

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk membawa perubahan pada diri seseorang, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Melalui kegiatan belajar, seseorang mengalami perkembangan secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Dalam konteks pendidikan di Sekolah Dasar, belajar tidak hanya berarti memperoleh informasi, tetapi juga melibatkan proses memahami, mengolah, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh agar bermakna bagi kehidupan sehari-hari.

Menurut (Sukatin *et al.*, 2022), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut mencakup berbagai aspek seperti pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sikap, maupun apresiasi yang terjadi karena adanya latihan dan pengalaman.

Selanjutnya, (Putri *et al.*, 2025) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses di mana individu berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Artinya, belajar bukan hanya aktivitas yang bersifat mengingat informasi, tetapi lebih menekankan pada pembentukan kemampuan berpikir dan penerapan konsep dalam situasi yang berbeda.

Sementara itu, (Hrp *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu kegiatan sadar yang dilakukan oleh individu untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu terjadinya perubahan pada diri individu yang bersifat relatif permanen sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, belajar memiliki makna yang luas karena melibatkan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi juga berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dapat menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, peran guru dalam menciptakan

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sangat penting agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam hal ini, media pembelajaran *Domino Game* dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu siswa belajar dengan cara yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Melalui permainan, siswa tidak hanya menghafal materi Bahasa Indonesia, seperti peribahasa, tetapi juga memahami makna dan penggunaannya dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks penelitian ini, belajar diartikan sebagai proses perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran *Domino Game*, di mana perubahan tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar pada materi peribahasa.

## **2.1 Pengertian Mengajar**

Mengajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Mengajar bukan hanya sekadar menyampaikan informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan proses membimbing, memotivasi, dan memfasilitasi siswa agar dapat belajar secara aktif dan bermakna.

Menurut (HABIBI et al., 2024), mengajar adalah suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau mengatur lingkungan sedemikian rupa sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa. Dengan kata lain, kegiatan mengajar berfokus pada bagaimana guru mampu menumbuhkan aktivitas belajar siswa agar perubahan perilaku yang diinginkan dapat tercapai.

Sementara itu, (Hutabarat et al., 2024) menyatakan bahwa mengajar adalah kegiatan yang bersifat kompleks, yaitu kegiatan menyampaikan pengetahuan, nilai, dan keterampilan, sekaligus membina kepribadian siswa. Guru tidak hanya

berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang mendorong siswa untuk mengembangkan potensinya.

Menurut (Sanjani, 2021), mengajar adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Artinya, dalam kegiatan mengajar, guru perlu merancang strategi, metode, dan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi dan menguasai kompetensi yang ditetapkan.

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar, mengajar harus dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa yang masih berada pada tahap perkembangan konkret dan senang dengan kegiatan yang bersifat bermain. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *Domino Game* merupakan salah satu bentuk inovasi dalam kegiatan mengajar. Melalui permainan ini, guru dapat mengubah kegiatan belajar yang semula monoton menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Avischena & Anwar, 2025). *Domino Game* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain, mencocokkan antara peribahasa dan maknanya, serta berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Dengan demikian, kegiatan mengajar tidak lagi bersifat satu arah, tetapi melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri terhadap materi Bahasa Indonesia, khususnya pada materi peribahasa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk membantu siswa belajar dan mencapai perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, serta sikap melalui berbagai metode dan media yang sesuai. Dalam penelitian ini, mengajar diartikan sebagai kegiatan guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *Domino Game* agar siswa lebih termotivasi, aktif, dan mampu memahami makna peribahasa dengan lebih mudah.

## 2.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga mencakup bagaimana guru menciptakan situasi yang memungkinkan siswa aktif dalam proses belajar, baik secara mental maupun fisik, agar terjadi perubahan perilaku yang positif dan bermakna.

Menurut (Ramli *et al.*, 2024), pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran menekankan pada bagaimana peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Selanjutnya, (Faradila, 2024) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu siswa belajar secara aktif, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Guru bertugas sebagai perancang dan pengelola kegiatan belajar agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Sementara itu, (Rahmadani *et al.*, 2024) berpendapat bahwa pembelajaran adalah serangkaian peristiwa yang dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi terjadinya proses belajar pada diri siswa. Pembelajaran diartikan sebagai upaya sadar dari guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa belajar secara efektif.

