



Jendela Soal Sebagai Media Pembelajaran di SD

Annisah Fitriah¹, Zulmi Aryani²

¹² STKIP Widyaswara Indonesia

annisahfitriah033@gmail.com, aryanizulmi@gmail.com

Abstract

The success of learning is based on many factors, one of which is the teacher who designs the learning. Teachers have the responsibility to choose learning models, methods, techniques, tactics, strategies and learning media. Learning media is one important aspect where learning media can influence the learning process. Learning media can help teachers and students in the learning process so it is important to choose appropriate learning media. This article explains the effects of one of the learning media, namely the question window learning media used in fifth grade elementary school (SD) Pancasila education learning. The research begins by dividing the class into several groups, explaining the instructions that must be followed, discussing before carrying out the evaluation. Data obtained from student learning outcomes. The results show that the use of question windows can improve student learning outcomes.

Keywords: Question window learning media

Abstrak

Keberhasilan pembelajaran didasarkan kepada banyak faktor, salah satunya adalah guru yang merancang pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab untuk memilih model pembelajaran, metode, tehnik, taktik, strategi serta media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dimana media pembelajaran dapat memengaruhi proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa di dalam proses pembelajaran sehingga penting kiranya untuk memilih media pembelajaran yang sesuai. Artikel ini menjelaskan tentang efek salah satu media pembelajaran, yaitu media pembelajaran jendela soal yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas lima Sekolah Dasar (SD). Media jendela soal merupakan media pembelajaran yang sangat cocok pada model pembelajaran TGT CL, karena media ini memberikan akses kepada peserta didik untuk melihat, memahami, dan menjawab berbagai pertanyaan atau soal. Media ini diawali dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok, menjelaskan petunjuk-petunjuk yang harus dilakukan, berdiskusi sebelum dilakukan evaluasi. Data diperoleh dari hasil belajar siswa. Hasil menunjukkan jika penggunaan jendela soal dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: media pembelajaran Jendela Soal

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan masyarakat. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya

49

dan masyarakat. diIndonesia, jenis pendidikan di bagi menjadi tiga berdasarkan formalitasnya, yaitu pendidikanFormal, Non formal dan Informal. Pendidikan formal adalah kegiatan yang sistematis, bertingkat/berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan yang setaraf dengannya; termasuk kedalamnya ialah kegiatan studi yang berorientasi akademis dan umum, program spesialisasi, dan latihan professional, yang dilaksanakan dalam waktu yang terus menerus.

Pendidikan adalah suatu proses dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. pendidikan yang bermutu sangat bergantung pada kapasitas satuan pendidikan dalam mentransformasikan peserta didik untuk memperoleh nilai tambah, baik yang terkait dengan aspek olah pikir, rasa, hati dan raganya. Pendidik merupakan guru atau orang yang berperan penting terhadap dunia pendidikan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran.

Pendidikan formal memiliki beberapa jenjang pendidikan. Diantaranya adalah Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA). Dimana masing-masing peserta didiknya memiliki ciri khas dan karakteristik yang berbeda, berdasarkan tugas perkembangan yang harus dicapainya Baik kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotornya. Pencapaian tugas perkembangan di Sekolah Dasar akan mempengaruhi perkembangan di jenjang berikutnya, sehingga inilah mengapa diperlukan proses pembelajaran yang sesuai sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Hal itu pulalah yang juga mempengaruhi guru dalam menentukan model, metode, pendekatan, strategi, teknik, dan taktik pembelajaran serta media yang akan

digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Penggunaan media pembelajaran di dalam suatu proses belajar mengajar sangatlah dibutuhkan.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Banyak sekali model dan metode pembelajaran inovatif. Diantaranya yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* di rancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Permainan dalam pembelajaran tipe *TGT* dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa anggota kelompok akan mengambil sebuah kartu yang telah diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut sehingga memberikan sumbangan bagi pengumpulan kelompoknya.

