

Implementasi Permainan Singing Estafet dan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa Kelas V B SD Al Baitul Amien 02 Jember

Lia Hikmatul Maula¹, Muhammad Suwignyo Prayogo², Febriyanti Arafah^{3*}
dan Alvin Hidayatullah⁴

¹⁻⁴Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

*Email: febrideka90@gmail.com

Abstract

The importance of using media in the teaching process is not only emphasized on the diversity of media types, but also on the potential of these media to improve students' memory. In this context, visual media has a very important role. The aim of this research is to increase students' understanding of the singing relay game and question card media, as well as positive changes in their attitudes and interest in learning. The results of this research are that the learning approach using question cards is not only effective in developing conceptual understanding, but is also able to increase student involvement and overcome self-doubt in speaking in front of the class. The conclusion of this research is that the modification of the singing relay game and question card media in class V B SD Al Baitul Amien 02 Jember involves changing objects and adding musical elements, creating a variant of "relay of objects while singing." Although the majority of students are enthusiastic, understanding variations in learning styles needs to be considered.

Keywords: *Relay Singing Game, Question Card Media, Student Interest and Understanding*

Abstrak

Pentingnya penggunaan media dalam proses pengajaran tidak hanya ditekankan pada keberagaman jenis media, tetapi juga pada potensi media tersebut untuk meningkatkan daya ingat peserta didik. Dalam konteks ini, media visual memiliki peran yang sangat penting. Tujuan penelitian ini adalah peningkatan pemahaman peserta didik terhadap permainan singing estafet dan media kartu soal, serta perubahan positif dalam sikap dan minat mereka terhadap pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah bahwa pendekatan pembelajaran dengan menggunakan kartu soal tidak hanya efektif dalam pengembangan pemahaman konsep, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mengatasi ketidakpercayaan diri dalam berbicara di depan kelas. Kesimpulan dari penelitian ini adalah modifikasi permainan estafet bernyanyi dan media kartu soal di kelas V B SD Al Baitul Amien 02 Jember melibatkan perubahan benda-benda dan penambahan unsur musik, menciptakan varian "estafet benda sambil bernyanyi." Meskipun mayoritas peserta didik antusias, pemahaman variasi gaya belajar perlu diperhatikan.

Kata kunci: *Permainan singing Estafet, Media Kartu Soal, Minat dan Pemahaman Siswa*

PENDAHULUAN

Minat peserta didik SD terhadap bernyanyi memberikan peluang kreatif bagi guru dalam merancang model pembelajaran yang menarik dan berdaya ungkit. Bermain memiliki peran krusial dalam perkembangan anak usia dini, dan lembaga pendidikan anak usia dini telah menyediakan berbagai sarana permainan, baik di dalam maupun di luar ruangan, untuk memenuhi kebutuhan bermain anak-anak (Mulyanto et al., 2022). Dalam

menghadapi peserta didik SD, di mana bermain tetap menjadi pilihan utama, guru perlu menggabungkan kegiatan bermain dengan pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna.

Keberhasilan guru dalam mengintegrasikan permainan dengan pembelajaran sangat ditentukan oleh kebijaksanaan dan kreativitasnya. Menggunakan minat peserta didik terhadap bernyanyi sebagai dasar, guru dapat menciptakan

model pembelajaran yang melibatkan permainan singing estafet, di mana elemen bernyanyi diintegrasikan dengan estafet benda. Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya memanfaatkan minat alami peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dinamis, dan bermakna. (Fitriya, 2022)

Menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermanfaat memerlukan pemahaman guru terhadap minat peserta didik serta kemampuannya untuk mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran yang efektif (Annisa et al., 2023). Sebagai contoh, peserta didik yang memiliki minat dalam bernyanyi dapat dilibatkan dalam permainan singing estafet. Dalam konteks ini, peserta didik tidak hanya sekadar menyanyi, tetapi juga terlibat dalam suatu aktivitas estafet yang menciptakan interaksi sosial di antara mereka. Pendekatan ini tidak hanya memberikan kepuasan atas minat alami peserta didik, tetapi juga merangsang aspek kreativitas dan kebersamaan, menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang dinamis dan berkesan.