Dalam konteks pendidikan di Sekolah Dasar, pembelajaran harus dilakukan secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Siswa SD umumnya menyukai kegiatan yang bersifat bermain, visual, dan melibatkan kerja sama. Oleh karena itu, guru perlu memilih model serta media pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah melalui media pembelajaran berbasis permainan, seperti *Domino Game*. Dalam penelitian ini, pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya

pada materi peribahasa, dikemas melalui kegiatan bermain domino. Setiap kartu domino berisi peribahasa dan maknanya yang harus dicocokkan oleh siswa. Melalui kegiatan tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih hidup, siswa lebih aktif, dan pemahaman mereka terhadap makna peribahasa meningkat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dirancang secara sadar antara guru, siswa, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan tertentu, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Dalam penelitian ini, pembelajaran diartikan sebagai kegiatan belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Domino Game* sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peribahasa di kelas V UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A 2025/2026.

### **2.3 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai setelah peserta didik mengikuti suatu kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan seberapa banyak siswa menguasai materi pelajaran, tetapi juga mencakup perubahan perilaku, kemampuan berpikir, serta penerapan nilai dan sikap dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Forniawan, 2025), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Sementara itu, (Siregar, 2024) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa, meliputi perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, sikap, serta keterampilan.

Menurut (Zainudin & Ubabuddin, 2023), hasil belajar terdiri dari tiga ranah utama, yaitu:

1. Ranah Kognitif, berhubungan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan siswa, seperti mengingat, memahami, dan menerapkan konsep.

2. Ranah Afektif, mencakup sikap, minat, nilai, dan apresiasi yang muncul dalam diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.
3. Ranah Psikomotorik, berkaitan dengan keterampilan fisik atau kemampuan melakukan tindakan yang mencerminkan penguasaan pengetahuan.

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar, hasil belajar sangat penting untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hasil belajar dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi, seperti ulangan harian, tugas, maupun tes akhir. Nilai hasil belajar tersebut menggambarkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam kurikulum. Terkait dengan penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi peribahasa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran *Domino Game*. Melalui media permainan ini, diharapkan siswa lebih mudah memahami makna peribahasa karena mereka belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Media pembelajaran *Domino Game* membantu siswa untuk mengingat dan memahami hubungan antara peribahasa dengan maknanya melalui kegiatan mencocokkan kartu secara interaktif. Proses belajar yang melibatkan permainan seperti ini tidak hanya meningkatkan konsentrasi dan daya ingat, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar siswa. Dengan demikian, hasil belajar siswa diharapkan meningkat secara signifikan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar diartikan sebagai tingkat penguasaan siswa terhadap materi peribahasa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkan media pembelajaran *Domino Game* di kelas V UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A 2025/2026.

## 2.4 Media Pembelajaran

### 2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan dan informasi dari guru kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran, proses penyampaian materi dapat berlangsung lebih menarik, efektif, dan efisien karena membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Menurut (Sastafiana *et al.*, 2024), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Media berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Sedangkan menurut (Darma *et al.*, 2025), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Selanjutnya, (Arrobi *et al.*, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses belajar menjadi lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Media tidak hanya berperan sebagai perantara, tetapi juga sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *Domino Game*, yaitu media permainan edukatif berbentuk kartu yang dirancang untuk membantu siswa mempelajari materi peribahasa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar dengan cara mencocokkan

antara peribahasa dengan maknanya, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

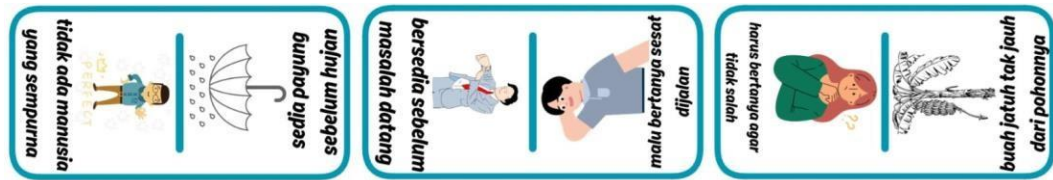
Penggunaan media *Domino Game* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat daya ingat terhadap materi, serta membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, *Domino Game* berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan di sekolah dasar.

