

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas Metafora Melalui Media Meta Warna Siswa Kelas 4 SDN Kandangan 1 Surabaya

Nur Sesia Febriyanti¹, Wahyuni Suryaningtyas², Imraatur Rafi'ah Rochani T.³

¹Universitas Muhammadiyah Surabaya, ²Universitas Muhammadiyah Surabaya, ³SDN Kandangan 121 Surabaya.

Email : nursesiafebriyanti02@gmail.com ¹, wahyunisuryaningtyas@um-surabaya.ac.id ², imraaturtriastuti@guru.sd.belajar.id ³

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD terhadap materi majas metafora dalam pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) dan penggunaan Media Meta Warna. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa hanya 15 siswa (53,57%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai 71,4. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan, di mana 25 dari 28 siswa (89,29%) berada dalam kategori "Baik", dan seluruh siswa berhasil mencapai KKM. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 88,7. Penerapan pendekatan TaRL dan media visual terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi majas. Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan didukung oleh media menarik dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.

Kata Kunci : *Teaching at the Right Level* (TaRL), Media Meta Warna, hasil belajar

Abstract: This study was conducted to improve student learning outcomes in understanding metaphorical expressions among 4th-grade elementary school students in Indonesian language lessons through the application of the *Teaching at the Right Level* (TaRL) approach and the use of Meta Warna Media. The research used Classroom Action Research (CAR) methods conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The study involved 28 students. Results from the first cycle showed that only 15 students (53.57%) achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM), with an average score of 71.4. After instructional improvements in the second cycle, there was a significant increase, with 25 out of 28 students (89.29%) in the "Good" category, and all students achieved KKM. The class average rose to 88.7. The implementation of the TaRL approach and visual media proved effective in enhancing student engagement and understanding of metaphors. This study demonstrates that instructional strategies tailored to students' ability levels and supported by engaging media can improve overall learning outcomes.

Kata Kunci : Teaching at the Right Level (TaRL), Meta Color Media, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Sanjaya, 2024). Salah satu mata pelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir dan berbahasa siswa adalah Bahasa Indonesia. Melalui mata pelajaran ini, siswa dilatih untuk mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan efektif. Bahasa merupakan alat penting dalam kehidupan manusia untuk menyampaikan maksud atau pesan kepada orang lain melalui tanda-tanda seperti kata dan gerakan. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat komunikasi utama dalam masyarakat Indonesia (Mailani et al., 2023). Dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar, terdapat berbagai jenis materi yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa, salah satunya adalah materi tentang majas. Menurut Dhapa & Febronia Novita (2023), majas termasuk bagian dari gaya bahasa dalam

karya sastra yang berfungsi menciptakan efek estetika sekaligus memperkuat makna dalam komunikasi. Di antara berbagai jenis majas, majas metafora menjadi salah satu yang paling menantang bagi siswa karena penyampaiannya bersifat implisit dan abstrak. Majas metafora membandingkan dua hal berbeda secara langsung tanpa menggunakan kata penghubung seperti "seperti" atau "bagai", sehingga siswa perlu memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi untuk memahaminya.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dituntut untuk menggali dan mengembangkan keterampilan berpikir, seperti memahami konsep, menganalisis makna tersirat, serta mengaitkan simbol atau perbandingan dengan konteks kalimat. Keterampilan berpikir ini nantinya akan berdampak langsung pada hasil belajar mereka. Hasil belajar dapat diartikan sebagai pernyataan khusus yang diwujudkan dalam bentuk tulisan maupun tindakan yang mencerminkan penguasaan materi setelah proses pembelajaran berlangsung (Numayani, 2024). Kondisi tersebut sejalan dengan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada guru dalam memilih dan menyesuaikan metode serta media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Salah satu prinsip utama Kurikulum Merdeka adalah penguatan kompetensi melalui pembelajaran yang bermakna dan kontekstual, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pendekatan yang inovatif dan penggunaan media visual yang interaktif sangat dianjurkan dalam pelaksanaan kurikulum ini.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 SDN Kandangan 1 Surabaya, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi majas metafora. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yaitu guru menjelaskan secara lisan dan bergantung sepenuhnya pada buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik atau membantu visualisasi konsep. Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media digital menyebabkan siswa kurang fokus dan antusias selama pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Menurut Arsyad (2024), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar tercipta lingkungan belajar yang efektif. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah (Soffa, 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa adalah *Teaching at the Right Level* (TaRL). TaRL merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok berdasarkan tingkat kemampuan belajar mereka, bukan berdasarkan kelas atau usia. Menurut Banerjee et al. (2023), pendekatan ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat pemahamannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. TaRL menekankan pada asesmen awal untuk mengidentifikasi kemampuan aktual siswa, kemudian menyusun pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka, dengan kegiatan yang bersifat partisipatif dan kontekstual. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi pembelajaran dan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan dalam memahami majas metafora adalah Media Meta Warna. Media Meta Warna merupakan media berbasis teknologi berupa video pembelajaran yang menggabungkan elemen warna, gambar, dan animasi untuk memvisualisasikan makna majas metafora secara konkret. Media ini

