

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE MAJAS
METAFORA (PMM) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA
DIDIKPADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MAJAS
METAFORA KELAS 4 SD N BIBIS**

¹Fauzan Akhmad Alfian Muzakki, ²Deri Anggraini

^{1, 2} PGSD Universitas PGRI Yogyakarta

¹fauzanakhmad613@gmail.com, ¹ derianggraini@upy.ac.i

ABSTRACT

This research seeks to illustrate how effective metaphorical figure of speech puzzle learning media (PMM) is for improving the cognitive skills of fourth graders during Indonesian language classes, focusing on metaphorical figures of speech. Class IVA served as the experimental group and was taught using metaphorical figure of speech puzzle media, while Class IVB functioned as the control group and utilized word-matching card media. Data collection involved both observations and tests, which were then analyzed through prerequisite assessments and hypothesis testing with an Independent Sample T-Test. The findings indicated that incorporating metaphorical figure of speech puzzle media significantly enhanced students' cognitive skills. This is demonstrated by the rise in average scores from the pretest to the posttest in the experimental class, moving from 43. 90 to 88. 70, while the control class saw an increase from 30. 90 to 80. 90. The t-test produced a significance value of 0. 000.

Keywords: cognitive, metaphor puzzle

ABSTRAK

kajian ini bertujuan untuk menggambarkan seberapa efektif media pembelajaran teka-teki majas metafora (PMM) untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa kelas empat selama kelas bahasa Indonesia, dengan fokus pada majas metafora. Kelas IVA berperan sebagai kelompok eksperimen dan diajarkan dengan menerapkan media teka-teki majas metafora, sedangkan Kelas IVB berfungsi sebagai kelompok kontrol dan memanfaatkan media kartu mencocokkan kata. Pengumpulan data melibatkan observasi dan tes, yang kemudian dianalisis melalui penilaian prasyarat dan pengujian hipotesis dengan Uji-T Sampel Independen. Temuan menampakkan penggabungan media teka-teki majas metafora secara signifikan meningkatkan keterampilan kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata dari pretest ke posttest di kelas eksperimen, bergerak dari 43,90 menjadi 88,70, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari 30,90 menjadi 80,90. Uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,000.

Kata Kunci: kognitif, puzzle majas metafora

A. Pendahuluan

Pendidikan dianggap sebagai elemen kunci dalam meningkatkan kemampuan sumber daya manusia dan mendorong pembangunan nasional. Ki Hajar Dewantara mengemukakan pendidikan melibatkan pendampingan anak-anak dalam kehidupan mereka, yang bertujuan untuk menyalurkan kemampuan bawaan mereka untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan terbaik, baik secara individu maupun dalam masyarakat (Pristiwanti et al., 2022). Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan, mengembangkan karakter, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Sistem pendidikan di Indonesia dirancang secara bertahap dan terstruktur mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi. Di antara jenjang tersebut, Sekolah Dasar (SD) ialah fase awal pendidikan formal dalam program wajib belajar 12 tahun. Biasanya saat anak berusia 7-12 tahun mereka berada dalam tahap perkembangan kognitif yang disebut Kemampuan operasional konkret merujuk pada tahap perkembangan kognitif di mana individu, khususnya

anak-anak, mulai mampu memahami dan menerapkan logika secara sistematis pada situasi nyata yang dapat diamati secara langsung. (Khuzaimah & Pribadi, 2022). Dengan kata lain, mereka mulai menunjukkan kemampuan untuk berpikir rasional, mengklasifikasi, mengurutkan, dan memahami hubungan sebab akibat, tetapi belum mampu berpikir abstrak atau hipotetis. Untuk itu, guru sebagai pendidik perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Guru memiliki peran penting dan vital dalam menciptakan pengalaman pendidikan yang bermakna bagi siswanya. Mereka bertugas membimbing siswa dalam mencapai tujuan utama dalam kerangka pendidikan nasional. Pembelajaran yang menarik dan efektif dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajar yang sesuai. Media ini berfungsi untuk menyajikan informasi dengan lebih jelas, dengan cara yang menarik, dan dengan cara yang lebih mudah dipahami siswa. Ada berbagai media ajar yang dapat dimasukkan dalam proses pembelajaran, yang mencakup alat bantu visual seperti gambar, bagan, dan video, serta

sumber daya audio seperti rekaman atau lagu edukasi, beserta materi konkret yang dapat dipegang secara fisik dan diteliti dengan saksama. Dengan menerapkan beragam media pembelajaran yang selaras dengan konten dan memenuhi kebutuhan siswa, pendidik dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih dinamis, meningkatkan antusiasme siswa, dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Media yang dipilih dengan tepat dapat meningkatkan minat belajar, memperjelas konsep, dan menyederhanakan pemahaman materi pelajaran bagi siswa. Salah satu jenis media yang sangat cocok untuk pelajar sekolah dasar ialah media konkret (Titin et al., 2023).