Integrasi minat peserta didik dengan metode pembelajaran bukan hanya tentang mengenali minat mereka, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman pembelajaran yang relevan dan bermakna. Dalam konteks permainan singing estafet, guru dapat merancang variasi kegiatan yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya terlibat dalam kegiatan bermain, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Dengan pendekatan ini, guru menciptakan pembelajaran yang lebih dari sekadar menyampaikan informasi, melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mereka. (Kurniawan et al., 2022)

Integrasi permainan bernyanyi dalam pembelajaran menciptakan dampak positif yang melampaui pemenuhan kebutuhan bermain peserta

didik. Guru tidak hanya menyediakan wadah bagi kesenangan dalam kelas, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung interaksi dan partisipasi aktif. Dengan mengadopsi pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses pembelajaran.

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bukan hanya mencakup keterlibatan fisik, tetapi juga melibatkan proses kognitif dan emosional (Murni, 2021). Melalui permainan bernyanyi, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengekspresikan diri, meningkatkan kepercayaan diri, dan merasakan kegembiraan dalam belajar. Dalam atmosfer yang menyenangkan dan mendukung, pembelajaran bukan lagi hanya rutinitas harian, tetapi sebuah petualangan yang merangsang minat dan kreativitas peserta didik.

Selain itu, lingkungan pembelajaran yang menyenangkan juga dapat menciptakan kenangan positif terkait dengan proses belajar (Sardiyannah, 2020). Peserta didik lebih cenderung memiliki asosiasi positif terhadap materi pelajaran yang disampaikan dalam konteks permainan bernyanyi. Hal ini berpotensi meningkatkan retensi informasi dan membangun fondasi kuat untuk pemahaman konsep yang lebih mendalam. Dengan demikian, integrasi permainan bernyanyi tidak hanya memperkaya pembelajaran, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang positif dan berkelanjutan.

Merancang jenis permainan dalam konteks pembelajaran memerlukan perhatian khusus terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pendekatan ini menekankan pada keselarasan antara aktivitas bermain dengan hasil yang diinginkan dalam proses belajar mengajar (Mulyanto et al., 2022). Dengan merinci tujuan pembelajaran sebagai landasan utama, guru dapat merancang permainan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendukung pencapaian target pembelajaran.

Selain itu, pemilihan jenis permainan juga harus mempertimbangkan keterkaitannya dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Afifah, 2017). Misalnya, jika materi pembelajaran berkaitan dengan ilmu pengetahuan alam, jenis permainan yang diadaptasi sebaiknya mencerminkan dan mendukung pemahaman konsep-konsep tersebut. Pengelolaan hubungan antara permainan dan materi pembelajaran memastikan bahwa peserta didik tidak hanya terlibat dalam kegiatan bermain yang menyenangkan, tetapi juga mendapatkan pemahaman mendalam tentang konten pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan kedua aspek ini, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh dan relevan. Terlepas dari keunikan setiap jenis permainan, keselarasan dengan tujuan pembelajaran dan relevansi dengan materi menjadi landasan yang memastikan efektivitas pembelajaran melalui kegiatan bermain. Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna, kami memilih untuk mengintegrasikan media kartu soal dalam kegiatan permainan. Keputusan ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar. Media kartu soal menjadi sarana yang strategis dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya pada materi IPA.

Kartu soal yang kami rancang dirancang secara khusus dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan mendalam terkait dengan materi IPA yang sedang diajarkan. Dengan menyelaraskan isi kartu soal dengan tujuan pembelajaran, kami berharap peserta didik tidak hanya menikmati kegiatan permainan, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep ilmiah yang disampaikan. Integrasi kartu soal tidak hanya menjadi sarana untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga menjadi alat bantu

pembelajaran yang menggairahkan minat dan keterlibatan peserta didik.

Melalui pendekatan ini, proses belajar tidak lagi terbatas pada pengajaran konvensional, melainkan menjadi sebuah petualangan yang menyenangkan dan mendidik. Dengan menggunakan media kartu soal dalam konteks permainan, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik, menggabungkan aspek-aspek kognitif dan psikomotorik secara sinergis. Pendekatan ini memberikan keuntungan ganda, di mana peserta didik tidak hanya mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan tetapi juga mendapatkan pemahaman mendalam tentang materi pelajaran. Integrasi permainan dengan media pembelajaran seperti kartu soal menciptakan kesempatan yang ideal untuk mencapai tujuan pembelajaran secara holistik, memastikan bahwa setiap aspek pembelajaran tercakup dengan baik.