bertujuan untuk menyederhanakan konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui pendekatan visual dan interaktif. Penggunaan Meta Warna juga mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka, yang mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran yang relevan dan menyenangkan. Oleh karena itu, kombinasi pendekatan TaRL dan media Meta Warna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas metafora, menjadi strategi yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dilakukan penelitian yang membahas tentang “*Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Majas Metafora Melalui Media Meta Warna Siswa Kelas 4 SDN Kandangan 1 Surabaya*”. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan Media Meta Warna dan pendekatan *Teaching at the Right Level* pada peserta didik kelas 4 SDN Kandangan 1 Surabaya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan penelitian ini akan dipecahkan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengevaluasi efektivitas penerapan pendekatan TaRL dan media Meta Warna terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi majas metafora siswa kelas 4 SDN Kandangan 1 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian di kelas oleh peneliti atau bersama-sama dengan orang lain untuk memecahkan masalah, memperbaiki mutu dan meningkatkan hasil pembelajaran melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus Yulia, et. al., (2022). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang memperbaiki masalah - masalah yang ada pada proses pembelajaran atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang ada di kelas sesuai dengan sistematika penelitian tindakan kelas (Asrori & Rusman, 2020). Penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Tanggart (Zulfah, 2024) yang terdiri dari empat tahapan meliputi : Perencanaan (*planning*), Tindakan (*acting*), Pengamatan (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*). Tahapan penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Model Siklus Kemmis & McTaggart (Jannah et al., 2024)

Pada tahap perencanaan yaitu menyusun perencanaan tindakan sesuai dengan identifikasi masalah pada observasi awal sebelum dilaksanakannya penelitian. Pada tahap tindakan adalah proses pemberian perlakuan sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan yakni pembelajaran bahasa Indonesia materi Materi Majas Metafora dengan menggunakan pendekatan *Teaching at The Right Level* (TaRL) dan Media Meta Warna. Tahap pengamatan yaitu dilaksanakan kegiatan observasi untuk mengetahui hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan terhadap peserta didik. Tahap terakhir yaitu refleksi, dengan mengkaji kembali hasil atau dampak dari tindakan dalam

berbagai kriteria, jika ditemukan kekurangan maka dilakukan perbaikan pada pelaksanaan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kandangan 1 Surabaya yang beralamatkan di Jl. Raya Kandangan No.28 – 30, Kandangan, Kec.Benowo, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60199. Pada penelitian ini subjek yang digunakan oleh peneliti adalah peserta didik kelas 4C SDN Kandangan 1 Surabaya yang berjumlah 28 orang peserta didik. Peneliti melaksanakan kegiatan pada tanggal 18 – 20 Maret 2025. Teknik analisis data yang digunakan adalah tes dan angket/kuisisioner yang ditujukan untuk peserta didik selama mereka mengikuti proses pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Teknik tes merupakan alat ataupun aturan yang dipakai untuk pengukuran serta penilaian (Syafrida, 2022). Tes dilakukan pada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar Majas Metafora dengan menggunakan Media MetaWarna.

Pengumpulan data yang diperoleh disajikan secara sistematis dalam bentuk angka atau nilai numerik, kemudian di sajikan dalam bentuk ringkasan yang dapat memberikan kesimpulan terkait tujuan penelitian. Analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk memproses data dari tes hasil belajar peserta didik terkait penerapan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) dan Media MetaWarna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Rata – rata yang digunakan untuk mengetahui hasil dan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum n}{n}$$

Gambar 2 Rumus Hasil Belajar

Keterangan :

\bar{X} = Rata - rata

$\sum n$ = Jumlah seluruh nilai peserta didik

n = Jumlah peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Siklus pertama di laksanakan pada tanggal 18 Maret 2025 dan siklus kedua pada tanggal 20 maret 2025 pada pembelejaraan bahasa Indonesia materi Majas Metafora dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) dan Media Meta Warna. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu : perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berdasarkan paparan metode, alur pelaksanaan penelitian, sampai pada teknik analisis data, hasil penelitian di dapatkan sebagai berikut:

Siklus 1

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana pembelajaran / modul ajar dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) yang menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan tingkat pemahaman siswa. Media yang digunakan adalah Meta Warna berupa video interaktif yang berisi, penjelasan konsep majas metafora, contoh kalimat majas metafora disertai ilustrasi visual yang menarik dan tampilan visual berwarna untuk menarik perhatian siswa.

2. Tindakan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun dalam modul ajar. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa apersepsi dan motivasi yang relevan dengan pengalaman siswa. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang majas metafora secara ringkas. Selanjutnya, siswa menyimak tayangan video interaktif Meta Warna yang memuat penjelasan konsep majas metafora, contoh kalimat, dan ilustrasi visual berwarna. Video ini digunakan sebagai media bantu untuk memperjelas pemahaman konsep secara konkret dan menyenangkan. Siswa dibagi ke dalam tiga kelompok belajar berdasarkan hasil pretest (TaRL) yakni kelompok perlu bimbingan, berkembang dan mahir.

3. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai fokus dan tertarik pada pembelajaran, terutama saat menyimak video Meta Warna. Tampilan visual yang menarik membantu mereka memahami materi lebih mudah. Beberapa siswa terlihat antusias berdiskusi, namun sebagian masih pasif dan kesulitan membuat kalimat dengan majas metafora. Hal ini kemungkinan disebabkan karena video belum dilengkapi dengan aktivitas atau kuis yang mendorong siswa untuk berpikir secara aktif. Di akhir pembelajaran siswa mengerjakan lembar evaluasi formatif / *post test* berupa soal pilihan ganda secara mandiri. Berdasarkan evaluasi formatif siswa di dapatkan hasil belajar siswa pada siklus 1 yakni :

Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1			
Skor Rerata	Predikat	Jumlah Siswa	Presentase
85 – 100	Baik	8	28,57%%
70 – 84	Cukup	7	25,00%
55 – 69	Kurang	9	32,14%
<55	Sangat Kurang	4	14,29%
Total		28	100%

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan telah cukup efektif dalam menyampaikan materi, namun keterlibatan siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menambahkan fitur interaktif dalam bentuk kuis dan permainan sederhana dalam media Meta Warna pada siklus II. Sehingga akan diperbaiki dengan melakukan pembelajaran pada siklus II.

Siklus 2

1. Perencanaan

Pada siklus kedua, peneliti melakukan revisi terhadap media Meta Warna dengan menambahkan elemen interaktif berupa kuis pilihan ganda yang muncul di akhir tayangan video dan tebak makna metafora. Selain itu, Modul Ajar diperbarui agar kegiatan belajar lebih berpusat pada siswa (student-centered learning), termasuk penambahan aktivitas diskusi kelompok kecil.

2. Tindakan

Seperti pada siklus sebelumnya, pembelajaran dilaksanakan mengacu pada langkah-langkah dalam modul ajar yang telah diperbarui. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan penguatan apersepsi melalui cerita pendek yang memuat majas metafora dari kehidupan sehari-hari siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Guru kemudian menayangkan versi terbaru dari video interaktif Meta Warna yang telah dilengkapi dengan Kuis interaktif (pilihan ganda dan tebak makna majas). Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok sesuai capaian belajarnya (TaRL) dan mengerjakan lembar kerja peserta didik terkait materi majas metafora sesuai tingkat kemampuan. Peneliti berperan sebagai fasilitator yang membimbing diskusi dan mengevaluasi pemahaman siswa.

3. Observasi

Pada siklus II, siswa tampak lebih fokus dan aktif mengikuti pembelajaran. Penambahan kuis dan permainan interaktif dalam video membuat mereka semakin antusias dan terlibat. Diskusi kelompok berjalan lancar, dan hampir seluruh siswa dapat mengidentifikasi dan membuat kalimat dengan majas metafora secara tepat. Pemahaman siswa meningkat secara menyeluruh, termasuk pada kelompok yang sebelumnya mengalami kesulitan. Di akhir pembelajaran siswa mengerjakan lembar evaluasi formatif / *post test* berupa soal pilihan ganda secara mandiri. Berdasarkan evaluasi formatif siswa di dapatkan hasil belajar siswa pada siklus 2 yakni :

Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2			
Skor Rerata	Predikat	Jumlah Siswa	Presentase
85 – 100	Baik	25	89,29%
70 – 84	Cukup	3	10,71%

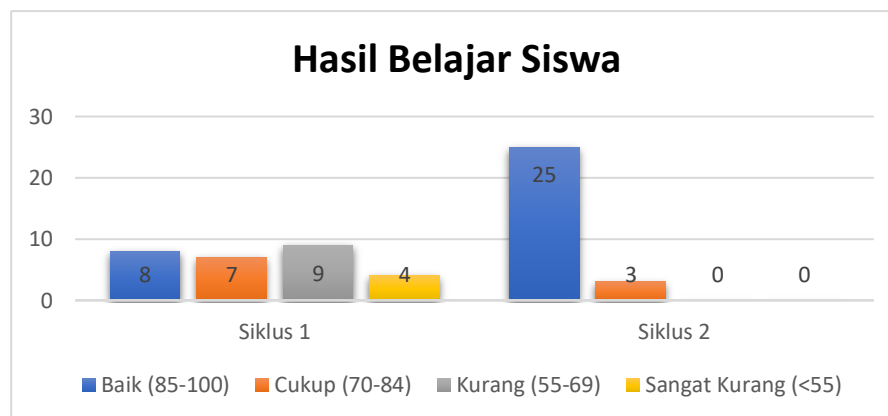
55 – 69	Kurang	0	0%
<55	Sangat Kurang	0	0%
Total		28	100%

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik

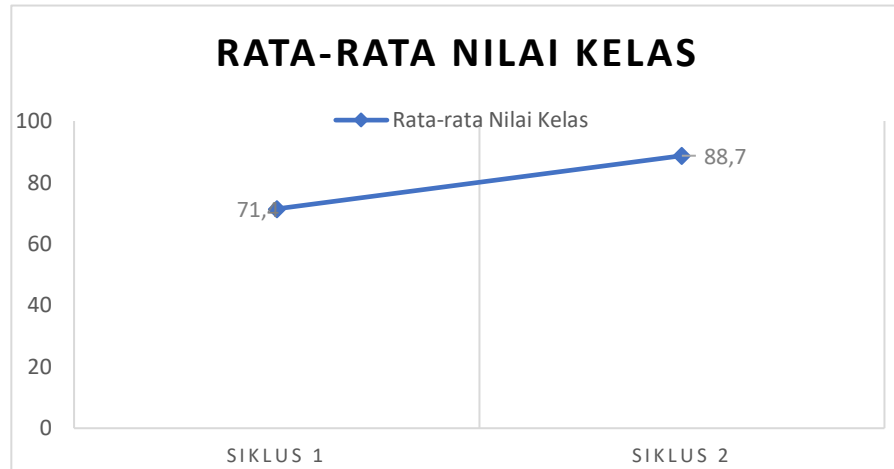
4. Refleksi

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi. Pendekatan TaRL membantu guru memetakan dan menangani keberagaman kemampuan siswa, sedangkan media Meta Warna yang interaktif yang disertai dengan kuis sederhana menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan efektif, sehingga siswa menjadi antusias dan memahami materi dengan baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendekatan TaRL dan Media Meta Warna dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi majas metafora siswa kelas 4 Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap siklus 1 dan siklus 2 terlihat bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi Majas Metafora mengalami peningkatan setelah di terapkanya Video Pembelajaran Meta Warna yang di sertai dengan kuis di dalamnya. Pada siklus I, hasil belajar menunjukkan bahwa baru 15 dari 28 siswa (53,57%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai kelas sebesar 71,4. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum merata, dan masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep majas metafora. Setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, hasil belajar meningkat secara menyeluruh. Seluruh siswa (100%) berhasil mencapai KKM, dengan 25 siswa (89,29%) berada dalam kategori “Baik”, dan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 88,7. Hasil peningkatan pembelajaran dan rata – rata hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 ini akan di tampilkan dalam bentuk grafik untuk memperjelas deskripsi.



Grafik 1 Ketuntasan Hasil Belajar



Grafik 2 Rata – Rata Nilai Kelas

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Sari & Anwar (2023) yang menyebutkan bahwa video pembelajaran bisa membuat siswa lebih fokus dan tertarik belajar karena tampilannya menarik. Selain itu, menurut Putri dkk. (2024), kuis dalam video juga membantu siswa untuk berpikir ulang tentang materi yang dipelajari sehingga pemahaman jadi lebih baik. Menurut Rahmawati (2023), pembelajaran yang menggunakan banyak cara (misalnya gambar, suara, dan aktivitas) atau disebut pembelajaran multimodal, terbukti lebih efektif karena membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, Nugroho & Lestari (2024) juga menjelaskan bahwa pembelajaran digital berbasis video sangat sesuai diterapkan dalam konteks Kurikulum Merdeka karena memberi ruang bagi pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, dan kontekstual. Dengan demikian, penerapan Video Pembelajaran Meta Warna yang disertai kuis digital merupakan contoh konkret dari inovasi pembelajaran yang efektif, yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak seperti majas metafora.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) dan penggunaan Media Meta Warna, pemahaman siswa kelas 4 SD terhadap materi majas metafora dalam pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat secara signifikan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang diterapkan secara sistematis. Pada siklus I, hasil belajar menunjukkan bahwa baru 15 dari 28 siswa (53,57%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai kelas sebesar 71,4. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum merata, dan masih banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep majas metafora. Setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II, hasil belajar meningkat secara menyeluruh. Seluruh siswa (100%) berhasil mencapai KKM, dengan 25 siswa (89,29%) berada dalam kategori “Baik”, dan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 88,7.

Pendekatan TaRL memudahkan guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan masing-masing siswa. Media Meta Warna membantu menarik perhatian siswa dan membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Kombinasi metode ini memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa serta penggunaan media yang menarik sangat penting untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Guru dapat menggunakan pendekatan TaRL dan media video interaktif pada materi lain dalam Bahasa Indonesia, seperti cerita rakyat, puisi, atau jenis majas lainnya, untuk membantu siswa memahami isi dan makna secara lebih menyenangkan dan mudah. Penggunaan pendekatan yang adaptif dan media yang menarik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan merata bagi semua siswa. Sekolah juga diharapkan mendukung penerapan metode ini dengan menyediakan fasilitas yang memadai dan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Kurikulum Merdeka: Panduan Pengajaran dan Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kuswanto, H. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Indonesia.
- Prajudi, S. (2024). *Mengembangkan Kreativitas Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan TaRL*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Ramadhan, A. (2024). *Meta Warna dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Suyanto, A. (2024). *Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, R. A., Nurhidayah, T., & Iskandar, D. (2024). *Pengaruh Video Interaktif dan Kuis terhadap Pemahaman Bahasa pada Siswa SMP*. *Jurnal Media Pembelajaran Inovatif*, 15(1), 22–34.
- Rahmawati, L. (2023). *Pembelajaran Multimodal untuk Memahami Materi Abstrak di Sekolah Menengah*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 101–110.
- Sari, M. K., & Anwar, H. (2023). *Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(3), 145–155.
- Oktariani, R., Gading, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2024). *Media Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 470–479.
- Wahyuningrum, M. (2023). *Penerapan Video Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Aritmetika Sosial*. *Journal of Instructional Development Research*, 3(1).

- Liando, M. R., Kuron, G. E., & Lestari, I. A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Kelas V SDN Rayung IV Kecamatan Senori Kabupaten Tuban. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 2437–2445.
- Farhan, M., Utama, A. H., & Mastur, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Integrasi Short Video Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 907–917.
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521–1533.
- Saragih, M., Hartati, R., Sidabutar, R., & Wati Sembiring, R. P. (2021). Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Sekolah Yabes School Medan. *Jurnal Widya*, 2(1), 75–82.
- Yassin, A., & Bashir, A. (2024). Student Satisfaction with The Use of Chat-GPT as A Learning Resource. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 1–7.
- Nugroho, A. S., & Lestari, R. D. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Digital: Teori dan Praktik di Era Merdeka Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniawan, H. (2024). *Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dan Kuis Digital*. Bandung: Alfabeta.