

IMPLEMENTASI MEDIA KARTU TEMPEL DALAM PEMBELAJARAN MAJAS PUISI DI KELAS VIII SMPN 2 SELONG

Bq. Risnia Wati¹, Hary Murcahyanto², Rohayati³

¹PPG UNIVERSITAS HAMZANWADI

¹baigrisnia666@gmail.com, ²harymurcahyanto@gmail.com

³rohayati91@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to explain how sticky cards were used in teaching poetic figures of speech in grade VIII.1 of SMPN 2 Selong; to reveal the experiences and difficulties encountered by teachers and students; and to examine how this medium contributes to deep learning. With one Indonesian language teacher and 27 students, this study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through documentation, observation, interviews or reflections, and a Google Form questionnaire. The Miles and Huberman model was then used to analyze the data through adjustment, presentation, and drawing conclusions. The results showed that sticky cards can increase student engagement, enthusiasm, collaboration, and understanding of figurative language. Because visual, audiovisual, and interactive learning media are considered more engaging and help them understand the material, research shows that students prefer them. Furthermore, sticky cards encourage students to discuss, relate ideas to real-life examples, and reflect on mistakes. This supports the principles of reflective learning, significant learning, and enjoyable learning. Therefore, sticky cards can serve as an effective alternative non-digital media to support Indonesian language learning.

Keywords: sticky card media, poetic figures of speech, in-depth learning, Indonesian language education.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana media kartu tempel digunakan dalam pembelajaran majas puisi di kelas VIII.1 SMPN 2 Selong; mengungkapkan pengalaman dan kesulitan yang dialami guru dan murid; dan mempelajari bagaimana media ini berkontribusi pada pembelajaran mendalam (deep learning). Dengan satu guru Bahasa Indonesia dan 27 murid, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, observasi, wawancara atau refleksi, dan angket Google Form. Kemudian, model Miles dan Huberman digunakan untuk menganalisis data melalui penyesuaian, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu tempel dapat meningkatkan keterlibatan, semangat, kolaborasi, dan pemahaman murid tentang majas. Karena media pembelajaran visual, audiovisual, dan interaktif dianggap lebih menarik dan membantu mereka memahami materi, penelitian menunjukkan bahwa murid lebih menyukainya. Selain itu, media kartu tempel mendorong murid untuk berdiskusi, mengaitkan ide dengan contoh nyata, dan merenungkan kesalahan. Ini mendukung prinsip pembelajaran pikir-pikir, pembelajaran yang signifikan, dan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, kartu tempel dapat berfungsi

sebagai alternatif media non-digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: media kartu tempel, majas puisi, pembelajaran mendalam, pendidikan bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah menengah pertama tidak hanya bertujuan untuk memberikan penguasaan konsep kepada murid, tetapi juga mengajarkan mereka untuk memahami konsep melalui analisis berbagai jenis teks. Memahami dan menganalisis penggunaan majas dalam puisi adalah kemampuan yang harus dimiliki murid. Agar murid dapat mengidentifikasi dan menerapkan konsep majas dalam berbagai konteks, diperlukan pemahaman konseptual yang mendalam. Rekomendasi ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran mendalam, yang menekankan pada pembelajaran berpikir, bermakna, dan menggembirakan (Komariyah, 2025).

Namun, terdapat beberapa masalah dengan pembelajaran di kelas VIII.1 SMPN 2 Selong. Hasil observasi menunjukkan bahwa murid dapat memahami makna puisi. Akan tetapi, mereka menghadapi kesulitan

dalam membedakan dan menentukan majas yang ada dalam puisi, terutama majas metafora, personifikasi, dan simile. Meskipun guru sudah menjelaskan dengan menggunakan kata kunci untuk menandai setiap jenis majas, pemahaman murid tentang ide tersebut belum berkembang dengan baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cenderung berfokus pada penguasaan hafalan dan belum sepenuhnya mendorong pemahaman konseptual yang mendalam, seperti yang diharapkan dari pendekatan pembelajaran mendalam dalam berbagai bidang studi (Sihombing et al., 2026; wiseza, 2025).

