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

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi Jawaban

N : Jumlah

C. Hasil Penelitian dan pembahasan

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan siswa kelas IIIA menunjukkan bahwa 73% siswa memiliki persepsi yang baik. Dimana siswa sangat senang dan bersemangat untuk belajar

Pengalaman	Peristiwa yang telah dialami siswa dalam proses pembelajaran	5,6,7
------------	--	-------

Harapan	Harapan siswa terhadap pembelajaran matematika	8,9,10
Minat	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika	11,12,13,14
Motif	Dorongan atau alasan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.	15,16,17
Sikap	Reaksi atau respon siswa terhadap pembelajaran.	18,19,20

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari angket, wawancara dan observasi. Pada angket digunakan skala guttmann. Setiap jawaban dari responden akan diberikan skor seperti berikut:

Ya 1

Tidak 0

Kemudian skor tersebut dihitung dengan rumus presentase. Adapun rumusnya yaitu :

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

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi Jawaban

N : Jumlah

son/game-based-learning-definition-and-examples.html

D. Kesimpulan

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan siswa kelas IIIA menunjukkan bahwa 73% siswa memiliki persepsi yang baik. Dimana siswa sangat senang dan bersemangat untuk belajar penerapan model *game based learning* adalah sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussaad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.

Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 251.

Amaliyah, N., Fatimah, W., & Abustang, P. B. (2019). *Model Pendidikan Inovatif Abad 21*. Yogyakarta: Samudra Biru.

Diamond, A. (2022, Juli 19). *Game Based Learning: Definition and Examples*. Dipetik Maret 16, 2023, dari study.com: <https://study.com/academy/les>

Fahmi,D. (2021). *PERSEPSI (Bagaimana Sejatinya Persepsi Membentuk Kontruksi Belajar Kita*. Yogyakarta : ANAK HEBAT INDONESIA.

Kaminski, J. (2022, Mei 17). *Everything You Need to Know about Game Based Learning and Its Types*. Dipetik Mei 20, 2023, dari Math for kids: journey to Better Grades and Confidence in Math!: <https://brighterly.com/blog/game-based-learning/>

Riadi, M. (2020, Mei 8). *Persepsi (Pengertian, Proses, Jenis dan Faktor yang Mempengaruhi)*. Retrieved Maret 9, 2023, from kajianpustaka.com: <https://www.kajianpustaka.com/2020/05/persepsi-pengertian-proses-jenis-dan-faktor-yang-mempengaruhi.html?m=1>

Setiyawan, H. (2018). Metode Permainan Bingo Matematik Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 106.

Slameto. (2020). *Belajar & Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.