

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Question and Answer Method

1. Pengertian *Question and Answer Method*

Question and Answer Method adalah sebuah pendekatan pendidikan yang mengedepankan dialog antara pengajar dan murid. Cara kerjanya seperti yaitu guru memeriksa pemahaman dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa, dan siswa mendapat kesempatan untuk mengklarifikasi apa pun yang tidak mereka pahami. Tingkat keterlibatan kelas, keberanian, dan pemikiran kritis meningkat ketika para pengajar menggunakan strategi ini (Syafitri et al., 2019)

Kemampuan metode ini untuk menumbuhkan lingkungan kelas yang interaktif dan partisipatif adalah salah satu dari sekian banyak kelebihanannya. Peran pengajar adalah sebagai fasilitator, membantu siswa dalam menyelidiki topik dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Menurut Abdika dkk, (2019) pendekatan ini sangat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Indonesia karena dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam melakukan analisis tekstual reflektif dan komunikasi lisan. Karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri, mengajukan pertanyaan, dan secara aktif menjawab pertanyaan baik dari guru maupun teman sebaya, teknik tanya jawab telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar di berbagai tingkat pendidikan (Sitohang, 2017). Agar pengetahuan siswa lebih bermakna, praktik ini mendorong

pemrosesan informasi secara aktif, bukan hanya penerimaan informasi secara pasif. Dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode ceramah konvensional, siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan pembelajaran berbasis proyek menunjukkan tingkat pemahaman yang jauh lebih tinggi (Restiani, 2025).

Selain menyediakan sarana untuk mengukur pemahaman siswa, format tanya-jawab juga mendorong lebih banyak diskusi di kelas. Proses tanya jawab membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka, berlatih mengekspresikan diri mereka secara bebas, dan belajar menyusun argumen. Di sisi lain, para pendidik lebih mampu melacak kemajuan siswa dan memberikan komentar spesifik berdasarkan apa yang telah mereka pelajari. Dengan kata lain, format pertanyaan dan jawaban berfungsi sebagai alat untuk penilaian serta cara untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang inklusif, demokratis, dan aktif di dalam kelas. Pengajar dapat memodifikasi metode pengajaran untuk menanggapi umpan balik dari siswa, dan setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.

2. Tahapan *Question And Answer Method*

Elmawati Falabiba (2018), mengemukakan bahwa langkah langkah *question and answer method* sebagai berikut :

Tabel 2. 1 *Question and Answer Method*

NO	Tahapan	Kegiatan
1.	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menentukan topik pembelajaran yang jelas dan relevan. b. Merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur. c. Menyusun pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran. d. Mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa.
2	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran secara ringkas. b. Guru mengkomunikasikan penggunaan metode tanya jawab, menekankan bahwa siswa harus aktif. c. Guru memberikan permasalahan sebagai bahan apersepsi untuk memicu diskusi. d. Guru mengajukan pertanyaan kepada seluruh siswa, memastikan semua siswa mendengar. e. Guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk memikirkan jawabannya. f. Guru membimbing siswa agar tanya jawab berlangsung dalam suasana tenang. g. Guru dapat memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa atau memilih seorang siswa untuk menjawab. h. Guru mengendalikan siswa yang berani menjawab agar tetap sopan dan menghargai pendapat orang lain. i. Guru menggugah siswa yang pemalu atau pendiam untuk berpartisipasi. j. Guru meneliti setiap pertanyaan yang diajukan oleh siswa untuk memastikan relevansi. k. Guru memilih jawaban-jawaban yang dikemukakan siswa, memberikan umpan balik konstruktif. l. Guru meneliti setiap jawaban yang dikemukakan oleh siswa, mengevaluasi pemahaman mereka. m. Guru membandingkan argumentasi antara siswa untuk memperkaya diskusi.

n. Guru menyimpulkan materi yang sedang dipelajari berdasarkan sumber yang relevan.