Media pembelajaran konkret ialah suatu alat bantu yang bersifat nyata dan dapat diraba, seperti benda fisik atau model yang merepresentasikan materi pelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar langsung yang sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif anak (Nisa et al., 2024). Dengan menerapkan media konkret, peserta didik dilibatkan bukan hanya dalam pengamatan dan pendengaran, tetapi juga dalam praktik langsung yang pada gilirannya akan

memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka (Mahardika et al., 2021). Hal ini dapat mengakibatkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih kondusif dan terstruktur (Faqih, 2021).

Namun, pada praktiknya, masih banyak proses pembelajaran di dalam kelas yang didominasi oleh guru atau bersifat *teacher-centered*, di mana guru lebih banyak berbicara sementara peserta didik menjadi pendengar pasif. Pola ini cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi, sehingga dapat menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Padahal, pembelajaran akan menjadi lebih optimal ketika peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan, terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif.

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada jenjang sekolah dasar ialah mata pelajaran yang memiliki peranan penting, namun seringkali dianggap kurang menarik atau membosankan oleh peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di sekolah dasar ialah salah satu mata pelajaran yang penting namun seringkali dianggap

membosankan (Saleh dkk, 2024). Majas metafora sendiri ialah salah satu materi yang telah diajarkan di kelas 4 sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka, yaitu gaya bahasa yang memiliki makna konotatif atau makna tersirat. Metafora bertujuan untuk memperindah bahasa, menyampaikan pesan secara simbolis, dan membangkitkan imajinasi (Dhapa & Novita, 2022). Akan tetapi, banyak peserta didik yang kesulitan memahami dan mengidentifikasi majas ini karena konsepnya yang abstrak.

berlandaskan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti di SD N Bibis, diketahui pemahaman siswa terhadap materi majas metafora masih kurang atau terbatas. Guru menyampaikan materi hanya melalui komunikasi lisan, yang menyebabkan kurangnya keterlibatan dan antusiasme dari siswa. Akibatnya, kinerja siswa dalam mengerjakan tugas tidak seefektif yang diharapkan. Hal ini terbukti dari hasil ujian harian, di mana sejumlah besar siswa memperoleh nilai di bawah standar yang disyaratkan untuk penyelesaian.

Masalah ini menampakkan dibutuhkan inovasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia,

khususnya dalam penyampaian materi majas metafora. Salah satu inovasi yang ditawarkan ialah penggunaan media pembelajaran Puzzle Majas Metafora (PMM). Media ini ialah bentuk media konkret yang dirancang untuk membantu siswa memahami majas metafora dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Puzzle Majas Metafora (PMM) dirancang agar siswa dapat belajar secara aktif melalui permainan edukatif. Dalam penerapannya, siswa diberi penjelasan terlebih dahulu mengenai aturan permainan. Potongan-potongan puzzle yang berisi potongan kata, makna, dan kalimat majas disebar di sekitar halaman sekolah atau kelas. Siswa kemudian diminta mencari dan menyusun potongan puzzle tersebut hingga membentuk sebuah majas metafora yang utuh. Selanjutnya, mereka mencocokkan dengan makna yang sesuai dan merangkai kalimat menerapkan majas tersebut. Pada akhir kegiatan, siswa diminta mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Aktivitas ini bertujuan guna terciptanya lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, serta

memotivasi peserta didik. Penggunaan pendekatan Dengan menerapkan pendekatan ini, peserta didik memperoleh pembelajaran tidak sekadar secara konseptual saja melainkan juga secara aplikatif. Dengan cara ini, mereka dapat memahami konsep majas metafora dengan lebih mudah. Selain itu, aktivitas seperti mencari dan menyusun puzzle melatih kemampuan berpikir logis, kerja sama, konsentrasi, serta keterampilan berbicara di depan umum.