Karena media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan pelajaran atau materi yang dibahas kepada siswa. Pemilihan media yang tepat, dapat membuat siswa lebih inovatif, Kreatif, dan Aktif di dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran akan menjadi menarik dan menyenangkan. Berdasarkan fakta yang

ada di lapangan, hafalan merupakan salah satu cara konvensional yang selalu dilakukan pada hampir semua mata pelajaran. Mata pelajaran pendidikan pancasila khususnya, Hal ini tentunya perlu dirubah. Apabila hal ini terus diterapkan, maka akan memunculkan kebosanan pada siswa. Rasa bosan inilah yang dapat berpengaruh pada berkurangnya minat belajar siswa dan dapat berpengaruh besar pada hasil prestasi belajar siswa. Maka, berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengulas tentang salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran pendidikan pancasila. Ulasan ini tentunya didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh penulis, yaitu "Penggunaan Media Pembelajaran "Jendela Soal" Terhadap Hasil Belajar pendidikan pancasila siswa kelas V SD".

B. Metode

Metode pengembangan media pembelajaran jendela soal sebagai berikut :

1. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan pembelajaran.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci
4. Menulis naskah media
5. Mengadakan tes

Petunjuk Kerja Media Jendela Soal

- Setiap kelompok memilih salah satu jendela soal sesuai dengan Tingkat kesulitan yang mereka inginkan.
- Anggota kelompok bergantian menjawab pertanyaan pada jendela pada jendela soal yang telah dipilih.
- Waktu untuk menjawab setiap pertanyaan di Batasi.

- Kelompok yang menjawab paling banyak pertanyaan dengan benar akan mendapatkam reward/ hadiah kecil.

Alat dan bahan pembuatan jendela soal:

- Kertas karton/triplek.
- Spidol warna warni.
- Lem dan penggaris.
- Kartu soal, kertas HVS, dan stiker.
- Timer/waktu.
- Hadiah kecil/reward.

Pembuatan Media Jendela Soal sebagai berikut:

- Siapkan beberapa set kartu soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan.
- Setiap set kartu soal memiliki Tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
- Tempelkan kartu-kartu tersebut pada kertas karton sehingga seperti jendela.

Kelebihan dari Media Soal dengan Model TGT sebagai berikut :

- Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
- Siswa termotivasi untuk belajar karena adanya unsur kompetisi.
- Pemahaman siswa meningkat.
- Keterampilan kerja sama dan komunikasi siswa terarah.
- Suasana belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan

C. Hasil dan Pembahasan

Pengertian model pembelajaran Teams Games Tournament

Pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi

menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa yang masing-masing anggotanya melakukan tournament pada kelompoknya masing-masing. Pemenang tournament adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.

Media jendela soal merupakan media pembelajaran yang sangat cocok pada model pembelajaran TGT CL, karena media ini memberikan akses kepada peserta didik untuk melihat, memahami, dan menjawab berbagai pertanyaan atau soal.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* di rancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Permainan dalam pembelajaran tipe TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa anggota kelompok akan mengambil sebuah kartu yang telah diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut sehingga memberikan sumbangan bagi pengumpulan kelompoknya dengan menggunakan media pembelajaran Jendela soal, memungkinkan siswa untuk mengingat sebuah pengetahuan dengan cara yang menyenangkan, yaitu dengan cara bermain. Selain itu, media ini dapat melatih afektif siswa, misalnya saja, rasa ingin tahu, cermat dalam membaca suatu soal, cekatan, Jujur dan bertanggung jawab atas apa yang sudah dilakukannya serta kerjasama dalam kelompok. Media Jendela soal juga dapat melatih psikomotor siswa, dimana siswa akan aktif bergerak di dalamnya.

Menurut Ramli dalam Hasan, dkk. (2021:43) penggunaan media pembelajaran saat ini semakin maju, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, antara lain: a) Memberikan feed

back untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan. b) Pokok bahasan bagi pembelajar yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya bagi mereka. c) Memberikan pengalaman pengayaan (enrichment) secara langsung kepada pembelajar terhadap apa yang telah disampaikan oleh pembelajar. d) Membiasakan pembelajar untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang diajarkan, sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajaran.

Menurut Arsyad (2019:25) media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa.