Dalam tahap persiapan, guru perlu merancang pertanyaan yang relevan dan menantang, sehingga siswa merasa terdorong untuk berpikir kritis. Selama pelaksanaan, guru dapat mengajukan pertanyaan kepada siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk bertanya, menciptakan suasana diskusi yang dinamis. Evaluasi di akhir sesi juga penting untuk menilai pemahaman siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif, yang menekankan pentingnya evaluasi dalam proses pembelajaran (Prasetyo et al., 2021)

Selain itu, penerapan *question and answer method* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Siswa yang terlibat dalam diskusi aktif cenderung lebih mampu mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata (Wulandari, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi. Dengan demikian, metode tanya jawab dapat menjadi alat yang ampuh untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan, yang menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa melalui metode ini.

Tahapan *question and answer method* yang akan dilakukan peneliti yaitu Pertama, Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kemudian memaparkan materi majas metafora. Kedua, Guru memberi permasalahan sebagai apersepsi pada siswa. Ketiga, Guru akan memberi pertanyaan pada siswa untuk memulai sesi tanya jawab dan memberikan kesempatan siswa menjawab serta bergantian dengan siswa untuk bertanya dengan waktu yang cukup. Keempat, Guru akan menjawab pertanyaan dari siswa dengan jawaban yang sesuai. Kelima, Guru akan menyimpulkan materi pada pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Kelebihan dan Kelemahan Question And Answer Method

Menurut Ruliantika (2022) *question and answer method* memiliki beberapa manfaat: a. Membuat suasana kelas menjadi lebih menarik, b. Siswa akan lebih percaya diri dan berlatih untuk mengekspresikan diri mereka sendiri, c. Ketika pendapat siswa berbeda, hal ini akan memicu diskusi, d. Mendorong siswa untuk lebih terlibat, antusias, dan serius, dan e. Memberi kesempatan kepada pengajar untuk mengukur pemahaman dan kemajuan siswa. Tempat di mana tutor dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan dan pemahaman siswa mereka; menginspirasi siswa untuk lebih terlibat, antusias, dan serius. Namun, kekurangannya adalah sebagai berikut: a. Mungkin membutuhkan waktu yang lama jika ada banyak perbedaan pendapat selama debat berlangsung; b. Mudah menyimpang dari poin utama; dan c. Tidak terlalu bagus untuk meringkas konten yang dibahas dengan cepat.

Metode ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan berpikir kritis, karena mereka dihadapkan pada pertanyaan yang menantang (Husniah, 2024). Selain itu, *question and answer method* juga memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung, sehingga umpan balik dapat diberikan dengan cepat dan tepat. Dengan demikian, metode ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk membangun keterampilan komunikasi dan kolaborasi di dalam kelas.

Di sisi lain, *question and answer method* juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah risiko bahwa beberapa siswa mungkin merasa tertekan atau canggung untuk menjawab pertanyaan di depan teman-teman mereka, yang dapat mengurangi partisipasi mereka dan juga jika pertanyaan yang diajukan terlalu sulit atau tidak relevan, siswa dapat merasa bingung dan kehilangan minat dalam pembelajaran (Ahmad et al., 2017). Selain itu, tanpa pengelolaan yang baik, diskusi dapat menjadi tidak terarah dan menyimpang dari tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang sesi tanya jawab dengan hati-hati dan menciptakan lingkungan yang mendukung agar semua siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi.

Penggunaan pertanyaan dan jawaban, jika dilakukan dengan benar, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Siswa berlatih berpikir kritis ketika dihadapkan pada sudut pandang yang

berlawanan dan mendapatkan kepercayaan diri dalam mengekspresikan keyakinan mereka sendiri. Siswa menjadi lebih terlibat dan serius dalam memahami materi sebagai hasil dari percakapan yang muncul dari proses ini, yang pada gilirannya meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar. Di sisi lain, guru atau tutor dapat mengarahkan pemahaman siswa dengan melihat jawaban-jawaban mereka.