Penerapan PMM sejalan dengan ciri-ciri anak-anak dalam tahap operasional konkret, yang membutuhkan pengalaman langsung untuk belajar secara efektif. Melalui media ini, peserta didik akan terlibat secara aktif dan mental, sehingga menghasilkan pengalaman pendidikan yang lebih produktif. Pendidik berperan sebagai mitra pendukung selama pembelajaran, bertanggung jawab untuk mengarahkan dan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Lebih jauh, guru memainkan peran penting dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, mendorong peserta didik untuk lebih terlibat, dan menawarkan

dukungan individual berdasarkan kebutuhan setiap peserta didik untuk membantu mereka memaksimalkan potensi mereka.

Secara keseluruhan, media pembelajaran Puzzle Majas Metafora tidak hanya membantu siswa memahami materi yang abstrak secara konkret, tetapi juga mendorong pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan media ini diharapkan mampu membantu dalam meningkatkan kemampuan kognitif secara efektif. peserta didik khususnya dalam memahami materi majas metafora, serta menjadi inspirasi bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran lainnya.

B. Metode Penelitian

Kajian ini menerapkan metodologi kuantitatif dengan kerangka eksperimental, khususnya menerapkan desain Non-Equivalent Control Group. Populasi sasaran kajian ini meliputi 50 siswa dari Sekolah Dasar Bibis. Sampel terdiri dari 25 siswa dari kelas IV A dan 25 siswa lainnya dari kelas IV B.

Untuk pengumpulan data dalam kajian ini, digunakan teknik observasi dan penilaian dalam bentuk pretest

dan posttest. Analisis data melibatkan pelaksanaan uji prasyarat dan evaluasi statistik menerapkan uji-t untuk memverifikasi hipotesis penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

kajian ini bertujuan untuk menunjukkan seberapa baik media pembelajaran puzzle majas metafora (PMM) dalam upaya meningkatkan keterampilan kognitif siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya berfokus pada materi majas metafora untuk siswa kelas 4 di SD N Bibis. kajian ini dilakukan pada bulan April 2025 di SD N Bibis, di mana kelas IVA berperan sebagai kelompok yang menjalani eksperimen dan kelas IVB berperan sebagai kelompok pembanding. Kedua kelas akan berpartisipasi dalam dua sesi pembelajaran.

Sebelum memberikan perlakuan kepada kelompok yang berbeda, pretest dilakukan untuk menilai pengetahuan dasar mereka. Selain itu, skor dari setiap kelas akan dievaluasi. Temuan menampakkan data dari kedua kelas terdistribusi normal dan menunjukkan varians yang serupa. Situasi ini menampakkan tidak ada perbedaan

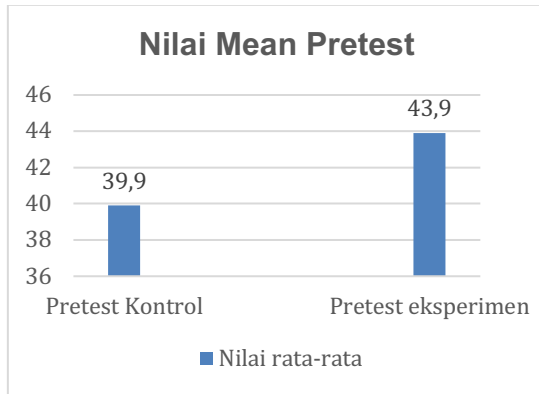
yang signifikan dalam tingkat pemahaman awal kedua kelas. Oleh karena itu, kedua kelompok memiliki titik awal yang sebanding, yang memungkinkan perbandingan yang adil setelah perlakuan diterapkan. Selain itu, selama sesi kedua, setiap kelompok menerima perlakuan melalui berbagai jenis media.

Pada kelas kontrol peserta didik diajak mengenal dan memahami majas metafora menerapkan kartu pasang kata dan pada kelas eksperimen peserta didik menerapkan media puzzle majas metafora. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai dilaksanakan, langkah selanjutnya ialah melakukan evaluasi melalui posttest guna mengukur seberapa jauh peran media dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, khususnya pada materi majas metafora. Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan skor di kedua kelompok kelas tersebut.

