

Efektivitas Media Pembelajaran *Smart Card* Berbasis Kontekstual Dalam Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD

Fadila Mulyana¹, Sukirman², Sitti Harisah³.

^{1,2,3}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo

Email: mulyanafadila2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *smart card* berbasis kontekstual terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran majas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 5 SDN 102 Lindu Kabupaten Luwu Utara yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 33 peserta didik. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *smart card* berbasis kontekstual, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian kelas kontrol menunjukkan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik berturut-turut adalah 50,00 dan 32,00. Untuk kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* berturut-turut adalah 47,75 dan 76,00. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran *smart card* berbasis kontekstual pada pembelajaran majas. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai probabilitas sebesar 0,000. Nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *smart card* berbasis kontekstual dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran majas.

Kata Kunci: Media *smart card*, pembelajaran kontekstual, majas, hasil belajar, sekolah dasar.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the use of contextual-based smart card learning media on student learning outcomes in figurative language learning. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The subjects of the study were 5th grade students of SDN 102 Lindu, North Luwu Regency, consisting of two classes, namely the experimental class and the control class, totaling 33 students. The experimental class was given treatment using contextual-based smart card learning media, while the control class used conventional learning. Data collection techniques were carried out through pre-test and post-test. The results of the control class showed that the average pre-test and post-test results of students were 50.00 and 32.00, respectively. For the experimental class, it showed that the average pre-test and post-test results were 47.75 and 76.00, respectively. These results indicate a significant increase after the application of contextual-based smart card learning media in figurative language learning. Based on the results of statistical tests using the Wilcoxon test, the probability value was 0.000. The probability value is less than 0.05, indicating a significant difference between the pre-test and post-test results in the experimental class. Thus, the use of contextual-based smart card learning media is declared effective in improving student learning outcomes in figurative language learning.

Keywords: *Smart card media, contextual learning, figurative language, learning outcomes, elementary school.*

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran di sekolah dasar memiliki fungsi strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan mengapresiasi karya sastra peserta didik sejak usia dini (Fitriyani et al., 2025). Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif (Harisah et al., 2023). Bahasa yang digunakan oleh keterampilan berbahasa dan didukung oleh pengalaman akan memberikan kepekaan (Sukirman et al., 2022). Secara umum, sistem pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka bersifat tematik dan kontekstual, menekankan keterhubungan antara materi pelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik..

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat penting. Salah satu materi penting dalam pelajaran ini adalah majas, yaitu gaya bahasa kiasan yang digunakan untuk mengekspresikan makna secara imajinatif (Mustikasari, 2021a). Majas merupakan bentuk gaya bahasa yang digunakan penulis atau pembicara untuk menyampaikan makna secara imajinatif dan estetis (Napitupulu & Maharani, 2025). Materi majas sering dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar (Musyaffa et al., 2024a). Materi majas menuntut kemampuan peserta didik untuk mengenali makna tidak langsung, memahami konteks penggunaan bahasa, serta mengaitkan gaya bahasa dengan situasi kehidupan nyata. Pada praktik pembelajaran, materi ini kerap diajarkan secara tekstual dan teoretis tanpa bantuan media konkret yang dapat memfasilitasi pemahaman secara visual dan kontekstual. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap jenis dan fungsi majas, sebagaimana juga tercermin dalam berbagai hasil evaluasi studi terdahulu yang menunjukkan adanya tantangan dalam penguasaan materi gaya bahasa di tingkat dasar.

Majas adalah salah satu bagian dari bahan ajar yang sangat penting untuk dikaji, diurai, dan dideskripsikan kepada peserta didik. Jika materi ini tidak diajarkan secara tepat maka peserta didik akan mengalami ketertinggalan dalam memahami aspek penting dari kebahasaan, khususnya dalam mengenali dan menggunakan gaya bahasa yang halus dan bermakna kias. Padahal, majas merupakan bagian dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya memperkaya kosakata dan ekspresi, tetapi juga membentuk cara bertutur yang santun dan estetis (Mustikasari, 2021). Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, majas kerap kali kurang mendapat perhatian yang memadai sehingga banyak peserta didik yang tidak memahami fungsi dan bentuk majas secara menyeluruh (Musyaffa et al., 2024b). Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi majas, ditambah dengan keterbatasan pendekatan konvensional yang masih sering digunakan guru, menjadi faktor penghambat dalam proses pemahaman peserta didik.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran majas di sekolah dasar adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap jenis dan fungsi majas. Hal ini terjadi karena pembelajaran masih bersifat teoretis, konvensional, dan kurang menggunakan media konkret yang dapat memfasilitasi pemahaman peserta didik (Lulu', 2025). Akibatnya, peserta didik sering kesulitan memahami makna kiasan dan penerapannya dalam konteks kehidupan nyata. Penelitian lain mengungkapkan bahwa media konkret seperti kartu atau *smart card* dapat membantu memperjelas jenis dan fungsi majas sehingga pemahaman peserta didik meningkat. Menurut (Sakdiyah et al., 2025) bahwa penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V pada materi majas. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran majas