B. Majas Metafora

1. Pengertian Majas Metafora

Metafora adalah gaya bahasa kiasan yang menggunakan perbandingan langsung antara dua objek, daripada menghubungkan istilah-istilah seperti "seperti" atau "serupa", untuk mengekspresikan makna. Dalam majas ini, makna yang ditransmisikan bersifat implisit dan memerlukan kemampuan berpikir abstrak untuk menafsirkannya. Misalnya, dalam ungkapan "dia harimau di medan perang", kata "harimau" digunakan untuk menyimbolkan keberanian atau kekuatan seseorang (Dewi et al., 2021). Di tingkat sekolah dasar, pengajaran majas metafora menjadi tantangan tersendiri karena siswa belum sepenuhnya terbiasa dengan makna simbolik atau kiasan. Oleh karena itu, pembelajaran majas metafora membutuhkan pendekatan yang menarik dan menyenangkan agar siswa dapat memahami pesan-pesan tersembunyi dalam kalimat (Irwansyah et al., 2017). Keterampilan dalam memahami majas juga menjadi dasar penting dalam mengembangkan kemampuan membaca dan menulis siswa. Sebagai gaya bahasa, metafora umumnya

dipahami bermakna metaforis, yakni makna yang cenderung nonliteral, kias, konotatif, figuratif, bukan arti sesungguhnya, dan perumpamaan (Prayogi & Oktavianti, 2020).

Khususnya di tingkat sekolah dasar, metafora memainkan peran penting dalam kurikulum bahasa Indonesia. Meskipun anak-anak biasanya kesulitan untuk memahami konsep simbolis, metode yang menarik dan menyenangkan sangat penting untuk pemahaman mereka. Pemahaman yang baik terhadap majas metafora tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa, tetapi juga memperkaya apresiasi sastra dan sensitivitas bahasa. Dengan demikian, pengajaran majas metafora memiliki peran yang krusial dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa secara efektif.

Salah satu ciri khas metafora adalah perbandingan implisit, di mana kata "seperti" atau "bagai" dihilangkan dari perbandingan. Jenis metafora yang kedua adalah perbandingan langsung, yang menggunakan analogi atau bahasa kiasan untuk mengekspresikan makna. Ketiga, metafora membantu representasi makna simbolis melalui kiasan, sehingga memudahkan pemahaman pembaca terhadap maksud penulis (Nurlita et al., 2024). Majas metafora juga merupakan majas yang bisa digunakan untuk menyamakan sesuatu yang lainnya. Seperti contoh lirik lagu pada penelitian Aulia (2022) yang memiliki majas metafora adalah 'Suaramu sbuatku lelap'. Karena seakan akan suara yang mengingatkan si penulis lagu suara orang tersebut sangat merdu dan membuat si penulis terlelap.

Metafora adalah cara untuk mengekspresikan perbandingan yang melewati kata ganti "seperti" dan "sebagai" (Nurlita et al., 2024). Gaya ini memanfaatkan perbandingan langsung antara hal-hal yang memiliki atribut yang sama untuk membuat maknanya lebih metaforis dan membantu pembaca dalam memahami tujuan penulis. Puisi dan dongeng, di antara karya sastra lainnya, sering kali menggunakan metafora dengan sangat baik untuk meningkatkan makna dan keindahan bahasa, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih kuat dan lebih mudah dipahami oleh pembaca.

2. Contoh Majas Metafora

Ekoyanantiasih (2015) mengusulkan penggunaan majas metafora dalam pemberitaan olahraga di media massa cetak, antara lain :

1. “Tim putri nasional mengantongi angka empat hasil dua kali menang.”
2. “Upaya Persija mampu menumpulkan serangan Persib.”
3. “Timnas Wales menggilas pemain tuan rumah dalam pertandingan persahabatan.”

Frasa seperti "menggilas para pemain", "menumpulkan serangan", dan "mengantongi angka" adalah contoh majas metafora. Majas ini digunakan untuk menggambarkan keadaan dalam suasana olahraga, tetapi makna yang mendasarinya berbeda. Untuk mengilustrasikan keberhasilan tim dalam mencetak poin, misalnya, ungkapan "mengantongi poin" berfungsi sebagai gambaran yang lebih jelas daripada deskripsi kata per

kata. "Menghancurkan pemain" dan "mematahkan serangan" adalah dua contoh lebih lanjut dari bahasa dramatis yang diasosiasikan oleh pembaca dengan pelaporan olahraga. Jadi, metafora berfungsi sebagai cara untuk memperkuat pesan dan membangkitkan dampak emosional yang lebih dalam, selain sebagai perangkat dekoratif untuk bahasa.