Pentingnya penggunaan media dalam proses pengajaran tidak hanya ditekankan pada keberagaman jenis media, tetapi juga pada potensi media tersebut untuk meningkatkan daya ingat peserta didik (Bahri, 2020). Dalam konteks ini, media visual memiliki peran yang sangat penting. Media visual termasuk kategori media yang paling disukai oleh peserta didik, terutama anak usia dini, karena memberikan pengalaman konkret yang menyenangkan.

Penggunaan media visual tidak hanya menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memiliki dampak positif pada daya ingat peserta didik. Dengan memanfaatkan elemen visual, peserta didik dapat membentuk ingatan yang kuat terkait dengan materi yang dipelajari. Kemampuan media visual untuk meninggalkan bekas pada ingatan peserta didik memberikan kontribusi signifikan dalam memperkuat daya ingat mereka.

Dengan demikian, tidak hanya kepuasan dan keasyikan yang diberikan oleh media visual, tetapi juga kemampuannya untuk meningkatkan daya ingat menjadi faktor kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Dengan daya ingat yang ditingkatkan, diharapkan peserta didik dapat lebih cepat memahami dan menguasai materi pembelajaran, memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual mereka secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang kami terapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Fokus utama penelitian ini adalah pada implementasi jenis permainan singing estafet dan media kartu soal dalam pembelajaran di kelas V B SD Al Baitul Amien 02 Jember. Subjek penelitian terdiri dari 25 peserta didik laki-laki dalam satu kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati perubahan perilaku, tanggapan, sikap, dan minat peserta didik terhadap penggunaan metode pembelajaran ini. Alur penelitian ini yaitu dengan mengamati perubahan atau pengaruh yang terjadi karena adanya metode game dalam pembelajaran. Selain pengamatan juga dengan wawancara kepada beberapa peserta didik mengenai metode game singing estafet ini.

Dalam setiap siklus tindakan, kami melibatkan teknik observasi dan penggunaan angket sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung, memperhatikan respons peserta didik terhadap permainan singing estafet dan media kartu soal. Angket digunakan untuk mendapatkan data tanggapan, sikap, dan minat peserta didik terhadap kedua metode pembelajaran yang diujicobakan. Peserta didik diminta untuk mengungkapkan persepsi dan pengalaman mereka selama proses pembelajaran.

Hasil dari setiap siklus tindakan memberikan umpan balik yang menjadi dasar untuk meningkatkan dan menyempurnakan implementasi metode pembelajaran. Seiring berjalannya penelitian, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman peserta didik terhadap permainan singing estafet dan media kartu soal, serta perubahan positif dalam sikap dan minat mereka terhadap pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap perkembangan usia SD menandai ketertarikan yang kuat dari peserta didik terhadap permainan sebagai elemen pembelajaran. Dalam menggarap model permainan yang efektif, pertimbangan mendalam terhadap karakteristik dan gaya belajar yang beragam di antara anak-anak menjadi kunci utama. Awalnya peserta didik sedikit canggung. Ketika menerima pembelajaran dengan game singing estafet ini sekitar 25% peserta didik kurang aktif namun 75% bisa menyesuaikan. Semakin sering pembelajaran dimodifikasi dengan game maka peserta didik akan menjadi terbiasa sehingga persentase keaktifan dengan metode game ini bisa berhasil 100%. Langkah-langkah validasi, seperti yang dilakukan oleh Ismaniar (2018) dalam penelitiannya, menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa model permainan yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diperlukan.

Meskipun mayoritas peserta didik menunjukkan antusiasme terhadap permainan, pemahaman terhadap variasi gaya belajar perlu diakui. Sebuah sekelompok kecil peserta didik lebih memilih suasana belajar yang tenang dan hening. Pemahaman terhadap preferensi ini menjadi krusial dalam menyusun model permainan yang inklusif, di mana peserta didik dengan berbagai gaya belajar dapat merasakan keterlibatan yang optimal. Oleh karena itu, sebagai pendidik, sensitivitas terhadap keberagaman gaya belajar

menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pengembangan model permainan yang efektif.

Penting untuk mencatat bahwa permainan sebagai alat pembelajaran tidak hanya tentang kegembiraan dan antusiasme, tetapi juga tentang kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan preferensi individu peserta didik. Pemahaman mendalam terhadap perbedaan gaya belajar dan preferensi peserta didik menjadi fondasi yang kuat untuk membangun model permainan yang berdaya ungkit dalam proses pembelajaran di usia SD.

