

Penerapan *Question And Answer Method* Untuk Meningkatkan Pemahaman Majas Metafora Berbantuan Media Wordwall Di Kelas 4 SDN 01 Madiun Lor

Dea Devila Ranila Tosa, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Melik Budiarti, Universitas PGRI Madiun

✉ dea9e.derato@gmail.com

Abstract: *This study aims to improve students' understanding of metaphorical expressions through the implementation of the question and answer method supported by Wordwall media for fourth-grade students at SDN 01 Madiun Lor. The research used a Classroom Action Research (CAR) approach in two cycles involving planning, action, observation, and reflection. Data collection instruments included observation, tests, and documentation. The results showed an increase in student understanding from the first to the second cycle. Learning mastery rose from 70.58% in the first cycle to 90.91% in the second. The use of Wordwall media was proven effective in attracting students' interest in the learning process, while the question and answer method encouraged active participation. This combination of methods and media created an interactive and enjoyable learning environment, thereby enhancing students' learning outcomes in understanding metaphors.*

Keywords: *Metaphor, Wordwall, Question and Answer, Interactive Learning, Indonesian*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap majas metafora melalui penerapan metode tanya jawab yang didukung media Wordwall pada siswa kelas IV SDN 01 Madiun Lor. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan belajar meningkat dari 70,58% pada siklus I menjadi 90,91% pada siklus II. Penggunaan media Wordwall terbukti efektif menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan metode tanya jawab mendorong keterlibatan aktif siswa. Kombinasi metode dan media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami majas metafora.

Kata kunci: Majas Metafora, Wordwall, Tanya Jawab, Pembelajaran Interaktif, Bahasa Indonesia



PENDAHULUAN

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

Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan telah menghadirkan berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Bagas, (2024) mengemukakan salah satu media yang sedang populer dan efektif adalah Wordwall, sebuah platform digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif dan interaktif. 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.

Diperkirakan bahwa lingkungan belajar yang lebih menarik dan menghibur dapat dicapai dengan menggabungkan *question and answer method* dengan media Wordwall. 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. Menurut Elva, (2017) ada permintaan yang semakin meningkat akan pendekatan baru dalam pendidikan yang memanfaatkan berbagai bentuk media.

Pemahaman siswa tentang kiasan metafora dapat ditingkatkan dengan menggunakan pendekatan *question and answer method* yang dikombinasikan dengan media Wordwall. Menurut Hidayati, (2017) 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. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan, Wordwall menawarkan berbagai permainan edukatif yang dapat disesuaikan untuk mencakup topik metafora.

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.

Question and answer method

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

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.

Menurut Sitohang, (2017) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan diri, mengajukan pertanyaan, dan secara aktif menjawab pertanyaan baik dari instruktur maupun teman sebaya, teknik tanya jawab telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar di berbagai tingkat pendidikan. Agar pengetahuan siswa lebih bermakna, praktik ini mendorong pemrosesan informasi secara aktif, bukan hanya penerimaan informasi secara pasif. Restiani, (2025) mengemukakan 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.

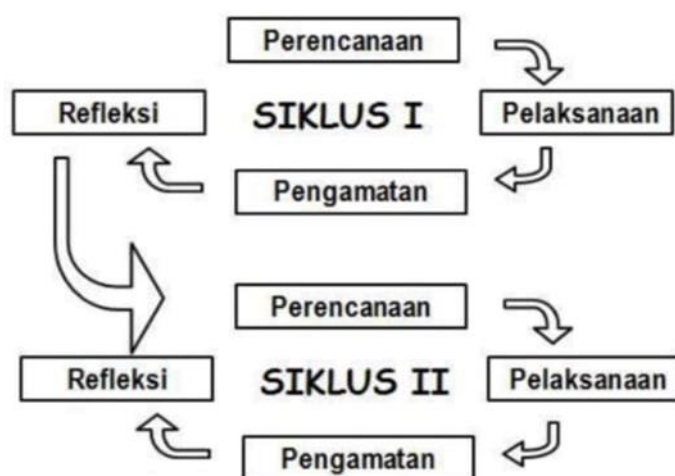
Wordwall

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 pembelajaran yang mengedukasi.

Lestari, (2021) mengemukakan bahwa Wordwall 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. 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.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam Machali, (2022) penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang menggunakan dua siklus yang terdiri dari empat langkah pokok yaitu : (1) "perencanaan (*planning*), (2) aksi atau tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Dengan penelitian tindakan kelas ini peneliti memberikan tindakan kepada subjek yang diteliti yaitu kelas 4 SDN 01 Madiun Lor."