tidak hanya berfungsi sebagai alat ekspresi estetis, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik. Pembelajaran majas dapat menjadi sarana penting dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti santun berbahasa, apresiasi terhadap keindahan bahasa, serta kemampuan memahami perasaan dan sudut pandang orang lain (Mustikasari, 2021). Karakter peserta didik dibangun melalui aspek spiritual, intelektual, sosial, dan emosional, yang diperkuat dengan nilai-nilai seperti sabar, empati, jujur, adil, tanggung jawab, dan ikhlas.

Inovasi yang potensial untuk menjawab tantangan tersebut adalah penggunaan media *Smart Card* berbasis pendekatan kontekstual. *Smart* artinya pintar *card* artinya kartu. Kartu pintar merupakan hasil karya guru atau anak yang terbuat dari kertas kartun, kertas bekas, kertas HVS, diberi gambar-gambar menarik yang dipadukan dengan permainan mencocokkan huruf, kata atau angka. *Smart Card* merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mempercepat menyampaikan materi dalam pembelajaran. media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru atau pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Mukarromah & Andriana, 2022). Tujuannya adalah agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik, dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan dunia mereka sehari-hari (Nababan & Sipayung, 2023). pendekatan kontekstual muncul sebagai solusi yang menarik bagi pendidik dan pembuat kebijakan. Dengan menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari siswa, pendekatan ini menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berdampak, mendorong partisipasi aktif siswa, dan membantu mereka menghayati nilai-nilai pembelajaran secara lebih mendalam (Nadirah et al., 2024). Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) menyebabkan peserta didik membangun sendiri pemahaman terhadap materi dengan mengaitkan tentang apa yang mereka pelajari dengan pengalaman nyata (Kurniasih, 2021). Dengan menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata dan mengeksplorasi relevansi pembelajaran bagi peserta didik, pendekatan ini meningkatkan minat dan antusiasme untuk belajar, memperkuat kepemilikan proses pembelajaran, dan mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dengan pasar kerja masa depan (Emilia, 2025).

Penggunaan media *smart card* dinilai lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Pujiarti et al., 2025). Pengintegrasikan konteks nyata

ke dalam materi ajar, *Smart Card* dapat membantu peserta didik memahami jenis-jenis majas secara lebih mudah dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian (Frasandy et al., 2022) menunjukkan bahwa media *Smart Card* efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik di MIN 2 Kota Padang. Media ini membantu peserta didik lebih mudah memahami materi karena penyajiannya interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik sekolah dasar.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa media pembelajaran visual dan kontekstual dapat meningkatkan daya serap dan motivasi belajar peserta didik. Namun, penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen yang secara khusus menguji efektivitas media *Smart Card* berbasis kontekstual dalam pembelajaran materi majas di sekolah dasar masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *smart card* dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar peserta didik, terutama dalam memahami dan menerapkan jenis-jenis majas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimet* (eksperimen semu) yang merupakan pengembangan dari *True Experiment Design* karena memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi penuh mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian eksperimen. Sebelum perlakuan akan diberikan pre-test dan setelah perlakuan diberikan post-test. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas 5A sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan pendekatan kontekstual dan menggunakan media *smart card* dalam pembelajaran majas dan kelompok kontrol kelas 5B tanpa diberi perlakuan khusus. Kelas 5A terdiri atas 20 peserta didik dan 5B terdiri dari 11 peserta didik. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 102 Lindu Kabupaten Luwu Utara di Jln Poros Masamba, Baliase, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara, Sulawesi Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini diketahui, efektivitas penggunaan media *smart card* berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia fase C kelas V SDN 102 Lindu pada materi majas. Penelitian ini, sebelum dilakukan proses pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan setelah pembelajaran dilakukan post

test untuk menguji adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah belajar dengan menggunakan media *smart card*. Penelitian ini melibatkan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Sampel penelitian yang digunakan berjumlah 33 peserta didik, terdiri atas 20 peserta didik pada kelas eksperimen dan 13 peserta didik pada kelas kontrol. Kelas VA sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan media *smart card* berbasis kontekstual, sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konvensional.

