



## **ANALISIS RESPON SISWA PADA MATERI PERKALIAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN TEBAK KATA PADA KELAS III SDN 11 PEKAN TOLAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Timbul Amar Hotib<sup>1</sup>, Daulat Saragih<sup>2</sup>, Anita Yus<sup>3</sup>  
Pasca Sarjana Pendidikan Dasar Unimed  
amarhotib78@gmail.com

### **ABSTRAK**

Fakta di kelas III SDN 11 Pekan Tolan yang muncul ketika proses belajar adalah pembelajaran kurang menitikberatkan pada keterlibatan siswa, kurang memotivasi siswa dalam menghadirkan kreativitas siswa, dan banyak diantara siswa tidak tertarik untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui respon siswa pada materi perkalian dalam Matematika dengan menggunakan permainan Tebak Kata pada kelas III SD Negeri 11 Pekan Tolan dan Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif dengan instrument teknik angket. Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa – siswa di kelas III SD Negeri 114340 Pekan Tolan dengan siswa laki-laki sebanyak 18 dan perempuan sebanyak 20 orang. hasil pengamatan diperoleh skor perolehan sebanyak 12. Skor perolehan dikalikan 100 kemudian hasilnya dibagikan skor maksimal berjumlah 75 dengan kategori cukup. Dengan demikian penggunaan media tebak kata ini cukup baik penggunaannya di kelas III SDN 11 pekan Tolan. Hasil respon sikap siswa Kelas III diperoleh jumlah nilai = 2.875 dan rata-rata diperoleh 75,66, sehingga tampak jelas penerapan Permainan Tebak Kata menyatakan sikap siswa Kelas III meningkat dari sebelumnya. Respon siswa menunjukkan bahwa dari 38 siswa, sebanyak 77,33% menyatakan sangat setuju dan dilanjutkan sebanyak 23,77% menyatakan setuju. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan Permainan Tebak Kata dinyatakan respon siswa dalam memahami materi pelajaran adalah kategori baik.

**Kata Kunci:** *Respon Siswa, Matematika, dan Media Permainan Tebak Kata*

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine student responses to the multiplication material in Mathematics using the Guess Word game in class III SD Negeri 11 Pekan Tolan and the method used was descriptive to assess student attitudes through a questionnaire. The results of the attitude responses of Class III students obtained the total value = 2.875 and the average obtained was 75.66, so it was clear that the application of the Guess Word Game stated that the attitudes of Class III students had increased from before. Student responses showed that of 38 students, as many as 77.33% stated strongly agree and continued as much as 23.77% stated agree. Therefore it can be concluded that the application of the Guess Word Game stated that the student's response in understanding the subject matter was in a good category.*

*Keywords:* *Student Response, Mathematics, and Media Guess the Word Game*



## PENDAHULUAN

Dalam rangka meningkatkan efektivitas kerja maka seluruh sarana dan prasarana teknologi yang digunakan dalam sistem informasi manajemen pendidikan baik yang berhubungan dengan perangkat keras (Hardware) perangkat lunak (software) maupun operator (brainware) harus selalu dilakukan update (Jelantik, 2015:63). Salah satunya adalah perangkat lunak microsoft office, dengan program tersebut jika digunakanya dapat memudahkan siswa dalam mengetik surat, menyelesaikan tugas berbagai mata pelajaran, melaporkan hasil diskusi, dan lebih mudah memahami materi.

Teori belajar Bruner, dalam buku Wirnataputra Udin, dkk (2008:3.16) “Agar pembelajaran dapat mengembangkan ketrampilan intelektual anak, maka materi pelajaran perlu disajikan dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif anak yang meliputi tahap enaktif, ikonik, dan simbolik.

Menggaris bawahi ikonik merupakan serangkaian gambar-gambar atau grafik sangat efektif untuk menyampaikan suatu konsep, agar lebih sampai kepada ingatan anak-anak, maka jelaslah bahwa anak-anak SD masih sangat diperlukan penggunaan media pembelajaran seperti menebak gambar dalam power point.

Suatu kenyataan akhir-akhir ini, bahwa guru dan siswa belum optimal dalam memanfaatkan TIK. Hal ini terbukti: masih banyak guru yang belum mampu mengoperasikan microsofc excel, dan power point, Pembelajaran didominasi metode ceramah, Banyak siswa yang kurang aktif ketika belajar.

Fakta di kelas yang muncul ketika proses belajar adalah pembelajaran kurang menitikberatkan pada keterlibatan siswa, belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam memahami konsep ilmu pengetahuan, kurang memotivasi siswa dalam menghadirkan kreativitas siswa, dan banyak diantara siswa tidak tertarik untuk belajar.

Jika fakta tersebut di atas diabaikan, maka hasil pembelajaran berupa nilai siswa akan menurun. Oleh karena itu masalah tersebut dapat diatasi dengan membuat penyajian suatu topik tertentu menjadi menarik (menampilkan Permainan Tebak Kata pada Matematika), sehingga konsep yang sulit difahami akan lebih mudah difahami.

