

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MABAJEMA: MARI
BELAJAR JENIS MAJAS BERBASIS MODEL CIRC UPAYA PENINGKATAN
PEMAHAMAN MATERI MAJAS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI
TAMBANGAN 02 KOTA SEMARANG**

Irsyad Fadhil Musyaffa¹, Ida Zulaeha², Panca Dewi Purwati³
Universitas Negeri Semarang^{1,2,3}
¹irsyadfadhilmusyaffaa.students.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research focuses on the development of MABAJEMA learning media: Let's Learn Types of Majas for Indonesian language subjects. Majas is a word made by the author to emphasize and beautify a word/sentence. Majas itself is divided into several types, one of which is metaphor, personification, and hyperbole. Majas material in Indonesian is abstract and difficult for students to understand because it cannot be seen directly. In addition, educators only use the lecture approach and the lack of learning media makes learning Indonesian less effective. This type of research is development research (R&D) using the ADDIE model, and includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The developed media was then validated by material and media experts. The results of media feasibility showed a value of 93.33% and material feasibility of 95%. This shows that the media is very feasible to develop. In addition, the results of the T-test and N-gain pre-test and post-test showed a sig. (2-tailed) of 0.0001 in the T-test and 56.33% in the N-gain test, indicating that the learning media developed is quite effective and can help students improve students' understanding of Indonesian language majas material.

Keywords: learning media, Indonesian language learning.

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran MABAJEMA : Mari Belajar Jenis Majas untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas. Majas merupakan kata yang dibuat oleh penulis untuk mempertegas dan memperindah suatu kata/kalimat. Majas sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, salah satunya majas metafora, majas personifikasi, dan majas hiperbola. Materi majas dalam Bahasa Indonesia bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa karena tidak dapat dilihat langsung. Selain itu, pendidik hanya menggunakan pendekatan ceramah dan kurangnya media pembelajaran membuat pembelajaran Bahasa Indonesia kurang efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, dan mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media. Hasil kelayakan media menunjukkan nilai sebesar 93,33% dan kelayakan materi sebesar 95%. Hal

tersebut menunjukkan media sangat layak dikembangkan. Selain itu, hasil uji T dan N-gain *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,0001 pada uji T dan 56,33% pada uji N-gain, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif dan dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa tentang materi majas Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: media pembelajaran, pembelajaran bahasa indonesia

A. Pendahuluan

Kemajuan suatu negara dapat dilihat dari sisi pendidikan yaitu dengan melihat kualitas individu atau generasi penerus negara tersebut. Oleh karena itu, peran pendidikan sangat penting dan krusial sehingga dibutuhkan perhatian khusus dalam pelaksanaannya. Di Indonesia, peran pendidikan diatur dalam perundang-undangan seperti Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. Menurut Undang-Undang tersebut, pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh manusia secara sadar dan direncanakan dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk dapat berkembang secara aktif sesuai dengan bakat dan minatnya sehingga dapat menciptakan pribadi berkualitas dan bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk memaksimalkan maksud pendidikan dalam Undang-Undang

tersebut dibutuhkan pondasi pendidikan yang berkualitas sejak jenjang pendidikan dasar seperti sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat Khotimah dan Safirah (2023) bahwa pendidikan sekoilah dasar memegang peranan penting untuk pertumbuhan siswa dan akan mempengaruhi kualitas siswa di jenjang selanjutnya. Sekolah dasar merupakan landasan utama yang diterima siswa selain dari orang tuanya. Sekolah dasar juga merupakan titik awal di mana siswa mulai memahami konsep dan menghadapi tantangan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia.