#### **2.4.2 Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan media permainan edukatif. Media visual merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi melalui tampilan yang dapat dilihat secara langsung, seperti gambar, poster, bagan, grafik, dan tulisan. Penggunaan media ini membantu siswa menangkap informasi secara lebih konkret sehingga memudahkan dalam memahami konsep pembelajaran. Media audio-visual adalah media pembelajaran yang memadukan unsur suara dan tampilan visual, misalnya video, film pembelajaran, dan animasi. Media ini mampu menarik perhatian siswa serta membantu pemahaman materi karena melibatkan lebih dari satu indera secara bersamaan. Media permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan yang memiliki tujuan pendidikan, seperti *Domino Game*, kartu kata, atau permainan papan. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah media permainan edukatif jenis visual konkret, yaitu media pembelajaran *Domino Game*. Media ini termasuk dalam kategori media visual dua dimensi non-proyeksi, karena berupa alat bantu belajar berbentuk kartu yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung oleh siswa.

Media *Domino Game* dirancang dengan mengadaptasi permainan domino tradisional, di mana setiap kartu terdiri atas dua bagian: satu sisi berisi peribahasa, dan sisi lainnya berisi arti atau makna dari peribahasa tersebut.



**Gambar 2.1 Contoh Domino Game**

Selanjutnya Siswa diminta untuk mencocokkan antara peribahasa dan maknanya dengan benar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, media *Domino Game* tergolong dalam:

1. Jenis media visual konkret, karena dapat dilihat secara langsung.
2. Media permainan edukatif (*educational game*), karena berbentuk permainan yang memiliki tujuan pembelajaran.
3. Media non-proyeksi, karena tidak memerlukan alat proyeksi seperti LCD atau komputer.

Media ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi peribahasa dengan cara yang menarik dan meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman bermain yang bermakna.

### **2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Menurut (Magdalena et al., 2021), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga tidak terlalu bersifat verbalistik (hanya kata-kata).
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media dapat menumbuhkan minat dan perhatian terhadap pelajaran.

3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya dengan menampilkan objek yang tidak dapat dibawa ke kelas.
4. Memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang abstrak.
5. Meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan yang melibatkan pengamatan, permainan, atau praktik langsung.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *Domino Game*, yang berfungsi untuk:

1. Menjadikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi peribahasa, menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna peribahasa melalui kegiatan mencocokkan antara peribahasa dan artinya.
3. Mendorong kerja sama dan interaksi antar siswa melalui permainan kelompok.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa terlibat langsung dalam proses belajar melalui aktivitas bermain yang edukatif.

Dengan demikian, fungsi utama media *Domino Game* adalah sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

#### **2.4.4 Pengertian Media *Domino Game***

Media pembelajaran *Domino Game* merupakan salah satu bentuk media permainan edukatif (*educational game*) yang dirancang untuk membantu proses belajar siswa melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Media ini diadaptasi dari permainan domino tradisional, namun isinya dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Berdasarkan pengertian tersebut, media *Domino Game* berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi peribahasa, *Domino Game* berbentuk kartu permainan yang di dalamnya terdapat dua sisi:

1. Satu sisi berisi peribahasa, dan
2. Sisi lainnya berisi arti atau makna dari peribahasa tersebut.

Siswa diminta untuk mencocokkan antara peribahasa dan maknanya dengan tepat, seperti pada permainan domino biasa. Melalui kegiatan ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Dengan demikian, media pembelajaran *Domino Game* dapat diartikan sebagai alat bantu visual berbentuk permainan kartu edukatif yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara mencocokkan antara konsep dan maknanya, sehingga mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan hasil belajar siswa.