Andari (2022) mengemukakan bahwa telah menemukan beberapa unsur karya Asmik Wulandari dengan judul "Buta Tanpa Aksara" mengandung majas metafora dengan kutipan Wahai kawula muda Janganlah kau sia siakan hidupmu, Dan jangan jadi sepertiku, Yang serasa buta tanpa aksara. Pada kutipan tersebut, penggunaan kata dan jangan jadi sepertiku yang serasa buta tanpa aksara. Kata tersebut menggantikan kata "tidak bisa membaca" menjadi "buta tanpa aksara". Puisi ini bermaksud untuk menjelaskan pentingnya membaca untuk menambah wawasan bagi diri sendiri agar tidak terjerumus dalam hal-hal yang tidak baik.

Dalam penelitian Akastangga (2020), salah satu contoh majas metafora dalam puisi Arab yaitu terdapat makna kalimat seperti matahari yang beranjak naik adalah metafora pembandingan. Gadis ramah beranjak naik sebagai pembandingan seperti matahari bermata besar. Dengan bacaan heuristik kalimat itu menjadi lengkap sebagai berikut "Gadis yang ramah dengan wajah yang cerah perlahan naik seperti matahari yang bermata besar, mulia, murah hati dan lincah. Seperti

matahari maksudnya adalah seperti keagungan yang tinggi dan memberi manfaat kepada sesuatu yang baru tumbuh.

C. Pemahaman Siswa

1. Definisi Pemahaman Siswa

Sejauh mana siswa memahami materi pelajaran memiliki hubungan langsung dengan seberapa baik mereka mengingatnya. Baik strategi pembelajaran maupun tingkat keterlibatan siswa ditentukan untuk memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi. Siswa yang berpartisipasi sering kali memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang materi karena mereka dapat membuat hubungan antara apa yang telah mereka pelajari dan kehidupan mereka sendiri. Selain itu, dialog yang terjadi antara pendidik dan peserta didik juga sangat penting dalam pengembangan pemahaman yang lebih mendalam (Magdalena et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat mengambil manfaat dari pesan yang disampaikan oleh guru dengan menggunakannya untuk mengenali kesalahan mereka sendiri dan meningkatkan pemahaman mereka. Pemahaman siswa terhadap konsep yang paling sulit sekalipun dapat memperoleh manfaat dari penggunaan alat bantu teknologi ke dalam proses pendidikan. Penggunaan multimedia dan alat bantu visual meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami ide-ide abstrak. Oleh karena itu, kombinasi antara metode pengajaran yang bervariasi dan teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Di sisi lain, faktor-faktor eksternal juga mempengaruhi pemahaman siswa. Kondisi sosial dan emosional siswa dapat berdampak pada kemampuan mereka untuk memahami materi pelajaran (Restiani, 2025). Tekanan dan ketegangan lingkungan dapat menyulitkan siswa untuk fokus dan memahami materi pelajaran. Selain itu, dorongan dari orang tua dan teman sekelas sangat penting dalam membantu siswa mengembangkan rasa percaya diri. Siswa akan lebih berinvestasi dalam pembelajaran mereka dan berusaha lebih keras untuk memahami materi pelajaran ketika mereka yakin bahwa mereka memiliki dukungan dari orang lain. Menurut penelitian, siswa yang memiliki hubungan sosial yang baik lebih mungkin untuk memahami ide-ide yang kompleks dibandingkan dengan siswa yang terisolasi.