Pertemuan pertama, peserta didik terlebih dahulu diberikan pre-test (tes awal) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas sebelum diberikan perlakuan pada masing-masing kelas. Pertemuan kedua, tiga dan empat dilakukan proses mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *smart card* berbasis kontekstual pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol yang dilakukan oleh guru kelas setelah rangkaian pembelajaran, pada pertemuan ke lima peserta didik diberikan post-test (tes akhir) untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi majas dengan menggunakan media *smart card* berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi majas di kelas V SD Negeri 102 Lindu.

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu menyampaikan kesepakatan pembelajaran kepada peserta didik. Selanjutnya, guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari, yaitu pembelajaran majas yang meliputi majas metafora, majas personifikasi, dan majas hiperbola. Guru menjelaskan bahwa pembelajaran tersebut bertujuan agar peserta didik mampu memahami pengertian majas, mengenali ciri-ciri masing-masing jenis majas, mengidentifikasi penggunaan majas dalam kalimat, serta mampu membuat contoh kalimat majas secara tepat dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan materi tentang majas metafora. Guru menjelaskan pengertian majas metafora, ciri-ciri majas metafora, serta memberikan beberapa contoh kalimat majas metafora yang mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah peserta didik memahami materi yang disampaikan, guru menjelaskan cara penggunaan media *smart card* berbasis kontekstual. Selanjutnya, guru memperlihatkan gambar-gambar yang terdapat pada media *smart card*. Gambar-gambar tersebut disesuaikan dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga bersifat kontekstual.

Tahap selanjutnya, guru membagi peserta didik ke dalam empat kelompok dan membagikan media *smart card* kepada setiap kelompok. Setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan gambar yang terdapat pada media *smart card* dan menyusun kalimat yang mengandung majas metafora berdasarkan gambar tersebut. Setelah peserta didik selesai

berdiskusi dan merangkai kalimat bermajas metafora, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap hasil presentasi peserta didik. Pada pertemuan kedua, guru menyampaikan materi tentang majas personifikasi. Guru menjelaskan pengertian majas personifikasi, ciri-ciri majas personifikasi, serta memberikan contoh kalimat yang menggambarkan benda mati seolah-olah memiliki sifat manusia. Setelah itu, guru kembali menjelaskan penggunaan media *smart card* berbasis kontekstual.

Guru membagi peserta didik ke dalam empat kelompok dan membagikan media *smart card* kepada setiap kelompok. Peserta didik diminta untuk mengamati dan mendiskusikan gambar yang terdapat pada media *smart card*, kemudian menyusun kalimat yang mengandung majas personifikasi sesuai dengan gambar dan konteks kehidupan sehari-hari. Setelah kegiatan diskusi selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Guru memberikan arahan, penguatan, dan klarifikasi apabila terdapat kesalahan dalam penggunaan majas personifikasi. Pada pertemuan ketiga, guru menyampaikan materi tentang majas hiperbola. Guru menjelaskan pengertian majas hiperbola, ciri-ciri majas hiperbola, serta memberikan contoh kalimat yang menggunakan ungkapan berlebihan untuk memberikan penekanan makna. Selanjutnya, guru menjelaskan kembali cara penggunaan media *smart card* berbasis kontekstual. Peserta didik dibagi ke dalam empat kelompok, kemudian guru membagikan media *smart card* kepada setiap kelompok. Peserta didik diminta untuk mendiskusikan gambar yang terdapat pada media *smart card* dan menyusun kalimat yang mengandung majas hiperbola berdasarkan gambar tersebut. Setelah selesai berdiskusi dan merangkai kalimat majas hiperbola, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil presentasi peserta didik, serta menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. Secara keseluruhan, proses pembelajaran menggunakan media *smart card* berbasis kontekstual berjalan dengan baik. Peserta didik terlihat aktif, antusias, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Kegiatan diskusi dan presentasi membantu peserta didik memahami materi majas secara lebih mendalam serta meningkatkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *smart card* berbasis kontekstual, peneliti menemukan beberapa hambatan yang muncul di kelas. Hambatan tersebut berkaitan dengan perbedaan karakteristik dan kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hambatan pertama yang ditemui adalah adanya peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama dalam berpikir dan memahami materi. Kondisi ini menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti diskusi kelompok