PTK merupakan upaya akademis yang menggunakan metode ilmiah dan penalaran empiris untuk menjawab berbagai tantangan yang dihadapi oleh para pendidik dalam menjalankan tanggung jawab profesionalnya sebagai pendidik. Para peneliti di bidang pengetahuan pengajaran profesional (PTK) secara alamiah menyelidiki berbagai masalah yang dihadapi guru dalam pekerjaannya. Marwah, (2020) mengemukakan bahwa Penelitian yang dikenal sebagai PTK digunakan di dalam kelas untuk meningkatkan standar pengajaran dengan memberikan penjelasan tentang teknik dan hasil. Menyelesaikan masalah di bidang pendidikan adalah prioritas utama PTK.

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 4 SDN 01 Madiun Lor tahun Pelajaran 2024/2025 semester genap yang berjumlah 11 siswa. Peneliti memilih subjek ini dikarenakan pertimbangan berdasar hasil observasi bahwa pemahaman siswa terhadap materi majas metafora masih sangat kurang. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data secara observasi, tes dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Diawal guru memberikan soal pre-test setelah menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi majas metafora terkait dengan nilai 75 yang disyaratkan dalam ketuntasan belajar bahasa Indonesia yang ditetapkan di SDN 01 Madiun Lor. Hasil menunjukkan bahwa dari 11 siswa, 5 siswa tidak memiliki nilai diatas KKM dan 6 siswa memiliki nilai di atas KKM. Siswa-siswa tersebut adalah CBAZ, IPK, NYDP, NADM, NFA, dan QAB. Selain RAY dan MWAV, 5 siswa lainnya yang belum melampaui batas KKM adalah KKPS, KJR, RAY, ZJCA, dan MWAV yang semuanya mendapatkan nilai 70.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Madiun Lor pada siklus I adalah 70,58 persen tuntas. Hasil dari pembelajaran dan penilaian siklus I menunjukkan bahwa pengetahuan siswa kelas 4 telah berkembang. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa cukup mendekati ambang batas 90% yang telah ditetapkan oleh peneliti sendiri.

Telah terjadi peningkatan pada perbandingan hasil belajar pra-siklus dan siklus I dalam keterampilan berhitung siswa. Namun, tidak semua siswa mengalami peningkatan, ada yang belum mencapai KKM atau ketuntasan. Dari diagram tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diamati antara pra-siklus dan siklus I adalah sebagai berikut: CBAZ (pra-siklus I 80), IPK (pra-siklus I 80), NYDP (pra-siklus I 100), NADM (pra-siklus I 85), NFA (pra-siklus I 90), QAB (pra-siklus I 90), RAY (pra-siklus I 70), ZJCA (pra-siklus I 70), KKPS (pra-siklus I 70), KJR (pra-siklus I 70), dan MWAV (pra-siklus I 70).

Pada siklus II media Wordwall dengan pendekatan tanya jawab dapat meningkatkan nilai siswa, dan masih ada satu siswa yang belum mencapai nilai KKM atau MWAV. Siswa dengan MWAV lebih suka bermain sendiri dibandingkan dengan teman-temannya, sulit untuk fokus dalam belajar ketika pembelajaran berlangsung, dan memiliki kemampuan yang kurang dalam memahami apa yang diajarkan oleh guru. Saat laporan ini ditulis, sepuluh siswa telah mencapai nilai KKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siklus kedua adalah 90,91% tuntas. Jika demikian, maka materi metafora lebih berharga sekarang daripada di siklus I atau siklus sebelumnya. Tujuan awal peneliti untuk ketuntasan belajar adalah 85%, dan hasilnya menunjukkan bahwa tujuan tersebut telah terlampaui.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor, termasuk anggapan siswa bahwa pembelajaran sastra, khususnya majas, membosankan dan sulit. Banyak pengajar masih menggunakan metode pembelajaran yang ketinggalan zaman, sehingga siswa kesulitan

untuk terlibat dan termotivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap majas metafora masih kurang, dengan persentase ketuntasan hanya 52,94%. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat penggunaan *question and answer method* berbantuan media Wordwall dalam memahami majas metafora bagi siswa kelas 4 SDN 01 Madiun Lor. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus.

Pada pra-siklus, siswa belum mencapai standar kelulusan (KKM) 75, dengan hanya 6 dari 11 siswa yang memenuhi KKM. Nilai rendah ini disebabkan oleh metode dan media yang kurang bervariasi, sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran. Pada siklus I, persentase pemahaman siswa tentang majas metafora meningkat menjadi 70%, dengan 9 siswa mencapai KKM. Meskipun ada peningkatan, masih diperlukan perbaikan lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih baik. Oleh karena itu, peneliti menerapkan *question and answer method* untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Nilai 5 siswa di pra siklus yang belum mencapai KKM, disebabkan karena metode dan media yang kurang bervariasi sehingga belum bisa menarik perhatian maupun antusias siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa masih kurang tertarik maupun antusias pada pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan masih terlalu fokus pada penjelasan materi saja. Karena ketika siswa kurang tertarik proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, sehingga perlunya pencairan suasana dalam pembelajaran agar proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Harianja, (2022) mengemukakan bahwa tanpa media dan metode pembelajaran yang menarik, siswa pasti akan mengalami kesulitan dalam belajar dan tentunya suasana pembelajaran akan cepat membosankan. Di sini guru harus lebih pandai dalam memanfaatkan media dan memilih metode yang tepat supaya mampu menarik minat dan kemampuan serta keterampilan siswa dalam belajar.

Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran memberikan kesan menarik bagi siswa, sehingga mereka lebih terlibat dan tidak mudah bosan. Media ini menyajikan konten dalam format interaktif yang membantu menarik minat siswa untuk mempelajari majas metafora. Dalam dunia pendidikan, studi tentang metafora mempelajari interpretasi dan pemrosesan bahasa kiasan, serta penerapannya pada pemecahan masalah sastra. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Hendrawati dkk. (2019), bahwa salah satu pendekatan untuk meningkatkan literasi sastra adalah dengan memasukkan pengetahuan tentang metafora ke dalam kehidupan sehari-hari.

Pada siklus II, pemahaman siswa tentang majas metafora meningkat signifikan, dengan tingkat kelulusan mencapai 94%. Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan dan menghubungkan informasi, yang membuat mereka lebih efektif dalam belajar. Penerapan *question and answer method* dengan media Wordwall berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang majas metafora. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai siswa setelah dua siklus tindakan. Dengan perbaikan pada modul ajar, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SDN 01 Madiun Lor. Penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan metode dan media yang menarik dalam pembelajaran sastra. Dengan demikian, siswa dapat lebih memahami dan menikmati pembelajaran majas metafora.

SIMPULAN

Siswa kelas 4 di SDN 01 Madiun Lor dapat mengambil manfaat dari *question and answer method* menggunakan media Wordwall untuk memahami majas metafora dengan lebih baik, menurut temuan dan analisis penelitian. Lingkungan kelas, yang meliputi motivasi belajar dan keterlibatan siswa, telah mengalami perubahan yang lebih nyata. Lingkungan belajar meningkat selama proses tindakan dibandingkan dengan

pembelajaran sebelumnya; siswa lebih terlibat dan antusias, terutama saat belajar sastra. Siswa juga mendapatkan kesempatan tambahan untuk menjawab pertanyaan dan berbagi pemikiran tentang majas dalam kegiatan kelompok. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat membuat siswa menjadi mudah untuk mengingat atau menghafal makna dari majas metafora.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka menggunakan pustaka 10 tahun terakhir dan **minimal 80%** harus dari **artikel (pustaka primer)**. Penulisan daftar pustaka menggunakan gaya **APA edisi keenam**. Dalam penulisan kutipan maupun daftar pustaka penulis wajib menggunakan **mendeley/zotero**. Contoh penulisan daftar pustaka dengan format yang sesuai sebagai berikut.

1. Adabiah, R. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Menyukceskan Pembelajaran Majas Di Sekolah Dasar. *Journal of Social Science and Multidisciplinary Analysis (JOSSAMA)*, 1(2), 23–37. <https://jossama.com>
2. Ahmad, M. Y., Tambak, S., & Constantiani, N. (2017). Hubungan Metode Tanya Jawab dengan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SYAHRAINI TAMBAK** NIA CONSTANTIANI***. *Jurnal Al-Thariqah*, 2(1), 89–110. Booth-LaForce, C., & Kerns, K. A. (2014). Child-parent attachment relationships, peer relationships, and peer-group functioning. In K. H. Rubin, W. M. Bukowski, & B. Laursen (Eds.), *Handbook of peer interactions, relationships, and groups* (pp. 490-507). New York, NY: Guilford Press.
3. Harianja, M. M., & Sapri, S. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1324–1330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298> Koo, D. J., Chitwoode, D. D., & Sanchez, J. (2018). Violent victimization and the routine activities/lifestyle of active drug users. *Journal of Drug Issues*, 38, 1105-1137. Retrieved from <http://www2.criminology.fsu.edu/~jdi/>
4. Husniah, H., & Sulaeman, Y. (2024). Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Tanya Jawab Materi Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VI SDN Koranji 2 Pulosari terjadinya suatu fenomena atau peristiwa , baik itu berkaitan dengan fenomena alam , sosial , 1
5. Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
6. Luthfiyah, M. F. (2017). Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas Dan Studi Kasus. November, 26.
7. Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
8. Muttaqin, Z. (2021). *Penggunaan Metode Tanya Jawab Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV di MI Unwanul Huda Jakarta Selatan*.
9. Restiani, D. I. (2025). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa tentang Materi Peluang. 3(2).

10. Ruliantika, Y., Rachmat, A. Z., & Ismawati, D. (2022). Penggunaan Strategi Pembelajaran Kursus Komputer Pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Mekar Sari Kecamatan Tanjung kemuning Kabupaten Kaur. *Journal Lifelog Learning*, 5(2), 37–50.
11. Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2), 132–138. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>