Penelitian ini mendapati bahwa sekelompok kecil peserta didik menunjukkan ketidakminatan terhadap model permainan estafet bernyanyi. Ketidakminatan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kelelahan fisik akibat jadwal pembelajaran yang padat atau kondisi kesehatan yang kurang optimal. Sebagian peserta didik mungkin merasa enggan untuk berpartisipasi seaktif teman sekelas mereka dalam model permainan tersebut. Kondisi kelelahan fisik dan kesehatan yang kurang prima dapat menjadi penghambat antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan vokal.

Dalam menghadapi tantangan ini, penting untuk mengakui keanekaragaman gaya belajar di dalam kelas. Terlihat dengan jelas bahwa keterampilan guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran menjadi sangat vital, terutama ketika menerapkan model permainan. Guru perlu memahami dan merespons keberagaman gaya belajar peserta didik, termasuk di antaranya yang mungkin tidak sejalan dengan model permainan tertentu. Meningkatkan keterlibatan peserta didik yang awalnya kurang antusias memerlukan pendekatan yang fleksibel, di mana guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan dan minat individu peserta didik.

Sebagai pendidik, kemampuan untuk merespons secara fleksibel terhadap gaya belajar dan kondisi individu menjadi kunci utama dalam meningkatkan efektivitas pengajaran. Ini mencakup kemampuan untuk memodifikasi strategi pembelajaran, memberikan dukungan ekstra kepada peserta didik yang mungkin membutuhkannya, dan menciptakan suasana kelas yang inklusif. Dengan memahami bahwa setiap peserta didik memiliki keunikannya sendiri, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan optimal semua siswa, bahkan ketika dihadapkan pada variasi besar dalam preferensi dan kondisi belajar mereka.

Dalam konteks penelitian ini, permainan estafet mengalami modifikasi signifikan untuk lebih sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak. Adaptasi tersebut merupakan hasil dari rancangan kreatif yang dilakukan oleh peneliti, dalam hal ini Lestari, Puspitasari, sebagaimana tercatat dalam sumber penelitian (2021). Modifikasi tersebut mencakup perubahan format permainan estafet, dimana aspek fisiknya yang semula melibatkan penggunaan bola, diubah menjadi melibatkan benda-benda yang lebih mudah dijangkau di dalam kelas, seperti spidol.

Tak hanya itu, rancangan ulang permainan tidak hanya terbatas pada perubahan benda yang digunakan, melainkan juga melibatkan penambahan unsur musik. Hal ini menciptakan varian baru dari permainan estafet yang dapat disebut sebagai "estafet benda sambil bernyanyi." Dengan demikian, permainan tidak hanya menjadi latihan fisik semata, tetapi juga menggabungkan dimensi artistik melalui aktivitas bernyanyi. Pendekatan ini memberikan dimensi baru pada permainan estafet, menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menarik bagi peserta didik.

Pendekatan ini tidak hanya mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan penuh semangat,

tetapi juga menciptakan dampak positif yang signifikan. Meskipun sebagian peserta didik awalnya belum pernah terlibat dalam permainan estafet bernyanyi, kegembiraan yang terpancar pada partisipasi pertama mereka sangat mencolok. Kesenangan yang dirasakan peserta didik ini tidak hanya menciptakan atmosfer yang mendukung, tetapi juga berdampak positif pada pemahaman dan penerimaan materi yang diajarkan.

Pemilihan lagu yang disesuaikan dengan usia SD menjadi faktor kunci dalam kesuksesan permainan estafet. Lagu yang ceria dan penuh semangat tidak hanya meningkatkan kegembiraan, tetapi juga memberikan dorongan tambahan kepada peserta didik, menjadikan pengalaman bermain estafet tidak hanya sarana pembelajaran yang efektif tetapi juga menciptakan momen belajar yang menyenangkan dan berkesan. Melalui modifikasi kreatif seperti ini, pembelajaran tidak hanya menjadi tugas rutin, tetapi sebuah petualangan yang membangkitkan semangat belajar pada setiap peserta didik.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran, kami memutuskan untuk menggunakan media kartu soal sebagai alat bantu. Pilihan ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang mendukung penggunaan media tersebut sebagai sarana pembelajaran yang efektif (Saputra et al., 2017). Media kartu soal diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran sebagai komponen yang mampu melengkapi pengalaman peserta didik.