#### 2.4.5 Langkah-langkah Menggunakan Media *Domino Game*



Gambar 2.2 Contoh *Domino Game*

Media pembelajaran *Domino Game* yang digunakan dalam pembelajaran ini merupakan media yang dikembangkan sendiri oleh peneliti. Media tersebut didesain menggunakan aplikasi Canva, kemudian dicetak berwarna, dipotong sesuai ukuran kartu, dan dilaminating agar lebih awet serta menarik bagi siswa. Penggunaan media *Domino Game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi peribahasa dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

##### 1. Tahap Persiapan

Guru menyiapkan media *Domino Game* yang telah dibuat, di mana setiap kartu terdiri atas dua bagian, yaitu satu bagian berisi peribahasa dan bagian lainnya berisi makna peribahasa. Guru memastikan jumlah kartu mencukupi untuk digunakan oleh seluruh kelompok siswa. Selain itu, guru menyiapkan modul ajar

sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran serta instrumen penilaian yang akan digunakan.

## 2. Kegiatan Awal

Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, kemudian memberikan motivasi kepada siswa. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan peribahasa yang pernah didengar atau digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan cara penggunaan media *Domino Game* serta aturan permainan kepada siswa.

## 3. Kegiatan Inti

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 7-8 orang. Guru membagikan kartu *Domino Game* kepada setiap kelompok. Siswa diminta untuk mencocokkan kartu *Domino Game* dengan cara menghubungkan peribahasa dengan maknanya secara tepat seperti permainan Domino. Setiap siswa dalam kelompok bergiliran menempatkan kartu yang sesuai hingga seluruh kartu tersusun. Selama kegiatan berlangsung, guru mengamati, membimbing, dan memberikan arahan kepada siswa. Setelah permainan selesai, guru dan siswa bersama-sama membahas hasil permainan serta mengklarifikasi makna dari setiap peribahasa.

## 4. Kegiatan Akhir

Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, kemudian bersama siswa menyimpulkan materi peribahasa yang telah dipelajari. Guru melakukan penilaian berdasarkan keaktifan, kerja sama, dan ketepatan siswa dalam mencocokkan kartu *Domino Game*. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi dan pemberian motivasi kepada siswa.

Langkah-langkah tersebut dirancang agar pembelajaran dengan menggunakan media *Domino Game* dalam modul ajar dapat berlangsung secara efektif, meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

#### **2.4.6 Kelebihan Media *Domino Game***

Media pembelajaran *Domino Game* memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya efektif dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi peribahasa. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Adapun kelebihan dari media pembelajaran *Domino Game* adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Melalui permainan yang menyenangkan, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan.

2. Membuat Pembelajaran Lebih Interaktif dan Menyenangkan

Kegiatan bermain sambil belajar menjadikan suasana kelas lebih hidup. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan teman dan guru.

3. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Dengan mencocokkan antara peribahasa dan maknanya, siswa secara tidak langsung berlatih mengenali, memahami, dan mengingat isi pelajaran dengan lebih mendalam.

4. Melatih Kerja Sama dan Sportivitas

Karena dilakukan secara berkelompok, permainan domino dapat menumbuhkan kerja sama, komunikasi, dan sikap saling menghargai antar siswa.

5. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Cepat dan Kritis

Siswa dituntut untuk berpikir cepat dalam menentukan pasangan kartu yang sesuai, sehingga melatih kemampuan berpikir logis dan analitis.

6. Cocok untuk Semua Jenis Siswa

Media ini dapat digunakan oleh siswa dengan berbagai karakteristik dan kemampuan belajar, karena bentuknya sederhana, visual, dan mudah dipahami.

7. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Aktivitas bermain sambil belajar menjadikan siswa lebih mudah mengingat materi yang dipelajari, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

#### **2.4.7 Kekurangan Media *Domino Game***

Meskipun media pembelajaran *Domino Game* memiliki banyak kelebihan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, namun media ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan oleh guru agar penggunaannya dapat berjalan dengan efektif.