secara optimal. Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru menempatkan peserta didik yang lambat dalam berpikir ke dalam kelompok yang lebih aktif, sehingga mereka dapat memperoleh bimbingan, arahan, dan bantuan dari teman sekelompoknya. Strategi ini membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Hambatan kedua adalah adanya peserta didik yang kurang berani menyampaikan pendapat atau berbicara di depan kelas. Peserta didik cenderung pasif dan ragu untuk mengemukakan ide selama diskusi maupun presentasi. Untuk mengatasi hal tersebut, guru secara aktif menunjuk peserta didik satu per satu untuk menyampaikan pendapatnya, baik saat diskusi kelompok maupun saat presentasi. Dengan cara ini, peserta didik dilatih untuk lebih percaya diri dan terbiasa mengemukakan pendapatnya di depan teman-temannya. Hambatan ketiga adalah adanya peserta didik yang menonjol dan cenderung mendominasi kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini, terdapat 6 dari 20 peserta didik yang menunjukkan kecenderungan tersebut.

Dominasi peserta didik tertentu berpotensi mengurangi kesempatan peserta didik lain untuk berpartisipasi secara aktif. Untuk mengatasi hambatan ini, guru menjadikan peserta didik yang menonjol tersebut sebagai ketua kelompok. Dengan peran tersebut, peserta didik diarahkan untuk membimbing dan mengoordinasikan teman sekelompoknya, bukan mendominasi diskusi, sehingga seluruh anggota kelompok dapat berpartisipasi secara seimbang. Dengan adanya upaya pemecahan masalah tersebut, hambatan-hambatan yang muncul selama proses pembelajaran dapat diminimalkan. Proses pembelajaran menggunakan media *smart card* berbasis kontekstual tetap dapat berjalan dengan baik dan memberikan kesempatan yang merata bagi seluruh peserta didik untuk aktif dan berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Kelebihan media *smart card* berbasis kontekstual terletak pada penyajian gambar-gambar yang dirancang sesuai dengan kondisi nyata yang sering dijumpai oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga media ini mudah dipahami dan mampu membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman langsung yang mereka miliki. Keterkaitan antara gambar pada media *smart card* dengan lingkungan sekitar peserta didik menjadikan konsep pembelajaran lebih konkret dan tidak bersifat abstrak, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami, mengidentifikasi, serta menerapkan materi pembelajaran, khususnya dalam menyusun kalimat bermajas. Selain itu, kelebihan media *smart card* juga terlihat dari kemampuannya dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta

didik, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksprimen

	Kelas Kontrol	Kelas Eksprimen
Jumlah Peserta didik	13,00	20,00
Rata-rata nilai pre-test	50,00	47,75
Jumlah peserta didik yang tuntas	0,00	1,00
Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	13,00	19,00
Rata-rata nilai post-test	32,00	76,00
Jumlah peserta didik yang tuntas	0,00	13,00
Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	13,00	7,00

Berdasarkan data Tabel I, diketahui hasil *pre-test* dan *post test* pada kelas kontrol, dari 13 peserta didik, tidak terdapat peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar (KKTP Kelas V SDN 102 Lindu = 75) dengan rata-rata *pre-test* dan *post test* berturut-turut adalah 50,00 dan 32,00. Sedangkan kelas eksperimen, untuk hasil *pre-test* diketahui bahwa dari 20 peserta didik, terdapat 1 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 19 peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan dengan rata-rata hasil belajar 47,75 Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkannya media pembelajaran *smart card* berbasis kontekstual masih tergolong rendah. Selanjutnya, berdasarkan hasil *post-test* pada kelas eksperimen, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari 20 peserta didik, terdapat 13 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 7 peserta didik belum mencapai ketuntasan dengan rata-rata hasil belajar 76,00 Peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran *smart card* berbasis kontekstual.