Penggunaan kartu soal tidak hanya menjadi sarana evaluasi atau permainan tambahan, melainkan juga menjadi metode pembelajaran yang substansial. Saat peserta didik terlibat dalam permainan estafet benda dan bernyanyi, mereka juga secara simultan belajar materi pelajaran melalui penggunaan kartu soal yang telah disiapkan. Pendekatan ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang terintegrasi, di mana peserta didik tidak hanya terlibat secara fisik

dan artistik, tetapi juga secara kognitif. Dengan memanfaatkan media kartu soal, pembelajaran menjadi lebih holistik dan menyeluruh, memungkinkan peserta didik untuk menggali pemahaman yang lebih mendalam terkait dengan materi pelajaran yang disampaikan.

Proses pembelajaran dimulai dengan peserta didik bernyanyi sambil melakukan estafet benda. Setelah lagu selesai, peserta didik yang memegang benda terakhir berkesempatan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada salah satu kartu soal. Guru dapat menyusun sejumlah kartu soal yang relevan dengan materi yang diajarkan. Sebagai contoh, jika materi yang sedang dibahas adalah IPA, maka pertanyaan pada kartu soal akan berkaitan dengan mata pelajaran IPA.

Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menjadi interaktif dan menyenangkan melalui permainan estafet, tetapi juga memastikan bahwa peserta didik terlibat langsung dengan materi pembelajaran melalui penggunaan kartu soal. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan mendalam, di mana aspek kognitif dan psikomotorik peserta didik diintegrasikan secara sinergis.

Guru mengambil langkah proaktif dalam merangsang potensi siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal dengan memperkenalkan metode diskusi melalui permainan kartu soal (Rini, 2021). Metode ini memanfaatkan kartu soal yang berisi pertanyaan atau soal-soal yang disusun oleh siswa, kelompok, atau guru secara bersama-sama. Melalui metode ini, bukan hanya guru yang aktif dalam menyusun pertanyaan, tetapi juga melibatkan peran siswa dalam proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran ini membawa dampak positif dengan mempromosikan partisipasi aktif siswa. Dengan melibatkan siswa dalam penyusunan pertanyaan pada kartu soal, metode ini mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam

materi pembelajaran. Selain itu, keaktifan siswa dalam diskusi kartu soal juga melatih kemampuan mereka untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan mengungkapkan pendapat. Dengan demikian, permainan kartu soal tidak hanya menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga menjadi alat yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan komunikasi siswa.

Selain memberikan kesenangan dan keterlibatan yang tinggi, metode diskusi melalui permainan kartu soal juga memastikan pemahaman materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dalam suasana yang santai namun terfokus, siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, metode ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, tetapi juga memastikan pencapaian tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Dalam metode kartu soal ini, peserta didik yang mendapatkan kartu soal dari permainan estafet bernyanyi akan membacakan pertanyaan yang masih terkait dengan materi pembelajaran. Hal ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih mendalam memahami materi pada hari tersebut. Kelebihan lain dari metode ini adalah kesenangan yang dihadirkan bersama pemahaman materi yang efektif, menciptakan lingkungan belajar yang mengasyikkan.

Penggunaan media kartu soal bukan hanya menyenangkan dan mudah dipahami, tetapi juga efektif dan praktis. Dalam hal ini, biaya produksi kartu soal relatif rendah, membuatnya menjadi alat bantu pembelajaran yang ekonomis. Dengan kombinasi elemen permainan dan pembelajaran, guru menciptakan pengalaman belajar yang menggugah minat dan mendukung pemahaman konsep secara menyeluruh.

Penggunaan kartu soal tidak hanya menjadi sarana untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga membuka peluang luas bagi siswa untuk

mengembangkan kemampuan analisis dan respon yang penuh pemahaman (Aspini, 2020). Melalui media kartu soal, peserta didik dihadapkan pada beragam pertanyaan yang memerlukan pemikiran kritis dan kemampuan menganalisis konsep-konsep pembelajaran. Hal ini mendorong siswa untuk tidak sekadar menghafal, tetapi benar-benar memahami esensi dari materi yang dipelajari.

Selain menjadi alat evaluasi, kartu soal juga menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih menjawab pertanyaan secara percaya diri di depan teman-teman sekelas. Proses ini dapat membantu dalam membangun kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan jawaban mereka. Saat siswa mempraktikkan kemampuan berbicara di depan umum, mereka tidak hanya mengasah keterampilan komunikasi, tetapi juga meningkatkan keberanian dan kemandirian mereka dalam menyampaikan pendapat. Dengan demikian, penggunaan kartu soal tidak hanya bersifat evaluatif, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan kognitif dan sosial siswa.