Meskipun siswa sekolah dasar di Indonesia lahir, tumbuh dan besar di Indonesia tidak menjamin bahwa siswa tersebut tidak mengalami kendala dalam pembelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri. Tentu saja hal tersebut sangat disayangkan karena menurut M.Ali (2020), pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya

adalah memberikan siswa keterampilan berbahasa Indonesia yang tepat dan efektif sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Dimana keterampilan dan pemahaman bahasa Indonesia tersebut akan mempengaruhi pembelajaran lainnya. Maka dari itu, siswa Indonesia harus memiliki pemahaman dan keterampilan yang baik dalam berbahasa Indonesia. Menurut Arifin (Femilianita, Andi Sukri Syamsuri, 2024), bahasa yang baik adalah bahasa yang digunakan sesuai dengan norma masyarakat, sedangkan bahasa yang benar adalah bahasa yang digunakan sesuai dengan aturan tata bahasa. Pemahaman tersebutlah yang disajikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar (SD) berfokus pada pengembangan keterampilan berbahasa dasar, meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Susanto (2020) menyatakan bahwa tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk memberi siswa keterampilan komunikasi dasar dan untuk menghargai bahasa

sebagai alat ekspresi, komunikasi, dan apresiasi budaya.

Di sekolah dasar, tinggi tingkatan fase menunjukkan pula kekompleksan materinya. Selama Fase C, terutama kelas V, siswa diharuskan untuk menunjukkan minat mereka terhadap teks dan menunjukkan kemampuan mereka untuk memahami informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulisan tentang topik yang mereka ketahui dari teks naratif dan informatif. Dengan menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalaman mereka dengan lebih terstruktur, siswa diharapkan dapat menanggapi dan mempresentasikan informasi yang disampaikan serta berpartisipasi aktif dalam diskusi. Selain itu, pada fase ini diharapkan siswa memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan, dan keterampilannya. Berbagai keterampilan berbahasa harus dimiliki siswa, namun dalam pelaksanaannya sering mengalami berbagai kendala dan tantangan karena latar belakang yang heterogen pada siswa.

Permasalahan tersebut ditemui pada siswa SD Negeri Tambangan 02 Kota Semarang di kelas V. Identifikasi masalah pada sekolah tersebut

dilakukan dengan teknik wawancara bersama guru kelas V. Guru tersebut menyatakan bahwa siswa di kelas V mengalami kesulitan memahami jenis-jenis majas dan menafsirkan arti majas tersebut, hal ini mengakibatkan mereka hanya menghafal definisi majas. Selain itu, pembelajaran majas yang bersifat abstrak sering dianggap sulit dan membosankan bagi siswa yang kemudian menjadikan motivasi belajar siswa terhadap materi majas menurun. Hal ini biasanya disebabkan oleh penggunaan metode ceramah oleh guru tanpa media pendukung yang interaktif dan kreatif menjadikan pembelajaran kurang menarik. Terbatasnya media pembelajaran yang dapat menggambarkan konsep abstrak secara lebih konkret agar mudah dipahami oleh siswa, dan siswa belum banyak mengeksplor jenis majas dan contohnya dikarenakan motivasi belajar yang kurang menjadikan kemampuan kreativitas mereka tidak terasah dengan optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa terutama pada materi majas

yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran kartu majas (MABAJEMA) sebagai alat bantu dalam mengenal majas yang berisi berbagai jenis majas dengan contoh, ilustrasi, dan arti dari majas tersebut. Penelitian serupa sudah pernah dilakukan sebelumnya, adapun beberapa penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Setiadi, 2022) dengan judul "Pengembangan Media *Flash card* Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa". Media *flashcard* dibuat menggunakan aplikasi Corel Draw X7. Media yang dikembangkan dapat digunakan pada membaca permulaan. Berdasarkan penelitian tersebut menghasilkan peningkatan pada kemampuan membaca siswa dan meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar membaca permulaan. Penelitian selanjutnya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Flash card* Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar" oleh (Eva Betty Simanjuntak, Gustini Siburian, 2021). Media pembelajaran *flashcard* berbasis teka-teki ini digunakan pada kelas IV sesuai dengan tahapan perkembangan operasional

konkretnya. Siswa dikelas IV SDN 106185 Tanjung Garbus lebih senang dan semangat belajar menggunakan media yang warna warni dan mencolok. Berdasarkan penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa *flashcard* berbasis teka-teki dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Penelitian lainnya dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Flashcard* Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak” oleh (Pradana & Gerhni, 2019). Media pembelajaran *flashcard* dapat menimbulkan ketertarikan siswa dalam belajar kosa kata, karena di dalam *flashcard* terdapat gambar dan juga kalimat yang dikemas dalam bentuk permainan. Media *flashcard* sangat menarik untuk siswa dan pembelajaran akan lebih aktif yang dibuktikan dengan berkembangnya kemampuan siswa. Menurut penelitian tersebut, alat pembelajaran *flashcard* dapat membantu siswa lebih aktif dan memahami bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan bahasa anak-anak, yang dapat dengan mudah menyebutkan kata-kata dan memiliki kosa kata yang luas.

