

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan yang sebenarnya, siswa kelas 4 SD biasanya mengalami kesulitan dalam memahami konten metafora yang diajarkan di kelas Bahasa Indonesia. Ketidakmampuan untuk membedakan bahasa literal dan majas metafora merupakan penghalang utama dalam pembelajaran bagi banyak murid (Adabiah, 2024). Pendekatan tradisional terhadap pendidikan yang gagal melibatkan siswa dengan cara yang bermakna dalam proses pembelajaran hanya akan memperburuk keadaan (Muttaqin, 2021). Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penjelasan satu arah, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam diskusi kelas (Reni, 2017).

Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan telah menghadirkan berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media yang sedang populer dan efektif adalah Wordwall, sebuah platform digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif dan interaktif (Bagas et al., 2024). Media Wordwall telah terbukti menarik minat siswa dalam belajar dan memahami majas dan materi bahasa Indonesia lainnya dengan memungkinkan mereka untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengulang pelajaran sampai mereka benar-benar memahami gagasannya.

Praktik guru, selain materi pembelajaran, memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian siswa dalam mata pelajaran. Siswa dapat

menjadi lebih terlibat dan berpengetahuan luas tentang materi pelajaran dengan penggunaan *question and answer method* (Muttaqin, 2021). Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dengan mengajukan dan menjawab pertanyaan, menumbuhkan interaksi dua arah yang dapat segera meningkatkan pengetahuan konsep. Hasil belajar siswa dalam berbagai topik, termasuk bahasa Indonesia, dapat sangat ditingkatkan dengan menerapkan teknik tanya jawab, menurut penelitian sebelumnya.

Diperkirakan bahwa lingkungan belajar yang lebih menarik dan menghibur dapat dicapai dengan menggabungkan *question and answer method* dengan media Wordwall. Wordwall menyediakan kegiatan instruksional di mana siswa dapat langsung mempraktekkan apa yang telah mereka pelajari selain diperbolehkan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall membantu keberhasilan siswa dalam mempelajari majas bahasa Indonesia di kelas 4 SD.

Peneliti mengamati bahwa siswa kelas 4 di SDN 01 Madiun Lor masih memiliki pemahaman yang terbatas tentang metafora. Sebagian besar siswa, menurut wawancara guru dan observasi kelas, mengalami kesulitan untuk mengenali dan menjelaskan makna metafora dalam kalimat dengan benar. Siswa kurang berinvestasi dalam pembelajaran mereka sendiri karena seperti yang diakui oleh pengajar, teknik ceramah masih merupakan pendekatan yang paling umum dalam pendidikan. Oleh karena itu, ada permintaan yang semakin

meningkat akan pendekatan baru dalam pendidikan yang memanfaatkan berbagai bentuk media (Elva , 2017).

Pemahaman siswa tentang kiasan metafora dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan *question and answer method* yang dikombinasikan dengan media Wordwall. Siswa dapat mempelajari topik dengan lebih cepat melalui pengalaman langsung dengan media interaktif, dan mereka dapat lebih terlibat dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan dengan cara ini (Hidayati, 2017). Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, Wordwall menawarkan berbagai permainan edukatif yang dapat disesuaikan untuk mencakup topik metafora.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti Wordwall dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa untuk belajar, yang merupakan kekuatan pendorong di balik penelitian kami (Nadia et al., 2022). Ketika pelajaran digambarkan sebagai permainan yang menarik dan sulit, siswa akan lebih terlibat dan cenderung tidak bosan. Selain itu, hasil dari permainan yang diselesaikan siswa secara individu atau dalam kelompok kecil memungkinkan guru untuk lebih mudah mengukur tingkat pemahaman siswa.

Question and answer method juga memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari tentang komunikasi dan pemikiran kritis. Dalam pelajaran ini, siswa belajar bagaimana mengajukan pertanyaan, menerjemahkan pertanyaan rekan-rekan mereka, dan kemudian, dengan menggunakan apa yang telah mereka pelajari, memberikan tanggapan

yang benar. Ini adalah langkah penting dalam menguasai bahasa Indonesia, terutama dalam hal mengartikan majas metafora dan ungkapan kiasan lainnya (Dewi et al., 2021).

Karena sangat penting untuk membantu siswa memahami konten metafora dengan lebih baik, penelitian ini sangat dapat diterapkan di SDN 01 Madiun Lor. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan berharga yang dapat membantu meningkatkan paradigma pengajaran bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan baru. Para guru dapat menggunakan informasi ini sebagai panduan untuk membuat pelajaran yang memenuhi kebutuhan unik siswa di era digital modern (Bagas, 2024).

Siswa kelas 4 dari SDN 01 Madiun Lor akan menjadi subjek penelitian untuk penelitian ini, yang akan menggunakan metodologi tindakan kelas dalam dua siklus. Guru dan siswa akan diwawancarai dan data akan dikumpulkan melalui ujian pemahaman dan observasi. Setelah menggunakan prosedur tanya jawab dengan media Wordwall, penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang majas metafora meningkat secara signifikan (Nadia et al., 2022).