Lebih lanjut, bahwa kemampuan guru dalam mengoperasikan laptop ini penting bagi seorang guru. Hal ini sesuai dengan Permendiknas nomor 16 Tahun 2007 yang menyatakan bahwa



salah satu kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru adalah memanfaatkan TIK dalam pembelajaran.

Penulis memilih judul “Pembuatan Media Bahan Ajar Permainan Tebak Kata Menggunakan Power Point” Tebak kata yang maksud adalah anak-anak mencari hasil perkalian, jika jawaban benar akan terbuka huruf, dan jika salah maka huruf tidak kelihatan

Dengan memperhatikan penjelasan pada latar belakang masalah tersebut di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut: 1) Banyak guru belum pandai mengoperasikan microsofc excel dan PPT; 2) Pembelajaran kurang menitikberatkan pada keterlibatan siswa; 3) Belum sepenuhnya melibatkan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan; 4) Kurang memotivasi siswa dalam memunculkan kreativitas siswa; 5) Kurang menarik sehingga pembelajaran kurang bermakna; 6) Rendahnya nilai Matematika materi perkalian.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah respon sikap siswa dengan penerapan Pembuatan Media Bahan Ajar Permainan Tebak Kata Menggunakan Power Point?. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui respon sikap siswa dalam memahami materi Perkalian Matematika dengan menggunakan permainan Tebak Kata pada kelas III SD Negeri 11 Pekan Tolan.

Menurut pendapat Sadiman, (2012:29) pengertian media adalah, “ Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat”.

Sedangkan menurut pendapat Gerlach & Ely sebagaimana dikemukakan kembali Arsyad Azhar, (2011:3) mengatakan bahwa manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.

Dari kedua pendapat tersebut di atas, penulis dapat dinyatakan bahwa media adalah semua benda yang menjadi medium perantara untuk menyampaikan informasi dari seseorang kepada si penerima dengan tujuan tertentu.

PPT adalah singkatan power point presentation. Menurut Tim Beranda Agenci, (2014:1) mengatakan bahwa “presentasi apapun yang akan dibuat di power point, tentu backround yang pertama dibuat”. **Langkah-Langkah Pembuatan Permainan Tebak Kata.** Buka Microsof Power Point 2010. Pilih New Slide, pilih layout slide **BLANK**. Buatlah slide ke-1.



Listiani Choirul,dkk., (2016:20), Langkah berikutnya pada toolbar klik **Insert**, klik **Shapes**. Buatlah tulisan “Permainan tebak kata”. Di bawah tulisan, buatlah tombol masuk ke slide selanjutnya menggunakan **Rounded Rectangle** yang diberi tulisan **START**, Selanjutnya di link-kan ke slide ke-2. **Rounded Rectangle** terdapat pada: **tab Insert Shapes Rectangle**. Langkah berikutnya adalah membuat slide ke-2. Pada permainan tebak kata yang akan dibuat adalah 8 huruf. Sehingga nantinya ada 8 soal dan ada 8 jawaban pada slide ke-2. Buatlah tulisan soal 1: di sebelah kanannya tuliskan soalnya. Pada bagian bawahnya buatlah tabel 4x2. Pada tabel tersebut berikan tulisan tertentu, misalnya tulisan **NASI UDUK**.

## METODE PENELITIAN

Meote penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan instrument teknik angket. Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa – siswa di kelas III SD Negeri 114340 Pekan Tolan dengan siswa laki-laki sebanyak 18 dan perempuan sebanyak 20 orang.

Objek dalam penelitian ini adalah respon sikap siswa dalam dalam belajar materi pelajaran Matematika dengan menerapkan permainan tebak kata SD Negeri 11 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan Tahun Pelajaran 2021/2022. Data dalam makalah ini dikumpulkan melalui beberapa teknik angket

Adapun teknik analisis data dalam makalah penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Uji Keefektifan; 2) Kualitas proses pembelajaran. Uji efektifitas media permainan tebak kata dilakukan dengan pengamatan oleh 1 orang selama proses pembelajaran berlangsung, aspek-aspek yang diamati observer yaitu . Data pengamatan kualitas proses pembelajaran dianalisis menggunakan teknik persentase dengan rumus :  $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ ; 3) Respon siswa. Adapun respon siswa terhadap permainan tebak kata yang digunakan melalui angket dianalisis dengan persentase

## PEMBAHASAN

Hasil uji efektifitas yang dilakukan pengamat di sajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Respon Hasil Uji Efektivitas terhadap penerapan Model Tebak Kata**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media dengan materi			√	
2	Keaktifan siswa				√
3	Ketepatan waktu			√	
4	Kepraktisan menggunakan media		√		
Jumlah		-	2	6	4