Pada pengembangan yang dilakukan, keterbaruan atau inovasi

media pembelajaran terletak pada penggunaan kartu majas yang tidak hanya digunakan dalam pembelajaran tapi juga dapat digunakan untuk bermain dan tebak-tebakan. Selain itu inovasinya juga terletak pada penambahan jumlah yang masing masing jenis berjumlah 10 buah. Media pembelajaran kartu majas ini sangat relevan untuk diterapkan pada kelas V yang kesulitan untuk memahami materi bahasa Indonesia yang abstrak terutama materi majas. Media pembelajaran kartu majas juga dilengkapi dengan contoh-contoh majas dari masing-masing jenis majas, arti kata majas, dan juga dilengkapi dengan ilustrasi yang dapat membuat siswa tertarik belajar majas. Dengan menerapkan media kartu majas diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas yang abstrak. Selain itu dengan penggunaan kartu majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif yang kemudian menjadikan siswa lebih antusias dalam memahami materi majas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan

yaitu: 1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran (MABAJEMA) Mari Belajar Jenis Majas untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi Majas di kelas V Sekolah Dasar? 2. Bagaimana tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran (MABAJEMA) Mari Belajar Jenis Majas untuk meningkatkan pemahaman siswa materi Majas di kelas V Sekolah Dasar? 3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran (MABAJEMA) Mari Belajar Jenis Majas untuk meningkatkan pemahaman siswa materi Majas di kelas V Sekolah Dasar?.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah (1). Mengembangkan media pembelajaran (MABAJEMA) Mari Belajar Jenis Majas meningkatkan pemahaman siswa pada materi Majas di kelas V Sekolah Dasar. (2). Menguji media pembelajaran (MABAJEMA) Mari Belajar Jenis Majas meningkatkan pemahaman siswa pada materi Majas di kelas V Sekolah Dasar Negeri Tambangan 02 Kota Semarang. (3). Menguji keefektifan media pembelajaran (MABAJEMA) Mari Belajar Jenis Majas meningkatkan pemahaman siswa

pada materi Majas di kelas V Sekolah Dasar Negeri Tambangan 02 Kota Semarang.

Sedangkan untuk manfaatnya yaitu dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi majas yang bersifat abstrak dan dapat membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuannya. Selain itu dapat menjadi pilihan guru media pembelajaran konkret dalam membelajarkan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi majas.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan melakukan inovasi terhadap media yang sebelumnya telah dibuat untuk dikembangkan menjadi sesuatu yang lebih disempurnakan, memiliki keterbaruan, dan disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pengembangan media pembelajaran membutuhkan uji kelayakan. Seperti pendapat Sugiyono (2016) bahwa dalam pembuatan produk, produk harus diuji kinerja untuk membuktikan kualitasnya dengan berbagai faktor.

Proses pengembangan dilakukan untuk memastikan produk dapat digunakan untuk belajar, penelitian, dan analisis serta dapat berfungsi.

Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE oleh Branch. Menurut Suryani (2018:125). ADDIE adalah model RnDd yang proses pengembangannya terdiri dari lima tahap: *analysis* (analisis), *design* (desain), *developments* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi majas di Kelas 5 SD Negeri Tambangan 02 Kota Semarang tentang pembelajaran Bahasa Indonesia. Produk ini adalah media pembelajaran konkret berbentuk kartu yang digunakan pada materi majas Bahasa Indonesia. Selanjutnya produk yang telah dikembangkan, produk ini diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Data penelitian ini dikumpulkan melalui metode tes dan non-tes.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