Dengan adanya kuis pada wordwall peneliti bertujuan menggunakannya sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. Dengan menggunakan media ini memungkinkan siswa untuk berlomba-lomba menggapai juara atau nilai

terbaik sehingga siswa akan menjadi lebih paham dan aktif dalam pembelajaran (Lestari, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan maka peneliti memilih untuk mengambil fokus penelitian ini dengan topik “Penerapan *Question And Answer Method* Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Majas Metafora Di Kelas 4 SDN 01 Madiun Lor”.

B. Rumusan Masalah

Penggunaan media dan metode yang kurang menarik bisa membuat siswa tidak bersemangat dan tertarik pada proses pembelajaran. Untuk itu perlu adanya penerapan metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat agar siswa menjadi lebih tertarik pada pembelajaran. Berikut ini adalah pernyataan masalah berdasarkan latar belakang informasi yang diberikan: apakah *Question And Answer Method* berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan pemahaman majas metafora di kelas 4 SDN 01 Madiun Lor?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman majas metafora dengan *Question And Answer Method* berbantuan media Wordwall di kelas 4 SDN 01 Madiun Lor.

D. Kegunaan Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia
 - b. Siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran

2. Bagi guru
 - a. Guru mendapatkan media yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa
 - b. Pengetahuan guru pada media pembelajaran semakin bertambah
3. Bagi sekolah
 - a. Diharapkan menjadi dorongan bagi sekolah agar lebih maju lagi dalam penggunaan teknologinya
4. Bagi Peneliti
 - a. Penelitian ini digunakan untuk menambah pengetahuan dan kemampuan peneliti dalam media pembelajaran yang lebih maju lagi.

E. Definisi Istilah

1. *Question and Answer Method* (Metode Tanya Jawab)

Metode Tanya Jawab adalah sebuah pendekatan pendidikan yang menggunakan kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan sebagai sarana untuk menumbuhkan interaksi antara siswa dan guru. Kemampuan berpikir kritis dan berbicara di depan umum siswa didukung oleh pendekatan ini. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, guru sering kali menggunakan pertanyaan. Selain itu, dengan membuat siswa merasa lebih tertarik dengan apa yang mereka pelajari, strategi ini membantu meningkatkan dorongan mereka untuk belajar. Salah satu cara untuk membuat kelas menjadi lebih menarik dan partisipatif adalah dengan menggunakan format tanya jawab. Strategi ini bekerja dengan baik untuk meningkatkan pemahaman akan ide-ide umum ketika digunakan dalam

pembelajaran bahasa Indonesia. Pemikiran analitis dan komunikasi yang efektif adalah salah satu kemampuan yang diajarkan kepada siswa. Oleh karena itu, *question and answer method* merupakan strategi yang sangat aplikatif untuk meningkatkan standar pendidikan di sekolah dasar. Oleh karena itu, diyakini bahwa siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konten majas metafora setelah menggunakan pendekatan ini.

2. Majas Metafora

Majas metafora adalah gaya bahasa yang membandingkan dua hal secara langsung tanpa menggunakan kata penghubung seperti “seperti” atau “bagaikan”. Majas ini berfungsi untuk memperkaya makna dan memberikan kesan yang lebih hidup dalam bahasa . Contohnya, ungkapan “lautan manusia” menggambarkan kerumunan orang yang sangat banyak. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pemahaman majas metafora penting untuk mengasah kemampuan interpretasi siswa terhadap makna kiasan , majas ini juga dapat menumbuhkan kreativitas dan imajinasi dalam berbahasa. Majas metafora merupakan bentuk perbandingan yang implisit dan tidak menggunakan kata pembanding. Majas ini sering muncul dalam karya sastra dan komunikasi sehari-hari. Dengan memahami majas metafora, siswa dapat lebih peka terhadap bahasa yang tersirat. Pemahaman yang baik terhadap majas metafora akan membantu siswa dalam membaca dan menulis secara lebih efektif.

3. Media Wordwall

Wordwall adalah media pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Media ini memungkinkan guru untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media ini berbasis online dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, sehingga fleksibel digunakan di kelas maupun pembelajaran jarak. Keterlibatan dan kinerja siswa di kelas dapat ditingkatkan dengan penggunaan Wordwall dan bentuk media interaktif lainnya. Pembelajaran aktif yang berfokus pada siswa difasilitasi oleh media ini. Guru dapat membuat berbagai macam rencana pembelajaran yang menarik dan orisinal dengan bantuan alat bantu yang mudah digunakan ini. Wordwall adalah alat yang bagus untuk siswa sekolah dasar untuk membantu mereka memahami topik pelajaran dengan lebih baik.