Hasil angket media pembelajaran yang diisi oleh 27 murid kelas VIII.1 SMPN 2 Selong mendukung temuan tersebut. Murid mengatakan bahwa mereka paling sering menggunakan buku paket, papan tulis, presentasi PowerPoint, lembar kerja murid (LKPD), dan video pembelajaran. Meskipun media tersebut dianggap bermanfaat, murid

mengungkapkan bahwa pembelajaran yang terlalu bergantung pada penjelasan guru dan penggunaan buku cenderung membuat murid bosan jika digunakan secara teratur. Sebaliknya, karena dianggap dapat memperjelas materi, meningkatkan fokus, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, mereka lebih tertarik pada media yang bersifat visual, audiovisual, dan interaktif.

Karena video pembelajaran memiliki gambar dan suara, beberapa murid mengatakan bahwa itu membantu mereka memahami konsep yang sulit. Menurut murid lain, kuis, permainan edukatif, dan kegiatan belajar dengan diskusi kelompok lebih menarik daripada pembelajaran satu arah. Bahkan beberapa murid berharap guru dapat membuat pembelajaran tidak monoton dengan menggabungkan berbagai media, seperti teks, video, kuis, dan permainan edukatif. Hasilnya menunjukkan bahwa murid membutuhkan pengalaman belajar yang lebih variatif, kontekstual, dan aktif.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, guru berusaha untuk

meningkatkan proses pembelajaran dengan mengubah pola pembelajaran yang semula cenderung konvensional menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan relevan dengan menggunakan kartu tempel sebagai media edukasi. Setiap kelompok diberi potongan kertas yang memuat kalimat yang telah diacak. Setiap kelompok kemudian diminta untuk menempelkan potongan kertas pada papan tulis yang sesuai dengan kategori majas. Guru awalnya merencanakan untuk menggunakan game digital untuk membantu murid memahami materi majas. Namun, kebijakan sekolah menghalangi penggunaan telepon genggam dalam kelas. Oleh karena itu, pendekatan baru untuk pembelajaran beralih ke penggunaan media non-digital yang tetap interaktif dan mendorong partisipasi aktif murid.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa antusiasme dan partisipasi murid meningkat selama pembelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa sebagian besar kelompok dapat mengklasifikasikan 20 potongan kalimat yang dipengaruhi dengan tingkat kesalahan yang relatif rendah,

yaitu sekitar 4 hingga 5 soal. Namun, terdapat satu kelompok yang masih memiliki kesalahan hingga sebelas soal. Mereka menyatakan bahwa mereka masih kesulitan membedakan majas metafora dan simile.

Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan kartu tempel dapat meningkatkan minat murid dalam belajar dan membantu sebagian besar murid memahami materi. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menemukan metode pembelajaran yang lebih efisien karena pemahaman konseptual yang mendalam tentang perbedaan antara berbagai jenis majas masih tidak merata di antara murid.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa game dan media edukasi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan partisipasi murid. Studi tentang pembelajaran teks berita di SMP menunjukkan bahwa menggunakan kartu berita dan potongan kertas sederhana dapat membuat belajar lebih menyenangkan, mendorong kolaborasi, dan meningkatkan pemahaman murid tentang struktur teks dan kemampuan berpikir kritis.

Namun, metode ini masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan waktu dan sumber daya (Farika et al., 2025). (Danar et al., 2022) menemukan hasil serupa, yakni game edukasi berbasis Android sangat menarik sebesar 81% dan sangat efektif sebesar 82% untuk meningkatkan hasil belajar.

Selain itu, penelitian bahasa lainnya menunjukkan bahwa game edukasi, yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan, memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat murid dalam belajar dan membuatnya lebih mudah diterima sebagai media pembelajaran (Oktafiah, 2023). Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa game edukasi, baik berbasis digital maupun non-digital, memiliki potensi yang besar untuk membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif murid, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang paling efektif.

Sebaliknya, penelitian tentang penerapan deep learning dalam pembelajaran IPS dan matematika menekankan bahwa keterlibatan aktif murid dan hubungan antara materi dengan situasi dunia nyata sangat penting. Metode ini terbukti dapat

meningkatkan pemahaman konsep murid dan kemampuan berpikir kritis mereka (Hasibuan, 2025; Royani et al., 2024). Sejalan dengan hal tersebut, (Siregar et al., 2026) mendefinisikan deep learning sebagai metode pembelajaran yang mendorong murid untuk memperoleh pemahaman yang luas dengan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, melakukan analisis, dan merefleksikan pengalaman belajar dengan cara yang bermakna. Deep learning didefinisikan dalam kebijakan pendidikan Indonesia sebagai pendekatan yang mengintegrasikan prinsip mindful learning, meaningful learning, dan joyful learning untuk membuat pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga pembelajaran tidak hanya sebatas pada hafalan (Komariyah, 2025).

Fokus penelitian ini digariskan sebagai berikut: fenomena yang ditemukan di kelas VIII.1 SMPN 2 Selong; temuan awal tentang penggunaan media kartu tempel; dan hasil angket tentang media pembelajaran yang disukai murid. Semua ini didasarkan pada teori dan penelitian sebelumnya. Pertama,

bagaimana majas puisi digunakan di kelas VIII.1 SMPN 2 Selong? Kedua, bagaimana pengalaman dan tantangan yang dialami guru dan murid saat menggunakan media kartu tempel. Ketiga, seberapa besar media kartu tempel membantu murid belajar dari hal-hal yang lebih dangkal, seperti menghafal definisi majas, ke hal-hal yang lebih mendalam, sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara rinci bagaimana media kartu tempel digunakan dalam pembelajaran majas puisi. Penelitian juga akan menganalisis hasil dengan teori media pembelajaran, pembelajaran berbasis game, dan pembelajaran mendalam. Hasil penelitian diharapkan dapat membantu guru Bahasa Indonesia membuat media permainan non-digital yang sesuai dengan kebijakan sekolah dan tetap menarik. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penelitian tentang integrasi game edukatif dan pembelajaran mendalam dalam pembelajaran bahasa, khususnya pada kemampuan untuk menganalisis majas, yang selama ini

sering dihambat oleh sifat materi yang abstrak dan didominasi pendekatan pembelajaran konvensional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memberikan deskripsi menyeluruh tentang bagaimana media kartu tempel digunakan dalam pembelajaran majas puisi, apa yang dialami murid dan guru saat menggunakannya, dan makna perubahan yang terjadi sepanjang proses. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena pada latar alamiah secara kontekstual dan menyeluruh dengan menekankan proses dan makna dari perspektif partisipan (Fadli, 2021). Secara lebih khusus, penelitian ini mencakup jenis penelitian yang dikenal sebagai penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang menggambarkan suatu keadaan atau gejala secara alami tanpa mengubah variabel penelitian (Utomo et al., 2024).

Observasi, wawancara atau refleksi, dokumentasi, dan angket Google Form digunakan untuk

mengumpulkan data penelitian. Observasi digunakan untuk mengawasi tindakan guru dan murid selama proses pembelajaran. Menurut (Fadli, 2021), observasi adalah metode pengumpulan data yang memungkinkan peneliti mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti dengan melihat langsung bagaimana subjek bertindak dan berinteraksi dalam lingkungan alami. Dilakukan wawancara atau refleksi untuk mengetahui pengalaman, persepsi, dan tantangan guru dan murid selama penggunaan media kartu tempel. Data dilengkapi dengan catatan refleksi guru, LKPD, hasil permainan, dan foto kegiatan. Selain itu, semua murid menerima angket Google Form untuk mengumpulkan informasi tentang pengalaman belajar mereka dan preferensi penggunaan media pembelajaran mereka.

Model Miles dan Huberman digunakan untuk melakukan analisis data, yang terdiri dari tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Indah Sri Annisa & Elvi Mailani, 2023). Memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian memungkinkan reduksi

data. Untuk memudahkan penafsiran temuan, data disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif. Selanjutnya, hingga hasil yang dapat diterima, penarikan kesimpulan dilakukan melalui proses verifikasi berulang.

Dengan membandingkan hasil observasi, wawancara atau refleksi, dokumentasi, dan angket Google Form, triangulasi sumber memastikan keabsahan data. Triangulasi dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian dan untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat menggambarkan situasi yang sebenarnya terjadi selama proses pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Metode Pembelajaran Majas Puisi dengan Kartu Tempel di Kelas

VIII.1 SMPN 2 Selong

Hasilnya menunjukkan bahwa pengajaran majas puisi dengan media kartu tempel dilakukan dalam tiga tahap: kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam apersepsi, guru membahas materi puisi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemudian, mereka menjelaskan tujuan pembelajaran dan jenis majas

yang akan dipelajari, termasuk personifikasi, metafora, hiperbola, dan simile. Untuk membantu murid membedakan fitur setiap majas, guru juga memberikan kata-kata kunci dan contoh sederhana.

Di tengah kegiatan inti, murid dibagi menjadi empat kelompok. Setiap kelompok menerima dua puluh kartu yang berisi kutipan kalimat bermajas yang harus dibahas dan ditempelkan di papan tulis pada kategori majas yang sesuai. Selama kegiatan, guru memantau diskusi, memberikan arahan, dan mengklarifikasi jawaban yang salah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah, penggunaan media kartu tempel dapat membuat lingkungan belajar yang lebih aktif. Tampak bahwa murid aktif berpendapat, diskusi, dan berusaha menjelaskan mengapa mereka memilih jawaban kelompok mereka. Aktivitas ini menunjukkan bahwa murid tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi majas.

Hasil ini sejalan dengan pendapat (Komariyah, 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran harus dirancang berdasarkan prinsip *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* agar murid terlibat aktif dalam memperoleh pengetahuan. Studi ini menggunakan media kartu tempel untuk membuat konsep majas yang abstrak menjadi lebih konkret melalui pengalaman belajar langsung.

Selain itu, hasil penelitian mendukung hasil penelitian (Friska et al., 2023) yang menyatakan bahwa game edukasi yang menarik dan interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan partisipasi murid. Media kartu tempel tetap memberikan pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual meskipun tidak berbasis digital.

Pengalaman dan kesulitan yang dialami oleh murid dan guru saat menggunakan media kartu tempel

Hasil permainan menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok mampu mengklasifikasikan 20 kartu majas dengan tingkat kesalahan yang relatif rendah, yaitu sekitar 4 hingga 5 kartu, menurut informasi yang dikumpulkan dari hasil permainan.

Namun, satu kelompok melakukan kesalahan hingga sebelas kartu. Karena majas metafora dan simile sama-sama menggunakan unsur perbandingan, murid sering melakukan kesalahan ini.

Sebanyak 27 murid kelas VIII.1 telah mengisi angket Google Form, yang mendukung temuan tersebut. Angket menunjukkan kecenderungan tertentu dalam pengalaman murid dengan penggunaan media pembelajaran.

Tabel 1
Hasil angket Media Pembelajaran
Murid (n = 27)

Kategori Temuan	Respons Dominan Murid	Interpretasi Temuan
Media yang sering digunakan guru	Buku paket, papan tulis, LKPD, PowerPoint, video pembelajaran	Pembelajaran masih didominasi media konvensional dengan variasi media digital yang terbatas.
Media yang paling membantu pemahaman	Video pembelajaran, gambar, ilustrasi, presentasi visual	Murid lebih mudah memahami materi melalui media visual dan

		audiovisual.
Kelebihan media interaktif	Menarik perhatian, meningkatkan fokus, memudahkan pemahaman, tidak membosankan	Keterlibatan aktif murid berpengaruh terhadap pengalaman belajar.
Kendala media yang pernah digunakan	Penjelasan terlalu cepat, terlalu banyak teks, keterbatasan alat	Efektivitas media dipengaruhi oleh cara penggunaannya dalam pembelajaran.
Media yang diharapkan murid	Video animasi, kuis, permainan edukatif, multimedia interaktif	Murid menginginkan pembelajaran yang lebih variatif dan partisipatif.

Tabel 1 Data menunjukkan bahwa murid lebih suka media yang membuat belajar lebih aktif dan tidak monoton. Murid menunjukkan respons seperti "lebih mudah memahami materi", "tidak membosankan", "lebih fokus", dan "menarik karena belajar sambil bermain". Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan media pembelajaran untuk menyediakan

pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter murid mempengaruhi efektivitas media pembelajaran.

Fakta bahwa antusiasme murid meningkat selama pembelajaran menunjukkan bahwa komponen permainan meningkatkan keterlibatan belajar. Aktivitas yang melibatkan diskusi, bekerja sama, menempelkan kartu, dan menentukan jawaban adalah cara yang menyenangkan sekaligus menantang untuk belajar.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Farika et al., 2025) yang menunjukkan bahwa permainan non-digital berbasis kartu dapat menjadi cara yang menyenangkan dan kolaboratif untuk belajar, serta meningkatkan aktivitas belajar murid.

Meskipun sebagian murid mengantisipasi penggunaan media digital seperti video animasi dan kuis berbasis aplikasi, respons terhadap media kartu tempel masih positif. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya pembelajaran bukanlah teknologi yang canggih, tetapi bagaimana media dirancang untuk melibatkan murid secara aktif.

Salah satu tantangan utama bagi guru dalam penggunaan media kartu tempel adalah menjaga kelas agar kondusif selama permainan dan membantu murid yang masih kesulitan membedakan jenis majas tertentu. Kebijakan sekolah juga membatasi penggunaan media digital. Kondisi ini mendorong pendidik untuk membuat media non-digital yang dapat membuat pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Peran Media Kartu Tempel dalam Pergeseran dari Pembelajaran Dangkal ke Pembelajaran Mendalam

Sebelum menggunakan media kartu tempel, murid mungkin menghafal definisi majas tetapi tidak dapat menggunakannya untuk menganalisis contoh puisi. Selama kegiatan permainan, murid mampu menghubungkan ide dengan contoh konkret, membahas mengapa mereka memilih jawaban tertentu, menggunakan umpan balik guru untuk memperbaiki kesalahan, dan merenungkan proses pikiran mereka sendiri.

Perubahan ini menunjukkan bahwa media kartu tempel tidak

hanya membantu murid mengingat ide-ide, tetapi juga membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat (Siregar et al., 2026) bahwa pendidikan mendalam mendorong murid untuk memperoleh pemahaman yang luas melalui analisis, refleksi, dan mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya. Hasil penelitian juga mendukung penelitian (Hasibuan, 2025; Royani et al., 2024) bahwa murid dapat mengembangkan pembelajaran mendalam dengan berpartisipasi aktif dalam eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah.

Tabel 2

Indikator Pembelajaran Komprehensif untuk Penggunaan Kartu Tempel

Prinsip Deep Learning	Temuan Penelitian	Bukti yang Ditemukan
<i>Mindful Learning</i>	Murid memusatkan perhatian ketika membedakan karakteristik majas	Diskusi kelompok dan klarifikasi jawaban sebelum menempel kartu
<i>Meaningful Learning</i>	Murid menghubungkan	Sebagian besar kelompok

	konsep dengan contoh konkret	mampu menge-lompokkan kartu dengan kesalahan relatif sedikit
<i>Joyful Learning</i>	Pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme	Murid aktif berdiskusi, bekerja sama, dan menikmati permainan

Tabel 2 menunjukkan prinsip pembelajaran pikir-pikir. Ketika murid mampu mengaitkan kata-kata dengan situasi nyata dalam kartu permainan, prinsip pembelajaran bermakna terbukti. Sementara itu, prinsip pembelajaran bahagia ditunjukkan oleh peningkatan antusiasme, kerja sama, dan kenyamanan murid selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, media kartu tempel tidak hanya meningkatkan minat dan keterlibatan murid, tetapi juga membantu membangun pembelajaran yang lebih mendalam sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif yang tidak

berbasis digital dapat menjadi alternatif yang efektif untuk media pembelajaran, khususnya di sekolah yang membatasi penggunaan perangkat digital. Namun, selama permainan dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan karakteristik murid, mereka dapat berfungsi.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan kartu tempel dalam pembelajaran majas puisi di kelas VIII.1 SMPN 2 Selong dapat membuat pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Untuk menerapkan media, kegiatan diskusi kelompok dilakukan dengan mengkategorikan kartu-kartu yang mengandung kalimat bermajas ke dalam kategori yang sesuai. Proses ini mendorong murid untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dengan mengamati, berbicara, memberikan alasan untuk jawaban, dan memperbaiki kesalahan. Akibatnya, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru; sebaliknya, ada lebih banyak ruang bagi murid untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa murid lebih suka media pembelajaran yang visual, audiovisual, dan interaktif. Hasil angket Google Form yang diisi oleh 27 murid mendukung temuan ini. Video pembelajaran, gambar, ilustrasi, kuis, dan permainan edukatif dianggap lebih menarik, fokus, dan lebih mudah dipahami. Namun, tanggapan positif murid terhadap media kartu tempel menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada kemampuan teknologi; lebih penting lagi, media dapat membuat pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan keterlibatan aktif murid.

Selain itu, penggunaan media kartu tempel menunjukkan pergeseran dari pembelajaran hafalan menuju pembelajaran yang lebih mendalam atau pembelajaran mendalam. Murid tidak hanya mengingat definisi majas, tetapi mereka juga mampu mengaitkan ide dengan contoh nyata, berbicara tentang alasan mereka memilih jawaban tertentu, mengevaluasi kesalahan, dan merenungkan bagaimana mereka berpikir saat

belajar, memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam. Ini juga akan memperluas penelitian tentang penerapan pembelajaran mendalam dalam pembelajaran bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Daniar, M. A., Soe, R., & Hefni, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Murid Kelas XI Development of Game*. 5, 71–82.
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Farika, D. I., Islam, M. H., & Hamdiah, M. (2025). *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 15(1), 1–13.
- Friska, S. Y., Salahuddin, A., & Rosada, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Berbantu Canva Dalam Kurikulum Merdeka*. 6, 134–138.
- Hasibuan, D. (2025). *Analisis Deskriptif: Integrasi Media Pembelajaran Kontekstual “Kantin SPLDV” Melalui Pendekatan Deep Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep*. 5(4), 1571–1582.
- Indah Sri Annisa, & Elvi Mailani. (2023). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Murid Dalam*

- Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri 060800Medan Area. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6469–6477. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Komariyah. (2025). *Deep learning dalam upaya meningkatkan kompetensi sosial murid melalui pembelajaran ips*. 20(1), 43–50.
- Oktafiah. (2023). 1 , 2 1,2. 3(5), 781–792.
- Royani, R., Ahda, S., Silalahi, S., Manajamen, P., & Bangsa, U. B. (2024). *MODEL PEMBELAJARAN DEEP LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPS DI SEKOLAH DASAR: STUDI KASUS DI SD GLOBAL GARUDA*. 3, 77–88.
- Sihombing, S. D., Pandiangan, M., Marbun, M., Ningrum, T. K., Pardede, E. M., Sipahutar, C. R. D., Sianipar, K., & Emelia, N. S. (2026). *Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Murid Kelas VII Melalui Strategi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)*. 4(4), 1724–1735. <https://doi.org/10.56113/takuana.v4i4.357>
- Siregar, N. S., Islam, U., Sumatera, N., Siregar, N., Islam, U., & Sumatera, N. (2026). *Pembelajaran Deep Learning Berbasis Gamification : Dampaknya terhadap Literasi dan Numerasi Murid Madrasah Ibtidaiyah*. 5(2), 1210–1220.
- Utomo, A. S., Anggraeni, D., & Prasetyo, K. (2024). *LITERASI MEMBACA UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP SOSIAL MURID SEKOLAH DASAR NEGERI KRAGILAN 01 KECAMATAN MOJOLABAN KABUPATEN SUKOHARJO TAHUN PELAJARAN 2023 / 2024*. 4(1).
- wiseza, I. (2025). *Peningkatan Pemahaman Konseptual Murid melalui Strategi Pembelajaran Deep Learning Edu Happiness : 04(2), 327–337.*