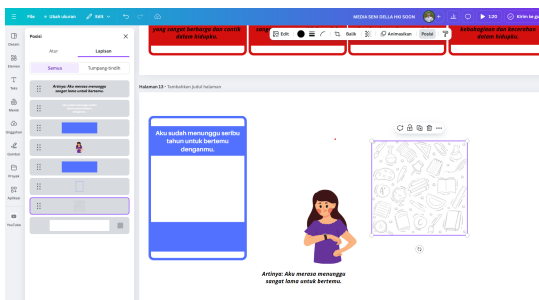
Penelitian telah dilakukan berdasarkan teori dan tahapan ADDIE

yang terdiri atas lima tahap yaitu mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas dikelas V SD Negeri Tambangan 02 Kota Semarang. Berikut adalah beberapa langkah yang telah diambil untuk mengembangkan media pembelajaran MABAJEMA: Mari Belajar Jenis Majas.

Dalam tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dan observasi langsung di kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwasannya proses pembelajaran Bahasa Indonesia susah dipahami oleh siswa dan cenderung membosankan. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran Bahasa Indonesia sifatnya abstrak dan siswa hanya menyimak serta menulis apa yang dijelaskan oleh guru melalui metode ceramah. Peneliti menemukan bahwa guru masih jarang menggunakan media pembelajaran baik konkret maupun digital untuk mengajar Bahasa Indonesia. Akibatnya, pemahaman materi Bahasa Indonesia menjadi kurang efektif.

MABAJEMA: Mari Belajar Jenis Majas adalah media pembelajaran konkret yang dikembangkan oleh peneliti. Ini memiliki ilustrasi yang menarik dan contoh kata dan artinya, sehingga menarik perhatian siswa dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.

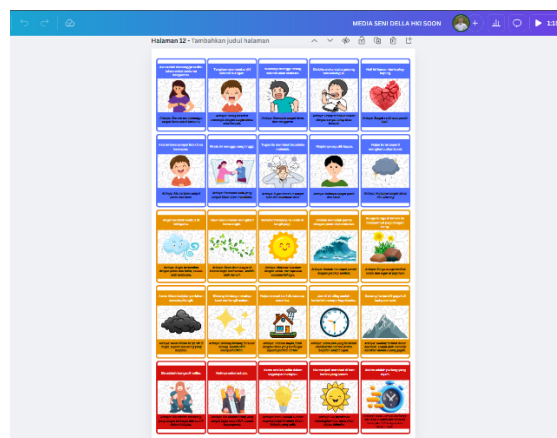
Setelah peneliti mendapatkan data dari hasil wawancara, langkah desain dilakukan dengan *platform* desain. Dalam tahap desain media pembelajaran MABAJEMA dimulai dengan pembuatan kartu dan penambahan karakter gambar ilustrasi dengan *platform Canva* sesuai dengan ukuran dan warna yang diharapkan.



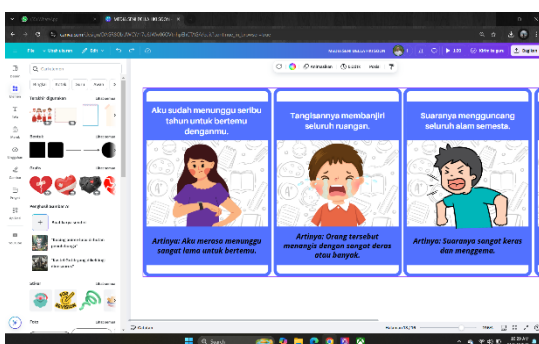
Gambar 1 Pembuatan Kartu Majas

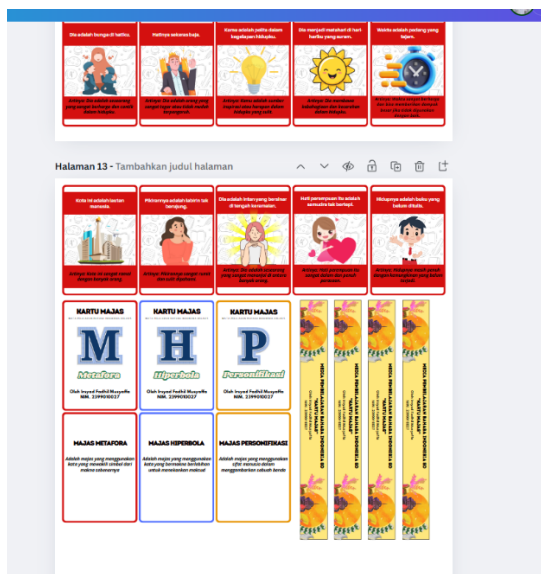
Gambar 2 Penggabungan Kartu dan Ilustrasi

Kartu Majas dibuat dengan ukuran kartu 9 cm x 5 cm agar tidak terlalu besar dan dapat dimainkan dengan fleksibel. Kartu diberikan warna yang berbeda sesuai dengan jenis majas, seperti majas hiperbola dibuat dengan warna biru, majas personifikasi warna oranye, dan warna merah menandakan majas metafora. Setelah media pembelajaran kartu sudah dibuat kartu dicetak menggunakan kertas Art Carton 310 gram.



Gambar 3 Tampilan Kartu Majas dan artinya





Gambar 4 Tampilan Kartu Majas Beserta Covernya



Gambar 5 Tampilan Hasil Jadi Kartu Majas

Peneliti membuat pengembangan pada jumlah dan ilustrasi bukan hanya tampilan, peneliti juga menambah jumlah dan kuantitas kartu agar siswa tidak bosan menggunakan media pembelajaran..

Setelah tahapan pengembangan media pembelajaran MABAJEMA selesai, media diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Hasilnya penilaian oleh kedua ahli tersebut sebagai berikut.

Tabel 1 Rekap Validasi Ahli

	Ahli Materi	Ahli Media
Skor	56	57
S. Maksimal	60	60
Presentase	93.33%	95%
Kriteria	Sangat Layak	

Tabel 1 menunjukkan data hasil kelayakan menurut ahli materi dan ahli media dimana produk yang dikembangkan sangat layak untuk diterapkan kepada siswa kelas V SD Negeri Tambangan 02 Kota Semarang, dengan perolehan nilai sebesar 93,33% oleh ahli materi dan presentase ahli media 95%.

Setelah media pembelajaran dianggap layak oleh ahli materi dan ahli media, produk diujicobakan. Peneliti melakukan uji coba pada kelompok kecil dan besar. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa metode sampel *purposive non-random* digunakan dalam uji skala kecil ini. Ini berarti bahwa jumlah sampel yang dipilih untuk penelitian dipilih dengan mempertimbangkan seberapa cocok sampel tersebut dengan faktor yang ditetapkan oleh peneliti. Kriteria sampel kelompok kecil adalah siswa dengan peringkat kelas yang mewakili seluruh tingkatan seperti siswa dengan prestasi rendah, sedang dan tinggi sebanyak enam orang dengan

masing-masing perwakilan dua siswa di tiap tingkat prestasinya. Tujuannya adalah agar media pembelajaran diterapkan secara merata pada semua siswa, dengan masing-masing memiliki peringkat prestasi belajar yang berbeda. Dari total 28 siswa, 6 siswa dengan kriteria yang sudah ditentukan melaksanakan kegiatan ujicoba kelompok kecil, dan sisanya 22 siswa tetap belajar dikelas seperti biasa.

Penggunaan media pembelajaran digunakan dalam tiga tahapan yaitu pertama adalah siswa diberikan soal *pre-test* untuk mengukur pengetahuan awal sebelum diberikan perlakuan. Pada tahap kedua, siswa diberikan media pembelajaran MABAJEMA dengan model CIRC, dan pada tahap ketiga, siswa diberikan soal *post-test* setelah materi selesai.

Data yang didapatkan kemudian diuji menggunakan uji normalitas, uji T, dan uji N-gain. Uji normalitas dilakukan untuk menilai apakah data nilai *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal; uji T melihat perbedaan rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test*; dan uji N-gain menilai seberapa efektif media pembelajaran yang dikembangkan

dan diperoleh. Hasil dari uji ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Skala Kecil

Data	Pre-test	Post-test
<i>Sig. Normalitas</i>	0.975	0.273
<i>sig. (2-tailed)</i>	0.011	
Rata-rata	64	85
N-gain	0.623	
N-gain%	62.3%	
Kategori	Sedang	
Tafsiran	Cukup Efektif	

Tabel 2 merupakan hasil uji normalitas pada skala kecil. Hasil menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai *sig normalitas* 0,975 dan 0,273. Kedua hasil tersebut $> 0,050$, sehingga kedua data tersebut berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan kedua data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan pada uji selanjutnya.

Pada uji berikutnya yaitu uji T menunjukkan bahwa media pembelajaran kelompok kecil memperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,011. Kriteria pengujian sampel berpasang-pasangan T adalah bahwa apabila *sig. (2-tailed)* $< 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pre-test* dan hasil belajar pada *post-test*. Hasil uji T menunjukkan bahwa

sig. (2-tailed) $0,011 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada pre-test dan hasil belajar pada post-test berbeda. Alat pembelajaran MABAJEMA cukup efektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran, menurut hasil uji N-gain.

Media pembelajaran MABAJEMA telah diuji pada skala kecil sebelum diuji pada skala besar dengan media pembelajaran yang sama. Jika ada masukan, media pembelajaran ini telah diperbaiki. Jumlah sampel pada uji skala besar yaitu 22 siswa kelas V yang tidak termasuk kedalam siswa ujicoba kelompok kecil, sedangkan 6 siswa yang sudah melakukan ujicoba kelompok kecil berada di Perpustakaan untuk mengerjakan pengayaan. Semua populasi yang ada dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan sampel, yang dilakukan dengan metode sampling jenuh.

Uji skala besar dan skala kecil dilakukan dalam tiga tahapan, yang sama. Siswa diberikan soal tes sebelum belajar pada tahap pertama, dan setelah belajar pada tahap kedua, siswa diberikan MABAJEMA sebagai media pembelajaran. Pada tahap

ketiga, siswa diberikan soal tes setelah belajar.

Uji normalitas, T-test, dan uji N-gain digunakan untuk menguji hasil siswa dari kedua pre- dan post-test. Hasil dari uji ini dikumpulkan dari skala besar, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Skala Besar

Data	Pre-test	Post-test
Sig. Normalitas	0.386	0.056
sig. (2-tailed)	0.0001	
Rata-rata	67	85
N-gain	0.5633	
N-gain%	56.33%	
Kategori	Sedang	
Tafsiran	Cukup Efektif	

Hasil uji normalitas, T, dan N-gain menunjukkan bahwa data *pre-test* memiliki nilai sig. 0,386 dan data *post-test* memiliki nilai sig. 0,056, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji T menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*, dan nilai sig. (2-tailed) 0,0001 menunjukkan bahwa media pembelajaran MABAJEMA efektif.

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Kartu MABAJEMA sebagai alat pembelajaran untuk mata pelajaran

Bahasa Indonesia, adalah alat yang sangat baik untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi majas di kelas V SD. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dari ahli materi memiliki kevalidan sebesar 93,33% dan ahli media sebesar 95%. Hal ini didukung pula oleh hasil uji T dan uji N-gain, dengan sig. (2-tailed) sebesar 0,0001 untuk uji T dan 0,5633 untuk uji N-gain yang dikategorikan sedang, yang memiliki keefektifan sebesar 56,33%.

Diharapkan penelitian ini akan memberikan rekomendasi bagi peneliti yang akan mempelajari metode pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi majas. Selain itu, dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut tentang cara membuat alat dan media pembelajaran yang bermanfaat bagi pendidik dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal PAUD*. Vol. 3. No. 1. September 2020. Univ. PGRI Palembang. H. 35-44
- Eva Betty Simanjuntak, Gustini Siburian, M. F. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar., *5(2)*, 70–76.
- Femilianita , Andi Sukri Syamsuri, M. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sd Inpres Barombong 2 Kota Makassar. *Journal Genta Mulia*, *15(2)*, 140–145.
- Khotimah, K., & Safirah, A. D. (2023). Integrasi Teknologi Pendidikan dalam Menganalisis Kesalahan Fonologis pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, *3*, 3580–3592.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, *2(1)*, 25–31.
<https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Putri, A. K., & Setiadi, H. W. (2022). Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, *1(1)*, 15–19.
<https://doi.org/10.56393/pelita.v1i1.107>

- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Pers Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susanto, A. (2020). Dasar-dasar pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jakarta: PT Gramedia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta Depdiknas.