Berdasarkan hasil pengamatan tersebut diperoleh skor perolehan sebanyak 12. Skor perolehan dikalikan 100 kemudian hasilnya dibagi dengan skor maksimal berjumlah 75 dengan kategori cukup. Dengan demikian penggunaan media tebak kata ini cukup baik penggunaannya di kelas III SDN 11 pekan Tolan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon sikap siswa pada penerapan permainan tebak kata pada kelas III diperoleh data kemampuan siswa kelas III diperoleh jumlah nilai = 2.875 dan rata-rata diperoleh 75,66. Respon siswa tampak bahwa pada penerapan Permainan Tebak Kata pada kelas III dalam respon siswa dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Respon Siswa Kelas III terhadap penerapan Model Tebak Kata**

No	Pernyataan	SS	S	TP	TS	STS	Jlh
1	menyenangkan	31	7	0	0	0	38
2	Mudah	29	9	0	0	0	38
3	Lebih baik dari cara sebelumnya	24	14	0	0	0	38
4	dilanjutkan	32	6	0	0	0	38
Jumlah		116	36	0	0	0	152
Persen		77,33	23,68	0	0	0	100

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari Permainan Tebak Kata menyatakan sangat setuju 77,33, menyatakan setuju sebanyak 23,68. Bahwa penggunaan pembelajaran Permainan Tebak Kata dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran Matematika pada materi Perkalian Permainan Tebak Kata sangat menyenangkan, sedangkan memilih mudah, lebih baik dari teknik lain, dan dilanjutkan sebanyak 23,68% menyatakan setuju. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa respon sikap siswa dalam penerapan Permainan Tebak Kata dikategorikan baik.

Berdasarkan hasil analisis data, tampak bahwa siswa Kelas III yang mendapatkan penerapan Permainan Tebak Kata memiliki kemampuan yang lebih di atas rata-rata kelas. Hasil analisis data yang telah diuraikan di atas dijelaskan bahwa respon sikap siswa dalam belajar pada Kelas III SD Negeri 11 Pekan Tolan setelah mendapat penerapan Permainan Tebak Kata dalam pelajaran Matematika pada materi Perkalian adalah kategori baik.

Jika mengacu kepada kriteria keefektifan yang telah ditetapkan dan telah dianalisis sesuai teknis data tersebut di atas, maka dapat dinyatakan penggunaan Permainan Tebak Kata efektif dalam penerapannya. Proses penerimaan materi pelajaran oleh siswa lebih banyak diaktifkan,



bahkan siswa dituntut kreatif secara bersama dengan guru membuat alat ataupun media pembelajaran.

Respon siswa menunjukkan bahwa dari 38 siswa, sebanyak 77,33% menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan Permainan Tebak Kata dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran Matematika pada materi perkalian sangat menyenangkan, sedangkan memilih mudah, lebih baik dari teknik lain, dan dilanjutkan sebanyak 23,77% menyatakan setuju. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan Permainan Tebak Kata dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Data kemampuan siswa Kelas III diperoleh jumlah nilai = 2.875 dan rata-rata diperoleh 75,66, sehingga tampak jelas penerapan Permainan Tebak Kata menyatakan kemampuan siswa Kelas III kategori lebih baik dari sebelumnya.

## **PENUTUP**

Hasil pengamatan uji efektivitas penggunaan media tebak kata diperoleh skor perolehan sebanyak 12. Skor perolehan dikalikan 100 kemudian hasilnya dibagi skor maksimal berjumlah 75 dengan kategori cukup. Dengan demikian penggunaan media tebak kata ini cukup baik penggunaannya di kelas III SDN 11 pekan Tolan.

Data respon sikap siswa Kelas III diperoleh jumlah nilai = 2.875 dan rata-rata diperoleh 75,66, sehingga tampak jelas penerapan Permainan Tebak Kata menyatakan kemampuan siswa Kelas III lebih baik dari sebelumnya.

Respon siswa menunjukkan bahwa dari 38 siswa, sebanyak 77,33% menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan Permainan Tebak Kata dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran Matematika pada materi perkalian sangat menyenangkan, sedangkan memilih mudah, lebih baik dari teknik lain, dan dilanjutkan sebanyak 23,77% menyatakan setuju. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan Permainan Tebak Kata dapat dikategorikan baik dalam memahami materi perkalian pelajaran Matematika.

Hendaknya proses penerapan Permainan Tebak Kata ini memerlukan pendampingan yang serius dari guru-guru supaya jangan salah konsep atau miss komunikasi antar konsep dengan kompetensi yang akan dikuasai siswa.



## Daftar Pustaka

- A. A. Ketut Jelantik, (2015) *Menjadi Kepala Sekolah yang Professional: Panduan Menuju PKKS*, Yogyakarta: deepublish.
- Arsyad Azhar, (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Listiani Choirul,dkk., (2016). *Modul Pelatihan SD Kelas Tinggi*.Jakarta: Dirjend. GTK Kemdikbud
- Sukiman, (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Tim Beranda Agenci, (2014). *Mengolah Materi Multimedia untuk Presentasi Power Point*, Jakarta: PT. Gramedia
- Wirnataputra Udin,dkk.(2008), *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka