



ELSE (Elementary  
School Education  
Journal)



This is an open access article  
under the [Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 4.0  
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**OPEN ACCESS**

**e-ISSN 2597-4122**

**(Online)**

**p-ISSN 2581-1800**

**(Print)**

**\*Correspondence:**

[raudhatul030620](mailto:raudhatul0306203013@uinsu.ac.id)

[3013@uinsu.ac.id](mailto:3013@uinsu.ac.id)

[sahkholidnasutio](mailto:sahkholidnasution@uinsu.ac.id)

[n@uinsu.ac.id](mailto:n@uinsu.ac.id)

**Received:** 01-05-2024

**Accepted:** 09-07-2024

**Published:** 01-08-2024

**DOI**

<http://dx.doi.org/10.30>

[651/else.v8i2.22647](http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i2.22647)

# PENGARUH PERMAINAN BERBURU METAFORA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KOGNITIF SD/MI

**Raudhatul Jannah<sup>1</sup>, Sahkholid Nasution<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan Berburu Metafora untuk meningkatkan Keterampilan sosial dan Kognitif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini terdapat permasalahan tentang bagaimana pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif dengan menggunakan permainan Berburu Metafora. Penelitian ini menggunakan metode yaitu menggunakan penelitian kuantitatif jenis Eksperimen kuasi dengan desain *One Group pretest-posttest*. Pada desain ini terdapat dua kelompok belajar yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Awal penelitian diamati menggunakan observasi dan memberikan pre-test untuk melihat pemahaman awal siswa dan pengamatan dan post-test diberikan setelah perlakuan untuk kelas kontrol mengajar tanpa permainan dan kelas eksperimen mengajar dengan menerapkan permainan Berburu Metafora. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 12 kota Medan, dengan jumlah siswa 56 siswa. 26 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan. Dari hasil uji analisis data menggunakan *uji independent sampel test* aplikasi SPSS untuk menemukan pengaruh permainan berburu metafora terhadap keterampilan sosial dan kognitif siswa. Bahwa penerapan permainan Berburu Metafora, pendidikan yang mempengaruhi keterampilan sosial dan kognitif siswa terbukti bermanfaat. Studi ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kinerja akademik, terbukti dengan peningkatan yang cukup besar pada nilai rata-rata post-test kelompok kontrol menjadi 66,00 dan eksperimen yaitu 75,00.

**Kata Kunci:** Berburu Metafora, Keterampilan Sosial, Kognitif, Pembelajaran Bahasa Indonesia

## Abstract

This research aims to determine the effect of implementing the Metaphor Hunting game to improve students' social and cognitive skills in learning Indonesian. This research contains problems regarding how students understand Indonesian language learning in improving social and cognitive skills by using the Metaphor Hunting game. This research uses a method, namely using quantitative research of the Quasi Experiment type with a One Group pretest-posttest design. In this design there are two study groups, namely the control class and the experimental class. The beginning of the research was observed using observation and giving a pre-test to see students' initial understanding and observations and post-tests were given after the treatment for the control class teaching without games and the experimental class teaching by implementing the Metaphor Hunting game. The population and sample in this study were students of class V MIN 12 Medan City, with a total of 56 students. 26 male students and 30 female students. From the results of the data analysis test using an independent sample test of the SPSS application to find the effect of the metaphor hunting game on students' social and cognitive skills. That the application of the Metafora Hunting game, education that influences students' social and cognitive skills, has proven to be beneficial. This study shows a significant increase in academic performance, as evidenced by a fairly large increase in the average post-test score of the control group to 66.00 and the experimental group, namely 75.00.

**Keywords:** Metaphor Hunting, Social Skills, Cognitive, Indonesian Language Learning

## PENDAHULUAN

Di zaman sekarang, manusia tidak dapat mencapai segala sesuatu yang diinginkan dengan mudah tanpa bantuan orang lain (Rut et al., 2020). Untuk mencapai suatu yang diinginkan setiap individu harus memiliki keterampilan yang dikuasai (Nasution, A.G.J. et al. 2023). Berkenaan dengan hal tersebut setiap individu harus bisa beradaptasi dilingkungan manapun (Patiwi & Yusnald 2022). Mereka harus bisa membedakan mana yang baik dan yang buruk untuk dirinya agar memperoleh kesuksesan. Untuk mencapai hal tersebut, sekolah harus mampu menghasilkan lulusan yang menguasai berbagai keterampilan. Adapun keterampilan yang dimaksud adalah sosial dan kognitif.

Keterampilan sosial dan kognitif merujuk pada kemampuan seseorang untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain (Sutianah, 2021). Serta kemampuan untuk memproses informasi, belajar dan memecahkan masalah secara lebih rinci (Wandini 2019). Selain itu, keterampilan sosial dan kognitif merupakan cara suatu individu untuk berinteraksi terhadap orang lain dengan baik dalam hal komunikasi, empati, kerja sama, pengelolaan konflik, memperoleh informasi, belajar, dan memecahkan masalah (Hm, E. M. 2016). Di sisi lain, keterampilan sosial dan kognitif dianggap seni dalam beradaptasi dengan berbagai situasi serta mampu memantau, mengatur dan mengevaluasi proses berfikir sendiri (Khairani, 2018). Dengan penggunaan keterampilan sosial dan kognitif, sekolah diharapkan mampu mencetak siswa yang pandai dalam menerapkan keterampilan sosial dan kognitif (Saputri et al. 2023) yang siap bersaing secara baik dan bijak di era saat ini (Nasution et al., 2024).

Suatu individu dianggap sudah menguasai keterampilan sosial dan kognitif apabila mampu mengembangkan diri secara holistik dalam hal kemampuan teknis, akademis, hubungan yang sehat, dan beradaptasi dengan perubahan dalam kehidupan sehari-hari (Husnaini et al., 2024). Seseorang akan mampu menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan yang dia hadapi (Arlina et al., 2022) dan mudah menangani suatu permasalahan yang dia hadapi (Darwanto & Putri, 2021). Permasalahan yang di hadapi bukan perkara mudah, melainkan beragam permasalahan yang kompleks dan tidak biasa (Asmuni, 2020). Kombinasi dari keterampilan sosial dan kognitif membantu untuk beradaptasi dan berhasil dalam interaksi sosial, belajar, bekerja, serta menjalani kehidupan sehari-hari dengan efektif (Sari, 2018). Oleh karena itu, keterampilan sosial dan kognitif dianggap sebagai suatu yang harus dikuasai untuk

mengatasi tantangan diberbagai bidang (Fricticarani et al., 2023).

Fakta yang terjadi ditemukan bahwa keterampilan sosial dan kognitif siswa rendah yang disebabkan oleh banyaknya siswa yang tidak percaya diri dalam belajar, asik sendiri di karenakan pembelajaran membosankan sehingga siswa tidak aktif dalam belajar (Nasution 2020). Sepemikiran dengan penelitian Sintiya, dkk. Bahwa keterampilan sosial dan kognitif itu sangat penting sehingga jika tidak adanya keterampilan sosial dan kognitif sosial antar sekolah juga tidak akan berhasil (Sintiya et al., 2023). Permasalahan yang sama juga dialami siswa MIN 12 Medan. Adapun permasalahan tersebut terjadi pada saat siswa melakukan pembelajaran di kelas, interaksi sosial siswa di kelas maupun diluar kelas, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran puisi. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri siswa dan pengetahuannya tentang bahasa Indonesia. Hal itu disebabkan adanya permasalahan yang berasal dari guru. Ketika mengajarkan bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada tanggal 25 Maret 2024, diketahui bahwa guru mengajar dengan tidak memberikan model yang kooperatif sehingga pembelajaran tidak menyenangkan, guru juga jarang sekali menggunakan metode bermain sambil belajar, dan guru yang tidak memahami karakter siswanya sehingga guru kurang maksimal dalam mengajar yang mengakibatkan siswa tidak paham. Penggunaan metode yang lebih efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih jarang sekali digunakan oleh guru, guru jarang mengajarkan pembelajaran sambil bermain yang membuat siswa malas, kurang fokus dan kurangnya interaksi sehingga siswa terlambat dalam memahami pembelajaran dan kurangnya keterampilan sosial yang seharusnya diperoleh oleh siswa tersebut. Selain itu kondisi yang sama juga ditemukan oleh Rosi didalam penelitiannya bahwa di dalam lingkungan sekolah banyak siswa yang mengalami masalah terhadap interaksi sosial sebab itu sangat dibutuhkan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi, beradaptasi dalam lingkungan, dan keterampilan memecahkan masalah (Rosi, 2017). Oleh karena itu hal yang dibutuhkan siswa di era saat ini adalah *Skill* keterampilan sosial dan kognitif.

Dalam sebuah penelitian di Harvard University, ditemukan bahwa kesuksesan seseorang tidak hanya ditentukan oleh pengetahuan dan keterampilan teknis (*Hard skill*) akan tetapi juga ditentukan oleh pengelolaan diri dan orang lain (*Soft Skill*) (Kostikova et al., 2021). Sejalan dengan penelitian Anwar. menjelaskan bahwa kesuksesan ditentukan 20% dari *Hard Skill*

dan sisanya 80% dari *Soft Skill* (Anwar & Fikriyati, 2020). Di karenakan keterampilan sosial mencakup kemampuan mengendalikan diri, adaptasi toleransi, berkomunikasi, berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (W. Lestari & Siregar, 2017). Menjelaskan bahwa keterampilan sosial yaitu keterampilan dalam bekerja sama, menyesuaikan diri, berempati, menaati aturan, dan menghargai orang lain. Untuk menciptakan siswa yang mandiri tidak hanya memberikan pengetahuan saja melainkan karakternya juga harus dibina untuk menumbuhkan kemandirian pada diri siswa (Nasution, T. 2018).

Oleh karena itu pendidik harus meberikan solusi yang tepat dengan menggunakan metode dan media yang lebih kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Khadija, dkk yang di mana kita sebagai guru harus kreatif dalam mengajar (Khadijah et al., 2019). Hal ini sangat membantu anak dalam meningkatkan keterampilan sosial dan Kognitif peserta didik, jadi ini sangat penting untuk diteliti. Begitupun di dalam penelitian Handriyatopo menemukan bahwasanya metafora dalam penggunaan bahasa biasa digunakan dalam keseharian tanpa kita sadari, dengan metafora yang digunakan dalam komunikasi merupakan pesan yang disampaikan dalam citraannya pada masa kini dianggap lebih mampu menyampaikan makna pesan kepada Peserta didik (Handriyatopo, 2019). Sedangkan di dalam puisi, metafora sering digunakan sebagai kiasan untuk menyampaikan makna yang lebih kompleks atau abstrak dan pembelajaran puisi melibatkan penggalian makna di balik kata-kata secara lebih mendalam sehingga metafora membantu dalam proses peserta didik dalam mengarang puisi.

Penggunaan metafora dalam puisi dapat memberikan makna yang lebih dalam pada puisi tersebut (Hayati, 2016). Metafora juga dapat membantu membuka pintu interpretasi emosional dalam puisi. Pemahaman tentang apa yang dimiliki oleh metafora dapat membantu pembaca mengidentifikasi dan merasakan nuansa emosional yang ingin disampaikan oleh penyair menjelaskan bahwa berburu metafora merupakan permainan membuat ungkapan metafora dengan cara berburu yaitu menemukan kata-kata yang ada di sekeliling anak, kemudian mengombinasikan kata temuan anak dengan kata sifat yang aneh (Mukjizah & Yusriadi, 2021). Penggabungan kedua kata inilah nanti yang akan melahirkan metafora, yaitu ungkapan yang sering digunakan dalam menulis puisi. menjelaskan bahwa melahirkan sebuah karya sastra (puisi) yang ungapannya juga banyak dibungkus dengan perumpamaan, dengan Penggabungan dua kata menjadi satu kata (Kurwidaria, 2011).

Berburu metafora merupakan permainan membuat ungkapan metafora dengan cara berburu yaitu menemukan kata-kata yang ada di sekeliling anak, kemudian mengombinasikan kata temuan anak dengan kata sifat yang aneh (Kurniawan, 2014). Bahwa pembelajaran dengan menggunakan metafora menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik daripada pembelajaran tanpa menggunakan metafora pada materi pokok logika matematika (Usmadi et al. 2023). Hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran dengan metafora dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran langsung karena pada pembelajaran dengan metafora siswa akan dibimbing untuk memecahkan masalah melalui menghubungkannya dengan konsep sebelumnya dan masalah nyata yang ada pada kehidupan sehari-hari. Metafora juga sangat penting dalam pembahasaan agar memunculkan pengetahuan yang terstruktur dan konsisten (Thibodeau, PH, & Boroditsky, 2011). Sejalan dengan penelitian Nardon bahwa metafora dapat merasakan pengalaman nyata, mengidentifikasi asumsi, perilaku, serta sumber dayanya sehingga metafora sangat bermanfaat dalam pembelajaran (Nardon, L., & Hari.2021).

Perbedaan utama antara artikel ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya mungkin terletak pada fokusnya terhadap penggunaan metafora dalam konteks permainan berburu untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif. Meskipun ada penelitian sebelumnya tentang penggunaan permainan untuk tujuan pendidikan atau pengembangan keterampilan, pendekatan yang digunakan dalam artikel ini mungkin lebih spesifik dan inovatif dengan menggunakan metafora sebagai alat untuk mencapai hasil yang diinginkan. Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh permainan berburu metafora terhadap peningkatan keterampilan sosial dan kognitif. Dalam konteks ini, permainan berburu metafora dapat dianggap sebagai sebuah metode atau teknik pembelajaran yang menggunakan metafora dan simbolisme berburu sebagai sarana untuk mengajarkan keterampilan sosial dan kognitif kepada peserta.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan bentuk Eksperimen Kuasi (Sugiyono, 2010). Dengan menggunakan penelitian dengan metode kuantitatif akan memperoleh data yang lebih jelas (Nursalim et al., 2020). Adapun rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*, dimana

sampel dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Zakariah et al., 2020).

**Tabel 1.** Desain one group pretest-posttest

Kelas Kontrol	Pre-test	Tidak pakai Permainan	Post-test
Kelas Eksperimen	Pre-test	Pakai Permainan	Post-test

Penelitian dilaksanakan di MIN 12 Medan pada tanggal 29 Maret 2024. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di MIN 12 Medan yang berjumlah 90 siswa. Untuk teknik pengambilan sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu teknik *Purposive Sampling* memakai rumus *Isaac* dan *Michael* (Sugiyono, 2013).

$$s = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 (N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Keterangan :

S : Jumlah sampel yang diperlukan

N : Jumlah anggota populasi

P : Q = Proporsi populasi = 0,5

$\lambda$  : Tabel nilai chi-square sesuai tingkat kepercayaan (10% = 2,706)

D : Tingkat akurasi = 0,05

Berdasarkan *formulasi* di atas, dari jumlah populasi sebanyak 90 siswa dapat dihitung banyaknya unit sampel sebagai berikut :

$$s = \frac{2,706 \times 90 \times 0,5 \times 0,5}{0,05^2 \times (90 - 1) + 2,706 \times 0,5 \times 0,5}$$

s = 56

Pada hasil rumus di atas, maka dapat di tentukan jumlah sampel data primer yaitu dilakukan terhadap 56 siswa. Adapun untuk menentukan kelas kontrol dan eksperimen menggunakan bentuk lotre angka ganjil genap yang dimana siswa yang dapat angka ganjil akan menjadi kelas kontrol sebanyak 28 siswa dan yang mendapat angka genap akan menjadi kelas eksperimen sebanyak 28 siswa, dimana kelas kontrol diberi perlakuan tanpa permainan berburu metafora sedangkan eksperimen diberi perlakuan permainan berburu metafora. Instrumen dalam pengumpulan data untuk melihat batas kemampuan siswa menggunakan Tes berupa pilihan berganda untuk mengukur sampai di mana pemahaman siswa dan pengaruh permainan

berburu metafora terhadap keterampilan sosial dan kognitif siswa apakah meningkat atau tidak. Peneliti menggunakan observasi awal untuk mengetahui tentang faktor apa saja yang menyebabkan keterampilan sosial dan kognitif siswa rendah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data ini dianalisis dengan menggunakan uji statistik independent test (t test) menggunakan SPSS untuk melihat adanya peningkatan atau tidak respon dianalisis menggunakan uji hipotesis. Yang dimana uji hipotesis ini diperoleh dengan membandingkan skor rata-rata dari pretest dan posttest dan data hasil skor observasi sehingga nanti hasil akhir dari penelitian ini dapat dilihat melalui uji hipotesis tersebut dan juga dari uji ini dapat diketahui apakah permainan berburu metafora ini berpengaruh terhadap keterampilan sosial dan kognitif siswa di MIN 12 kota Medan.

Tabel 2. Kisi-kisi penilaian keterampilan sosial

No	Aspek yang dinilai	Indikator Soal	No item
1	<i>Living and working together, taking turns; respecting the rights of others; being socially sensitive</i> (Bekerja sama, toleransi, menghormati hak-hak orang lain memiliki kepekaan sosial)	Bekerja sama dengan baik dalam kelompok belajar	1
		Siswa mampu berbaur dengan teman berbeda agama, suku dan ras	2
		Mampu melibatkan diri dalam pengerjaan tugas secara berkelompok	3
		Menghargai pendapat orang lain	4
		Menghargai hasil karya teman	5
		Memperhatikan dan meyimak orang yang sedang berbicara atau mengemukakan pendapat	6
		Hafal nama lawan berbicara	7
2	<i>Learning self-control and self-direction</i> (Memiliki kontrol diri)	Mematuhi peraturan dan prokes yang ada disekolah	8
		Tenang dalam menyampaikan atau memperagakan sesuatu	9

Untuk mengetahui apakah permainan Berburu Metafora dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa kelas V MIN 12 kota Medan. Maka dilakukan pemberian pre-test dan post-test untuk melihat pengaruh permainan Berburu Metafora terhadap keterampilan sosial dan kognitif siswa kelas V MIN 12 kota Medan. Hasil data dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.** Data Keterampilan sosial dan kognitif siswa tidak perlakuan

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation	Variance
Pre-Test Kontrol	28	35	20	55	40,00	11,667	136,111
Post-Test Kontrol	28	35	48	83	66,00	8,922	79,602
Valid N (Listwise)	28						

Data ini mengungkapkan nilai rata-rata hasil pre-test standar pengetahuan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi di kelas kontrol adalah 40.00 dan post-test nya 66,00. Minimum pre-test pada kelas kontrol 20 dan post-test nya 48. Pada pre-test nilai maximum kelas kontrol 55. Untuk post-test nilai maximum kelas kontrol 83.

**Tabel 4.** Data keterampilan sosial dan kognitif siswa sesudah perlakuan

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std.Deviation	Variance
Pre-Test Eksperimen	28	40	20	60	40,00	12,941	167,460
Post-Test Eksperimen	28	40	50	90	75,00	8,959	80,258
Valid N (Listwise)	28						

Informasi yang diberikan menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh dari penilaian awal tentang pengetahuan siswa pada kelas eksperimen adalah 40,00. Selanjutnya setelah dilakukan evaluasi (Perlakuan) nilai rata-rata naik menjadi 75,00. Minimum pre-test pada kelas eksperimen 20 dan post-test nilai minimum kelas eksperimen 50. Untuk pre-test nilai maximum kelas eksperimen 60 sedangkan post-test nilai maximum kelas eksperimen 90. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan terhadap kognitif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi puisi antara kelompok eksperimen yang menggunakan permainan Berburu Metafora dan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah. Kelompok eksperimen menunjukkan ketertarikan ketika belajar, lebih semangat dan kinerja yang rata-rata lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol.

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means										
		F		Sig.		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
											Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed		,026	,872	3,438	54	,001	8,214	2,389	3,424	13,005	
	Equal variances not assumed				3,438	53,999	,001	8,214	2,389	3,424	13,005	
Pretest	Equal variances assumed		,283	,597	,108	54	,914	,357	3,293	-6,244	6,959	
	Equal variances not assumed				,108	53,430	,914	,357	3,293	-6,246	6,960	

Berdasarkan analisis tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor posttest keterampilan sosial dan kognitif siswa mencapai 75,00 pada kelompok eksperimen dan 66,00 pada kelompok kontrol. Skor median untuk kelompok eksperimen adalah 75,00 di bandingkan dengan 66,00 untuk kelompok kontrol. Modus kelompok eksperimen juga 70, sedangkan kelompok kontrol 66. Dengan menggunakan rumus uji  $-t$ , nilai  $t$  hitung adalah, 108 dengan derajat kebebasan ( $df$ ) 54. Pada tingkat signifikansi 1%, nilai  $t$ -tabel yang sesuai adalah 4,988. Akibatnya, karena nilai  $t$  hitung lebih kecil dari nilai  $t$  kritis pada tingkat signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan mendukung hipotesis alternatif ( $H_1$ ), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan berburu metafora memengaruhi kognitif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Berburu Metafora berpengaruh terhadap keterampilan sosial dan kognitif siswa kelas V MIN 12 kota Medan. Penilaian pada kelompok kontrol dengan menggunakan metode ceramah menunjukkan bahwa sejumlah besar siswa memperoleh nilai di bawah rata-rata. Sebaliknya, pengguna permainan Berburu Metafora memberikan penilaian yang lebih baik (Mujawanah, 2021). Pemanfaatan permainan Berburu Metafora menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah yang kreatif di kalangan siswa, Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam perjalanan pembelajaran (Maukar et al., 2022).

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 18 April 2024 di MIN12 kota Medan. Permainan berburu metafora sebelumnya belum pernah dilaksanakan disekolah tersebut. Maka dari itu penerapan permainan Berburu Metafora sangat dibutuhkan dalam mengembangkan Keterampilan sosial dan kognitif siswa. Adapun langkah-langkah dalam penelitian dilakukan pembelajaran di dua ruang kelas : VA dan VB. VB berfungsi sebagai kelompok

eksperimen, sedangkan VA berfungsi sebagai kelompok kontrol. Prosedur pengajaran di kedua kelas diawasi oleh peneliti untuk menyelaraskan dengan tujuan penelitian, dengan bantuan dari guru kelas. Penelitian ini dilakukan selama dua sesi di setiap kelas, yang mencakup kelompok kontrol dan eksperimen. Penilaian diberikan dua kali kepada siswa untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Selama proses pendidikan ada langkah-langkah meliputi pemberian pre-test kepada siswa, dilanjutkan dengan pelaksanaan treatment, dan diakhiri dengan post-test untuk menilai pengaruh permainan Berburu Metafora terhadap keterampilan siswa dan kognitif. Data penelitian ini dikumpulkan dari hasil pre-test dan post test yang mencerminkan kapasitas keterampilan sosial dan kognitif siswa. Pada data pre-test dan post-test antara lain : pada kelompok kontrol, nilai rata-rata pre-test mencapai 46,46, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 64,79. Sebaliknya pada kelompok eksperimen, rata-rata skor pre-test adalah 53,75, kemudian meningkat menjadi 81,67 pada post-test.



**Gambar 1.** Pembagian Pretest dan Posttest di kelas kontrol



**Gambar 2.** Menggunakan permainan Berburu Metafora di kelas eksperimen.



**Gambar 3.** Pembagian pre-test dan post-test di kelas eksperimen.

Gambar di atas merupakan aktifitas mengajar dengan menggunakan permainan Berburu Metafora yang dilakukan di kelas Eksperimen yaitu kelas VB, mereka sangat antusias dalam belajar menggunakan permainan sambil belajar tersebut karna penyampaian materi juga dengan menggunakan permainan yang sediakan, sembari menjelaskan materi maka diselangi dengan percobaan kepada peserta didik sebelum memainkan permainan Berburu Metafora tersebut.

Nah untuk gambar di atas pada mengajar dengan menggunakan permainan Berburu Metafora yang dilakukan di kelas Eksperimen yaitu kelas VB, mereka sangat antusias dalam belajar menggunakan permainan sambil belajar tersebut karna penyampaian materi juga dengan menggunakan permainan yang sediakan, sembari menjelaskan materi maka sebelum memainkan permainan Berburu Metafora tersebut. Mereka akan disuruh untuk diam dan konsentrasi sambil mengamati lingkungan sekeliling terutama mengamati benda-benda yang ada di sekitar siswa. Kemudian pembagian kelompok menjadi 8 kelompok ssetiap kelompok terdiri dari 3 dan ada juga 4 siswa, kelompok di beri waktu untuk berdiskusi benda-benda yang telah diamati kemudian menuliskan benda-benda yang diamati. Kemudian salah satu siswa mengumpulkan kata benda dari setiap kelompok. Setelah mereka berdiskusi untuk mencatat 8 benda yang ada di sekeliling siswa, kemudian kertas yang dikumpulkan berisi kata benda di pilih secara acak untuk di bagikan ke kelompok lain. Mereka menunjukkan antusias yang besar terhadap proses pembelajaran dan aktif untuk berdiskusi sambil bermain (Rahaju & Hartono, 2017). Lalu kata benda itu di kelompokkan menjadi dua, Kemudian menyambungkan kata benda menjadi kata sifat atau kata kerja yang tidak lazim sehingga menjadi puisi. Jika sudah selesai siswa diharapkan untuk mempresentasikan hasil perburuan kata kombinasi yang berupa puisi yang telah di diskusikan secara bergilir sesuai kelompok, dan siswa yang lain akan mendengarkan ungkapan ungkapan metafora dari siswa yang menuliskan ungkapan metafora siswa yang paling indah puisinya akan mendapat hadiah. Setelah permainan selesai, dilakukan penilaian Post-test untuk melihat potensi peningkatan pembelajaran siswa dan untuk mengetahui kemampuan mereka mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kognitif dalam menjawab pertanyaan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan yang disajikan dalam penelitian, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor post-test yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Melalui analisis, data menggunakan data menggunakan SPSS 22 diketahui nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen mencapai 75,00 dan untuk kelompok kontrol mencapai 66,00. Keunggulan penerapan permainan Berburu Metafora yang dibuktikan pada penelitian ini terletak pada kemampuannya dalam dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif siswa khususnya pada ranah materi Puisi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa

pemanfaatan permainan Berburu Metafora lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif siswa (Victoria et al., 2021), khususnya pada prolehan materi Puisi pada kelas V MIN 12 kota Medan. Di sini bukan hanya permainan Berburu Metafora saja tetapi juga belajar dengan permainan Berburu Metafora untuk menciptakan kalimat yang menjadi Puisi dengan benar (Basyiroh, 2017).

Saran dari penelitian ini yaitu perlu diperhatikan kemampuan keterampilan sosial dan kognitif siswa (Ginjar, 2016), agar memudahkan para siswa dalam meningkatkan keberanian dan semangat dalam belajar. Diharapkan bagi pendidik agar terus melakukan inovasi dalam pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas maupun diluar kelas agar mencapai hasil belajar yang maksimal. Begitupun kepada orang tua dan masyarakat agar lebih meningkatkan rasa kepedulian, toleransi serta tolong menolong antar sesama baik itu di lingkungan maupun dikeluarga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Z., & Fikriyati, A. (2020). Pendampingan Soft Skill Pada Siswa-Siswi SMK Muhammadiyah 2 Malang. *Altruist: Journal of Community Services*, 1(1), 9–24.
- Arlina, A., Nasution, Z., Nasution, A. M., & Maisarah, M. (2022). Metode Pengembangan Kecerdasan Sosial dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Pondok Pesantren Yatim An-Nursali Binjai Sumatera Utara. *Al Quds: Jurnal Studi Alquran Dan Hadis*, 6(1).
- Asmuni, A. (2020). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 dan solusi pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281–288.
- Basyiroh, I. (2017). Program pengembangan kemampuan literasi anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud Stkip Siliwangi Bandung*, 3(2), 120–134.
- Darwanto, D., & Putri, A. M. (2021). Penguatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi pada pembelajaran di sekolah:(sebuah Upaya Menghadapi Era Digital dan Disrupsi). *Eksponen*, 11(2), 25–35.
- Frictarani, A., Hayati, A., Ramdani, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68.
- Ginjar, A. (2016). Penguatan peran ips dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 1(1), 118–126.
- Handriyotopo. (2019). *Wacana Metafora Retorika*

- Visual Dalam Karya Seni Rupa Dan Desain*. 1–50.
- Hayati, R. (2016). Metafora Dalam Ragam Bahasa Puisi (Pendekatan Teori Kognitif Linguistik). *Pena: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 30(2), 21–32.
- Husnaini, M., Sarmiati, E., & Harimurti, S. M. (2024). Pembelajaran Sosial Emosional: Tinjauan Filsafat Humanisme terhadap Kebahagiaan dalam Pembelajaran. *Journal of Education Research*, 5(2), 1026–1036.
- Khadijah, S., Sit, M., & Sapri, S. (2019). PENGARUH MEDIA PAPAN FLANEL TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI RA JAM'IIYATUSH SHOOIHIIN KELURAHAN TANJUNG MULIA KECAMATAN MEDAN DELI. *Jurnal Raudhah*, 7(2).
- Khairani, F. (2018). *Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Kelompok A Di RA Harun Ar-Rasyid Kec. Percut Sei Tuan Kab Deli Serdang TA 2017.2018*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Kostikova, I., Holubnycha, L., Girich, Z., & Movmyga, N. (2021). Soft skills development with university students at English lessons. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 13(1), 398–416.
- Kurniawan, H. (30 C.E.). *Permainan Kreatif Anak untuk Meningkatkan Kecerdasan Bahasa*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Kurwidaria, F. (2011). *Kajian Stilistika Serat Rerepen Sarta Pralambang Warni-Warni Karya Mangkunegara IV*. UNS (Sebelas Maret University).
- Lestari, W., & Siregar, N. (2017). Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar di desa Hampanan Perak. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(3), 305–311.
- Maukar, A. L., Marisa, F., Vitianingsih, A. V., Berliana, B. C., & Rupasari, M. (2022). Model pembelajaran kolaborasi dengan gamifikasi: Sebuah kajian pustaka. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(3), 121–128.
- Mujawanah, F. (2021). GAYA BAHASA DALAM KUMPULAN PUISI PERJAMUAN KHONG GUAN KARYA JOKO PINURBO SEBAGAI ALTERNATIF BAHAN AJAR DI SMA. *Sasindo: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2).
- Mukjizah, M., & Yusriadi, Y. (2021). Prosiding seminar hasil penelitian kebahasaan dan kesastraan. *Balai Bahasa Provinsi Kalimantan Barat*.
- Nasution, S. (2020). *Pembentukan lingkungan bahasa Arab di perguruan tinggi keagamaan Islam*.
- Nasution, S., Asari, H., Al-Rasyid, H., Dalimunthe, R. A., & Rahman, A. (2024). Learning Arabic Language Sciences Based on Technology in Traditional Islamic Boarding Schools in Indonesia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 77–102.
- Nursalim, L. A., Semmaila, B., & Alam, R. (2020). Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Pemoderasi Pada Pt. Bank Mandiri (Persero) Tbk. Makassar. *Journal of Management Science (JMS)*, 1(1), 80–90.
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education*, 6(3), 4524–4530.
- Rahaju, R., & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *JIPMat*, 2(2).
- Rosi, A. (2017). MENINGKATKAN KOMPETENSI KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PENGEMBANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(7), 801–810.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455.
- Saputri, E. M., Purwanti, S., & Marwiyati, U. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Pada Materi Waktu Kelas I SD Muhammadiyah Pandes Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2).
- Sari, F. (2018). *Metode dalam pengambilan keputusan*. Deepublish.
- Sintiya, S., Harahap, K., & Anas, N. (2023). Analisis Pemahaman Guru terhadap Makna Kode Etik dan Peraturan di Sekolah SMP IT Al Afkari. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 252–258.
- Sugiyono, D. (2010). *Memahami penelitian kualitatif*.
- Sutianah, C. (2021). Peningkatan kompetensi kerja berbasis integrasi soft skills, hard skills dan entrepreneur skills program keahlian kuliner melalui penerapan teaching factory smk. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(08), 152–167.
- Usmadi, U., Ningsih, N. F., & Ergusni, E. (2023). PERANAN PEMBELAJARAN DENGAN METAFORA DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 1(1), 47–56.
- Victoria, A., Mustafa, P. S., & Ardiyanto, D. (2021). Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan



Olahraga berbasis Blended Learning di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 170–183.

Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran matematika untuk calon guru mi/sd*.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.