Pentingnya kemampuan pemahaman dimiliki siswa karena segala hal yang berhubungan dengan belajar akan membutuhkan pemahaman dan pemaknaan terhadap materi. Jika materi awal tidak dipahami siswa maka muncul banyak kesulitan yang akan dihadapi siswa untuk memahami materi baru sehingga memunculkan ketidaktahuan yang terjadi secara beruntun (Hikmah, 2017). Pemahaman pembelajaran adalah proses di mana siswa mampu menginternalisasi dan menerapkan konsep yang dipelajari dalam konteks yang berbeda. Proses ini melibatkan interaksi aktif antara siswa, guru, dan materi pembelajaran, yang menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi. Selain itu, pemahaman pada pembelajaran dapat dilihat sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat

pengalaman belajar, yang memungkinkan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam situasi baru. Lingkungan belajar yang kondusif, baik fisik maupun sosial, berperan penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap materi. Dengan pemahaman yang baik, siswa tidak hanya meningkatkan hasil akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami penting bagi sekolah untuk memperhatikan aspek sosial dan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung, diharapkan pemahaman siswa dapat meningkat. Dapat disimpulkan pemahaman siswa adalah hasil dari interaksi kompleks antara metode pengajaran, keterlibatan aktif, dan faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi mereka.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa

Emmanuel Hosa (2024) mengemukakan faktor-faktor yang memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa antara lain:

a. Faktor Metode Pengajaran

Pilihan pedagogis para pendidik secara signifikan berdampak pada pertumbuhan konseptual murid-murid mereka. Data menunjukkan bahwa siswa cenderung memiliki kecenderungan pemahaman yang lebih baik ketika diajar dengan menggunakan pendekatan yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif mereka.

b. Faktor Buku Pelajaran

Penelitian juga menunjukkan bahwa buku teks secara signifikan memengaruhi konseptualisasi siswa terhadap materi pelajaran. Buku teks memiliki kekuatan untuk meningkatkan pengetahuan siswa ketika buku teks tersebut menyampaikan materi dengan cara yang ringkas, aplikatif, dan kondusif bagi kegiatan belajar mereka. Sebaliknya, siswa mungkin akan kesulitan untuk memahami ide-ide sejarah tentang ruang dan waktu jika buku teks mereka terlalu canggih atau terlalu sederhana untuk kemampuan kognitif mereka saat ini.

c. Faktor Pengalaman Pribadi

Sejauh mana siswa memahami mata pelajaran juga dipengaruhi oleh pengalaman mereka sendiri. Siswa lebih mudah memahami materi jika mereka memiliki pengalaman yang relevan, seperti kunjungan lapangan ke situs-situs bersejarah. Wisata lapangan dan penelitian siswa adalah dua contoh kegiatan ekstrakurikuler yang dapat membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep sejarah seperti tempat dan waktu.

D. Wordwall

1. Pengertian Wordwall

Wordwall merupakan sebuah media digital berbasis web yang digunakan guru untuk mendesain pembelajaran dan memiliki fitur soal maupun kuis yang memiliki umpan balik sehingga pembelajaran lebih diminati oleh peserta didik, Wordwall merupakan sebuah website yang begitu menarik dan juga dapat diakses dimanapun, siapa saja dan di browser manapun tanpa biaya atau gratis (Nadia et al., 2022). Wordwall merupakan media pembelajaran berguna untuk membantu pendidik dalam proses mengajarnya dimana pembelajaran yang dilakukan berbasis website yang di dalamnya terdapat berbagai permainan dengan menyesuaikan materi yang diajarkan. Wordwall memiliki desain menarik yang di dalamnya terdapat berbagai template atau bentuk dan karakteristik permainan yang dapat digunakan siswa untuk pembelajaran interaktif melalui pembelajara yang mendedukasi.

Wordwall ini memiliki sesuatu hal yang menarik yaitu di dalamnya terdapat game yang dapat dimainkan tanpa menggunakan internet / offline dan mudah diakses oleh peserta didik melalui alat cetak yang telah disediakan (Lestari, 2021). Game yang dimainkan secara offline dapat berupa permainan dan kuis yang dapat digunakan guru dalam memberikan materi pada saat pembelajaran. Media pembelajaran wordwall sangat menguntungkan untuk peserta didik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif. Media wordwall membuat suasana maupu

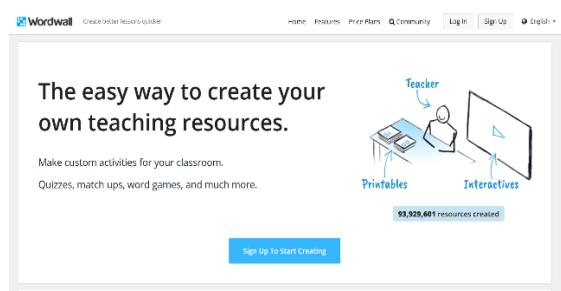
kondisi kelas yang aktif dimana minat belajar yang dimiliki peserta didik lebih fokus dalam pembelajaran sehingga dapat membuat peserta didik senang dan semangat lagi. Wordwall kuis ini juga sebuah media pembelajaran yang berbentuk permainan kuis, dimana ada sebuah pertanyaan yang ditampilkan dengan berbagai variasi tampilan yang menarik pada monitor kelas dan siswa dapat menjawab game kuis tersebut. Hal ini menjadikan suasana di kelas lebih aktif dan tidak membosankan (Khofifah, 2022).

Mengingat hal tersebut di atas, jelas bahwa nilai jual utama wordwall adalah aksesibilitasnya siapa pun, kapan pun, dapat menggunakannya secara gratis. Hal ini menjadikannya alat yang hebat bagi para pendidik yang ingin membuat pelajaran yang menarik dan dinamis. Wordwall memfasilitasi lingkungan belajar yang menarik dan menghibur bagi para siswa dengan berbagai fiturnya, termasuk templat instruksional, kuis, dan permainan. Penggunaan kuis Wordwall dalam proses pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep, dan Dengan memanfaatkan platform ini, guru dapat merancang kuis yang interaktif dan menarik, yang tidak hanya memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, tetapi juga membantu mereka dalam mengingat dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan kuis Wordwall terhadap hasil belajar siswa, serta untuk memberikan rekomendasi bagi

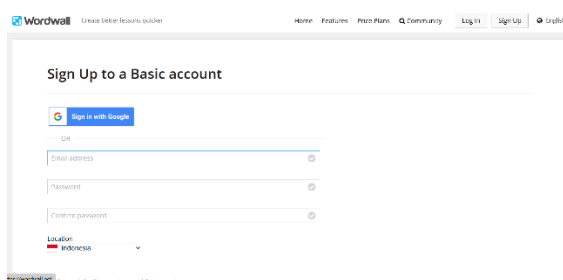
pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di lingkungan pendidikan.

2. Langkah-langkah Membuat Kuis Wordwall

Evi Yuliza (2023) mengemukakan pembuatan kuis di Wordwall dilakukan melalui beberapa tahapan yang mudah diikuti oleh siapa saja, termasuk tenaga pendidik yang ingin membuat media pembelajaran interaktif. Langkah pertama adalah membuka situs Wordwall melalui browser dan melakukan pendaftaran akun dengan mengisi data diri atau menggunakan akun Google untuk mempercepat proses login.



Gambar 2. 1 Link Wordwall



Gambar 2. 2 Login Wordwall

Setelah masuk, pengguna dapat memilih menu “*Create Activity*” yang tersedia di halaman utama. Berikutnya, pengguna memilih template kuis dari berbagai pilihan yang disediakan Wordwall, seperti multiple