Menurut Sri Rumini dalam buku Muhamad Irham teknik TGT yaitu, siswa dengan jenis kecerdasan dan kelamin yang berbeda dikelompokkan sehingga kelompok lebih heterogen dengan jumlah lima sampai enam siswa untuk belajar bersama. Perbedaan yang ada dalam satu kelompok mendorong mereka saling membantu satu sama lain. Adapun pelaksanaan metode ini sebagai berikut: Pertama, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok secara heterogen, baik kecerdasan maupun jenis kelamin. Kedua, guru kemudian menjelaskan materi pelajaran dan memberikan lembar-lembar kerja untuk dikerjakan siswa. Ketiga, sambil mengerjakan lembar kerja, siswa saling bertanya dengan siswa lain dan melakukan aktivitas belajar bersama untuk menghadapi turnamen atau pertandingan dengan kelompok lain yang biasanya dilakukan seminggu sekali, dengan ketentuan= (1) siswa bergantian mengambil kartu soal dan menjawabnya, soal-soal yang yang dimunculkan merupakan soal

dengan materi yang sesuai bahan pelajaran yang sudah dibahas. (2) Guru menyediakan lembar hasil turnamen yang berisi skor-skor tim dan siswa yang telah melakukan turnamen. (3) Komposisi siswa yang bertanding dapat berubah-ubah sesuai dengan penampilan dan prestasi masing-masing pada turnamen-turnamen sebelumnya. (4) Guru memberikan nilai pada siswa atas dasar penampilan siswa yang bersangkutan pada saat turnamen sehingga nilai diperoleh dari proses.

D. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas (Class Presentations)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar dalam Kelompok (Teams)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk

mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

c. Permainan (Games)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen atau lomba mingguan.

d. Pertandingan atau Lomba (Tournament)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (Team Recognition)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan <Super Team= jika rata-rata skor 50 atau lebih, <Great Team= apabila rata-rata mencapai 50-40 dan <Good Team= apabila rata-ratanya 40 kebawah.

Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Kelebihan dari Media Soal dengan Model TGT sebagai berikut :

- Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
- Siswa termotivasi untuk belajar karena adanya unsur kompetisi.
- Pemahaman siswa meningkat.
- Keterampilan kerja sama dan komunikasi siswa terarah.
- Suasana belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan

Gambar 1



E. Kesimpulan

Media jendela soal merupakan media pembelajaran yang sangat cocok pada model pembelajaran TGT CL, karena media ini memberikan akses kepada peserta didik untuk melihat, memahami, dan menjawab berbagai pertanyaan atau soal.

media ini dapat melatih afektif siswa, misalnya saja, rasa ingin tahu, cermat dalam membaca suatu soal, cekatan, Jujur dan bertanggung jawab atas apa yang sudah dilakukannya serta kerjasama dalam kelompok. Media Jendela soal juga dapat melatih psikomotor siswa, dimana siswa akan aktif bergerak di dalamnya.

Langkah-langkah pengerjaan media jendela soal sebagai berikut:

- Siapkan beberapa set kartu soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang telah disampaikan.
- Setiap set kartu soal memiliki Tingkat kesulitan yang berbeda-beda.
- Tempelkan kartu-kartu tersebut pada kertas karton sehingga seperti jendela

Metode pemakaian media jendela soal sebagai berikut:

- Setiap kelompok memilih salah satu jendela soal sesuai dengan Tingkat kesulitan yang mereka inginkan.

- Anggota kelompok bergantian menjawab pertanyaan pada jendela soal yang telah dipilih.
- Waktu untuk menjawab setiap pertanyaan di Batasi.
- Kelompok yang menjawab paling banyak pertanyaan dengan benar akan mendapatkam reward/ hadiah kecil.

A. Kelebihan dari Media Soal dengan Model TGT sebagai berikut :

- Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
- Siswa termotivasi untuk belajar karena adanya unsur konpetisi.
- Pemahaman siswa meningkat.
- Keterampilan kerja sama dan komunikasi siswa terarah.
- Suasana belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan

DAFTAR PUSTAKA

- Ramli dalam Hasan,dkk. “Pembelajaran dalam perpektif kreativitas guru dalam pemanfaatan Media pembelajaran” *lantanida journal*,41 (2017),35
- Irham Muhammad dan Novan ardi, psikologibpendidikan teori dan aplikasi damam proses pembelajaran. (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2013)
- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta : UNS Press
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mohamad Syarif Sumantri, Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di tingkat pendidikan Dasar, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2015)
- Anggora IKAPI, Metode pembelajaran untuk Kreatifita warga. (Bandung: Mitra Sarana, 2012)
- Supartini. 2011. *Pengaruh model TGT terhadap hasil pembelajaran*. Universitas PGRI http://carapedia.com/model_pembelajaran_stad_info599.html.