Ketika siswa mendapatkan kartu soal dari permainan estafet bernyanyi, mereka tidak hanya diuji dalam pemahaman materi, tetapi juga dihadapkan pada tantangan untuk menyampaikan jawaban dengan jelas dan meyakinkan. Sehingga, kartu soal bukan hanya sebuah instrumen tes, melainkan juga menjadi sarana yang dinamis dalam melatih berbagai aspek keterampilan siswa, baik dari segi pengetahuan maupun kemampuan interpersonal.

Proses ini menjadi krusial dalam membantu siswa yang mungkin kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Saat teman sekelas membacakan pertanyaan dari kartu soal, siswa lainnya aktif mendengarkan dan memberikan jawaban yang sesuai dengan pemahaman mereka. Dinamika ini menghasilkan lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana setiap peserta didik dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman.

Penting untuk dicatat bahwa pada awalnya, beberapa peserta didik mungkin belum familiar dengan konsep kartu soal. Namun, seiring berjalannya kegiatan pembelajaran, mereka mulai memahami dan menghargai nilai dari media ini. Proses ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran dengan menggunakan kartu soal tidak hanya efektif dalam pengembangan pemahaman konsep, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mengatasi ketidakpercayaan diri dalam berbicara di depan kelas.

KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa modifikasi permainan estafet bernyanyi dan media kartu soal di kelas V B SD Al Baitul Amien 02 Jember melibatkan perubahan benda-benda dan penambahan unsur musik, menciptakan varian "estafet benda sambil bernyanyi." Meskipun mayoritas peserta didik antusias, pemahaman variasi gaya belajar perlu diperhatikan. Sebagian kecil lebih suka suasana tenang. Guru harus sensitif terhadap perbedaan gaya belajar ini untuk pengembangan model permainan yang inklusif. Ketika sebagian peserta didik kurang berminat pada model permainan tertentu, hal itu menunjukkan pentingnya keterampilan guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A. (2017). *Peran Guru Dalam Memilih Alat Permainan Edukatif Untuk Menumbuhkembangkan Potensi Anak Usia Dini di RA Muawanatul Falah Ngetuk Kecamatan Gununugwungkal Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2016/ 2017*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:114885864>
- Annisa, A., Radhina, N., Putra, S. D., Tiskhanisa, Z. A., & Fu'adin, A. (2023). Pengaruh Pembelajaran Dalam Jaringan Terhadap

- Minat Dan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pelajaran Matematika. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:255744816>
- Aspini, N. N. A. (2020). *Implementasi Pembelajaran PBL Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS Pada Siswa Kelas VI SD*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:236785970>
- Bahri, F. A. Y. B. S. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kartu Soal Dengan Pendekatan Konstruktivistik Pada Mahasiswa PGSD STKIP Melawi*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:230716087>
- Fitriya, A. (2022). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas Di RA Al Mu'arif Al Mubarak Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. *Al-Ijtima': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:254755434>
- Ismaniar, I. (2018). Kreatifitas dan Pendidik PAUD dalam Perspektif Peluang dan Tantangan. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:198860012>
- Kurniawan, S. V., Perdinanto, P., & Basuki, S. (2022). Minat Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 1 Dusun Tengah Kabupaten Barito Timur Provinsi Kalimantan Tengah Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOE dalam Masa Pandemi Covid – 19. *Stabilitas: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:253475959>
- Lestari, S. D., & Puspitasari, I. (2021). Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:237868627>

- Mulyanto, F. D., Safitri, D. N., Washifah, A. R., & Lutfiah, N. (2022). Efektivitas Kelompok Bermain Dalam Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:254436312>
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:244851209>
- Rini, K. S. (2021). Penerapan Metode Bermain Kartu Soal Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengerjakan Soal Cerita Matematika Bagi Siswa Kelas VI SDN 4 Tunggulrejo Gabus Grobogan. *Wawasan Pendidikan*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:240046272>
- Saputra, M. S., Hasmunir, H., & Amri, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X is Man 3 Banda Aceh.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:146099578>
- Sardiyanah, S. (2020). *Lingkungan Pembelajaran Yang Efektif*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:226000211>