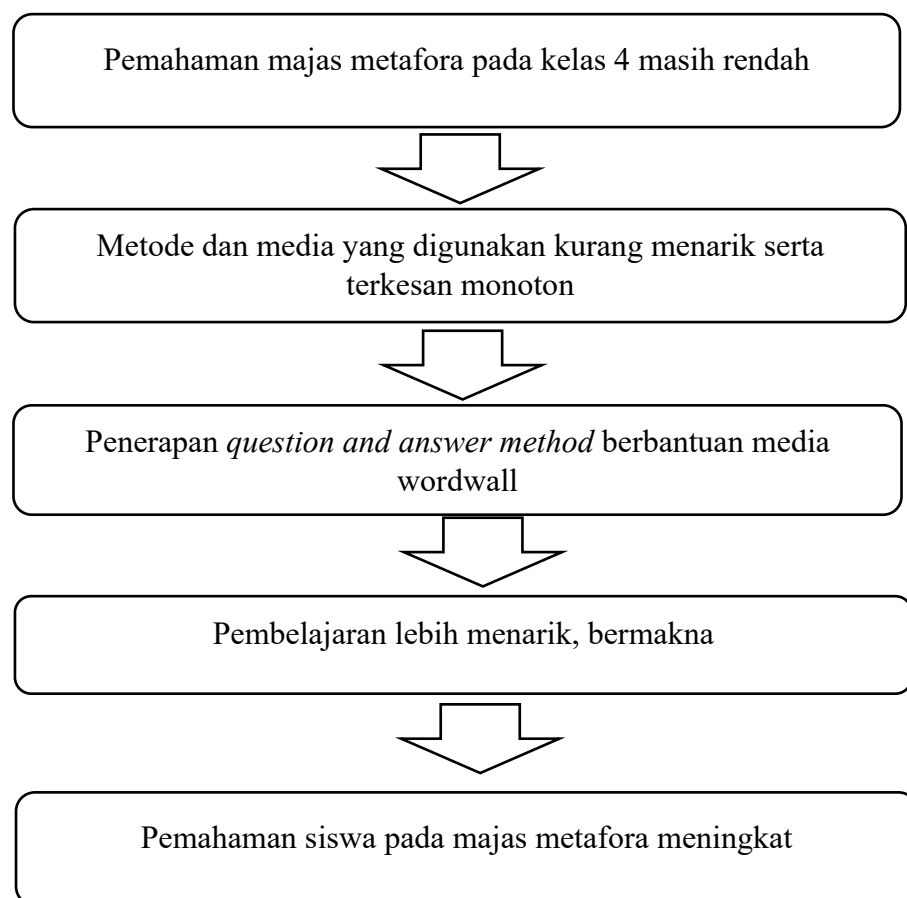
choice, true/false, atau jenis kuis lainnya sesuai kebutuhan materi pembelajaran. Setelah template dipilih, pengguna tinggal mengisi judul kuis, deskripsi singkat, serta daftar pertanyaan beserta jawaban yang benar dan salah (jika menggunakan pilihan ganda). Untuk memperkaya tampilan, pengguna dapat menambahkan gambar pada setiap soal dengan memanfaatkan fitur unggah gambar di dalam aplikasi. Setelah seluruh soal dan jawaban selesai diisi, pengguna dapat mengatur tema, font, timer, dan pengaturan tambahan lainnya agar kuis terlihat lebih menarik. Kemudian pengaturan dirasa cukup, pengguna dapat menyelesaikan proses pembuatan dan membagikan game tersebut kepada peserta didik melalui tautan yang dihasilkan oleh Wordwall, ataupun barcode yang bisa digunakan untuk mengakses kuis wordwall.

E. Kerangka Berpikir

Akibat pelajaran yang membosankan dan sedikitnya kerja kelompok, siswa kelas 4 di SDN 01 Madiun Lor kesulitan memahami majas metafora. Hal ini dapat diatasi dengan metode pengajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, digunakanlah metode tanya jawab yang dapat menumbuhkan pemikiran kritis dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Media Wordwall, yang menawarkan kegiatan instruksional berbasis digital, diintegrasikan ke dalam pendekatan ini untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Harapannya adalah dengan menggabungkan keduanya, siswa akan lebih terlibat, belajar lebih efektif, dan memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang konten metafora. Siswa akan

memiliki pemahaman yang lebih baik tentang metafora ketika proses tanya jawab dibantu oleh Wordwall.

Proses pembelajaran Kelas 4 SDN 01 Madiun Lor pada materi majas metafora dengan dukungan *question and answer method* menggunakan media wordwall dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Tindakan

Untuk menjawab pertanyaan penelitian atau memberikan penjelasan atas sebuah fenomena, para ilmuwan terkadang membuat pernyataan atau dugaan singkat berdasarkan teori atau pengamatan pertama. Teori-teori berikut ini akan menjadi dasar dari tindakan yang disarankan dalam penelitian ini: “Jika

dilakukan tindakan dengan penerapan *question and answer method* yang berbantu media wordwall maka pemahaman majas metafora pada kelas 4 SD dapat ditingkatkan”.