Pada nilai pretest, kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 39,90, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata 43,90. Hal ini menampakkan tingkat keterampilan awal siswa di kedua kelas tersebut cukup rendah dan tidak memenuhi tolok ukur Kriteria

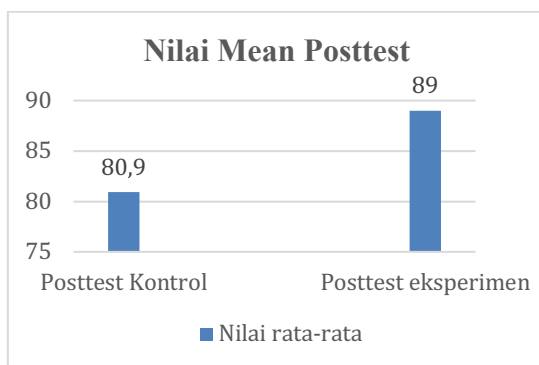
Pencapaian Sasaran Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75..

Tabel 1. Nilai Mean Pretest



Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan media yang berbeda, terjadi kenaikan yang cukup signifikan. Nilai mean dari posttest kelas kontrol naik menjadi 80,90, sementara pada kelas eksperimen meningkat lebih tinggi, yaitu mencapai 89,00.

Tabel 2. Nilai Mean Posttest



Untuk menilai apakah ada perbedaan dalam peningkatan tersebut signifikan secara statistik, uji independent sampe t-test dilakukan menerapkan perangkat lunak SPSS, yang ditetapkan pada ambang

signifikansi 0,05. Analisis menghasilkan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,000, yang berada di bawah angka 0,05.

Tabel 3. Uji T dengan *Independent Sample T-Test*

		t	df	Sig. (2-tailed)
hasil	Equal variances assumed	-9,241	48	,000
	Equal variances not assumed	-9,241	47,659	,000

berlandaskan tabel diatas terlihat adanya perbedaan yang jelas atau signifikan dalam nilai antara peserta didik kelompok kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran puzzle majas metafora dengan peserta didik kelompok kelas kontrol yang menerapkan kartu pasang kata.

Meskipun kedua kelompok kelas telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang disyaratkan yaitu 75, analisis data menampakkan perbedaan tingkat peningkatan menampakkan penggunaan media pembelajaran puzzle majas metafora lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep majas metafora. Media ini tidak hanya membantu siswa dalam mengidentifikasi bentuk dan makna bahasa kiasan tetapi juga mendorong

keterlibatan, pemikiran analitis, dan kreativitas dalam membentuk kalimat yang menyertakan kiasan. Hasilnya, penggunaan media pembelajaran puzzle majas metafora secara signifikan meningkatkan keterampilan kognitif, terbukti dari kinerja siswa pada topik metafora. Oleh karena itu, disarankan untuk menerapkan media pembelajaran teka-teki metafora sebagai pilihan inovatif untuk mengajar bahasa Indonesia, khususnya untuk memperkuat pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar kelas empat.

E. Kesimpulan

berlandaskan temuan kajian ini, dapat disimpulkan ada perbedaan yang mencolok dalam pengembangan keterampilan kognitif siswa antara mereka yang menerapkan media pembelajaran puzzle majas metafora dan mereka yang menerapkan media pembelajaran kartu pasangan kata. Kelompok eksperimen memperoleh skor posttest rata-rata 89, yang mengungguli kelompok kontrol yang memperoleh skor rata-rata 80,9. Hasil ini menampakkan media pembelajaran puzzle majas metafora lebih efektif dalam meningkatkan

pemahaman konseptual, daya ingat, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, PMM dapat menjadi pilihan yang tepat untuk pengalaman belajar yang inovatif dan berdampak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhapa, D., & Novita, F. (2022). Majas Metafora dalam Puisi-puisi karya Bara Pattyradja. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 2(2), 137–144.
<https://doi.org/10.57251/sin.v2i2.485>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.
<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Khuzaimah, K., & Pribadi, F. (2022). Penerapan Demokrasi Pendidikan pada Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar. *AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 4(1), 41–49.
<https://doi.org/10.35905/almaarif.v4i1.2176>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik menerapkan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Nisa, U. K., Gusti, V. Y. K., &

- Nadiyyah, K. (2024). Pengembangan Media Konkret Berbasis Realistic Mathematic Education pada Pembelajaran Bangun Ruang. *Journal of Science and Social Research*, 4307(1), 368–377.
<http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 337–347.
<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Saleh, S. S., Sapri, & Rambe, A. H. (2024). Analisis Kesulitan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SD Alwashliyah Ismailiyah. *ALGEBRA : JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN SAINS*, 4(September).
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.
<https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>