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai probabilitas sebesar 0,000. Karena nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *smart card* berbasis kontekstual dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga di dukung oleh hasil penelitian Frasandy dkk (2022) bahwa media *smart card* efektif dan baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penelitian kelas kontrol menunjukkan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik berturut-turut adalah 50,00 dan 32,00. Eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* berturut-turut adalah 47,75 dan 76,00. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran *smart card* berbasis kontekstual pada pembelajaran majas.
2. Hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai probabilitas sebesar 0,000. Nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *smart card* berbasis kontekstual dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran majas.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas penggunaan media pembelajaran smart card pada materi pembelajaran lain, tidak hanya terbatas pada materi majas, sehingga dapat diketahui efektivitas media tersebut pada berbagai pokok bahasan. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik sesuai dengan karakteristik usia dan tingkat perkembangan mereka. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengombinasikan penggunaan media smart card dengan model atau metode pembelajaran tertentu, seperti pembelajaran kooperatif, problem based learning, atau model pembelajaran kontekstual, agar proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan hasil yang diperoleh dapat lebih optimal. Dengan adanya pengembangan tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Emilia, D. (2025). Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) oleh Guru PAI dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas IV SDN 79 Kota Bengkulu [Undergraduate(S1), UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu]. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/5793/>
- Fitriyani, Hamzah, R. A., Nuraqila, N. N., Nuraeni, A. I., Koyange, P., & Noviana. (2025). Pentingnya Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Siswa SD. *Celebes Journal of Elementary Education*, 3(2), 117–129. <https://doi.org/10.31605/cjee.v3i2.5830>
- Frasandy, R. N., Suryati, E., & Yuliantika, S. (2022). Efektifitas Media Smart Card (Kartu Pintar) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(2), 161–170. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i2.466>

- Harisah, S., Ulinsa, U., Bayu, P., & Qhadafi, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dalam Menyusun Karya Ilmiah Berbasis Kontekstual pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Palu. *Jurnal Al-Qiyam*, 4(1), 93–100. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v4i1.313>
- Kurniasih, D. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 285–293. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53345>
- Lulu', L. A. M. (2025). Implementation of Monopoly Board Game to Improve Learning Outcomes of 6th Grade Elementary School Students: -. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 112–125.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Mustikasari, R. P. (2021a). Kajian Stilistika Terhadap Nilai Estetika Majas Yang Berindikasi Pendidikan Karakter. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 258–268. <https://doi.org/10.23969/wistara.v2i2.4873>
- Mustikasari, R. P. (2021b). Kajian Stilistika Terhadap Nilai Estetika Majas Yang Berindikasi Pendidikan Karakter. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 258–268. <https://doi.org/10.23969/wistara.v2i2.4873>
- Mustikasari, R. P. (2021c). Kajian Stilistika Terhadap Nilai Estetika Majas yang Berindikasi Pendidikan Karakter. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 258–268. <https://doi.org/10.23969/wistara.v2i2.4873>
- Musyaffa, I. F., Zulaeha, I., & Purwati, P. D. (2024a). 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. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 117–129. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20330>
- Musyaffa, I. F., Zulaeha, I., & Purwati, P. D. (2024b). 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. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 117–129. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20330>
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual dalam Model Pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825–837.
- Nadirah, S., Retoliah, R., Aniati, A., Idris, I., & Hisbullah, H. (2024). Optimizing Islamic Religious Education Learning in Elementary Schools Through Contextual Approach: a Literature Review of Curriculum and Teaching Methods. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(03). <https://doi.org/10.30868/ei.v13i03.6542>

- Napitupulu, M. H., & Maharani, R. (2025). Penggunaan Majas Perbandingan pada Puisi Doa Seorang Pesolek karya Joko Pinurbo: Karya sastra. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 269–278. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35539>
- Pujiarti, T., Asmedy, A., Wulan, P., & Hasan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Cards untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 46–50. <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.903>
- Sakdiyah, H. H., Mizan, S., & Fikriyah, B. A. (2025). Penerapan Media Kartu Majas Terintegrasi dengan Kuis Jeopardy melalui Model Kooperatif Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Majas Siswa Kelas V SD Islam Walisongo Brondong. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 903–916. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30836>
- Sukirman, S., Firman, F., Aswar, N., Mirnawati, M., & Rusdiansyah, R. (2022). The Use of Metaphors through Speech Acts in Learning: A Case from Indonesia. *International Journal of Society, Culture & Language*, 10(3), 137–150. <https://doi.org/10.22034/ijscsl.2022.551893.2613>