Adapun kekurangan dari media pembelajaran *Domino Game* adalah sebagai berikut:

1. **Mebutuhkan Waktu yang Cukup Lama**  
Proses bermain dan mencocokkan kartu memerlukan waktu yang tidak sedikit, terutama jika jumlah siswa banyak dan guru harus mengatur jalannya permainan dengan tertib.
2. **Mebutuhkan Persiapan yang Matang**  
Guru harus menyiapkan kartu domino dengan desain yang menarik dan sesuai materi. Jika tidak dipersiapkan dengan baik, permainan bisa menjadi kurang efektif.
3. **Kemungkinan Terjadi Keributan di Kelas**  
Karena melibatkan aktivitas bermain kelompok, suasana kelas bisa menjadi agak ramai sehingga guru perlu mengatur agar tetap kondusif.
4. **Kurang Efektif Jika Jumlah Kartu Terbatas**  
Jika media tidak mencukupi untuk seluruh kelompok, sebagian siswa bisa menjadi pasif dan tidak terlibat langsung dalam kegiatan.
5. **Mebutuhkan Pengawasan yang Intensif dari Guru**  
Guru harus terus memantau jalannya permainan agar semua siswa berpartisipasi dan tidak hanya bermain tanpa memperhatikan tujuan pembelajaran.
6. **Tidak Cocok untuk Materi yang Abstrak atau Kompleks**

Media *Domino Game* lebih efektif digunakan untuk materi yang bersifat konkret atau hafalan seperti peribahasa, kosakata, atau istilah, dan kurang sesuai untuk materi yang memerlukan penalaran mendalam.

## **2.5 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **2.5.1 Pengertian Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Negara Kesatuan Republik Indonesia yang digunakan sebagai alat komunikasi nasional, sarana pendidikan, serta media pengembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Bahasa Indonesia berfungsi untuk menyatukan masyarakat Indonesia yang memiliki berbagai bahasa daerah, sehingga tercipta kesatuan dalam komunikasi dan interaksi sosial.

Menurut Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan, disebutkan bahwa:

“Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan yang wajib digunakan dalam kegiatan resmi kenegaraan, pendidikan, dan komunikasi antarwarga negara.”

Lebih luas, (Fitriyani et al., 2025), bahasa Indonesia juga berperan sebagai:

1. Alat komunikasi lisan dan tulisan, untuk menyampaikan ide, gagasan, perasaan, dan informasi.
2. Alat pengembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan, sehingga dapat mendukung pembelajaran di sekolah dan penelitian ilmiah.
3. Alat pemersatu bangsa, yang mampu menjembatani perbedaan suku, daerah, dan budaya di Indonesia.

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar, bahasa Indonesia berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan memahami teks, termasuk di antaranya pemahaman peribahasa, agar siswa dapat menggunakan bahasa secara tepat, efektif, dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.5.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa secara efektif, komunikatif, dan kreatif. Secara khusus, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut

Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kurikulum SD/MI adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Lisan dan Tulisan  
Siswa mampu berbicara, membaca, menulis, dan menyimak bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai kaidah bahasa.
2. Meningkatkan Pemahaman Teks  
Siswa dapat memahami berbagai jenis teks, baik fiksi maupun nonfiksi, termasuk peribahasa, cerita, dan informasi, sehingga dapat menangkap pesan yang terkandung di dalamnya.
3. Melatih Kreativitas dan Ekspresi  
Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa mampu mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan secara tertulis maupun lisan secara kreatif dan komunikatif.
4. Menumbuhkan Sikap Menghargai Bahasa Indonesia  
Siswa diajarkan untuk menghargai dan menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu bangsa dan identitas nasional.
5. Mendukung Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Budaya  
Bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk memahami ilmu pengetahuan, budaya, dan informasi yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks materi peribahasa, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu memahami makna peribahasa, menggunakannya secara tepat dalam percakapan maupun tulisan, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan aplikatif.

## **2.6 Materi Pembelajaran**

### **2.6.1 Peribahasa**

Peribahasa merupakan salah satu bentuk kebahasaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di Sekolah Dasar, khususnya di kelas V. Materi ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada ungkapan-ungkapan khas bahasa Indonesia yang mengandung makna kias dan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, peribahasa adalah kalimat atau kelompok kata yang mengandung makna, nasihat, atau perbandingan yang diungkapkan secara kias dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peribahasa termasuk dalam materi kebahasaan, yang bertujuan untuk:

1. Melatih siswa memahami makna bahasa kiasan dalam konteks kalimat.
2. Mengembangkan kemampuan berbahasa melalui pemahaman nilai-nilai moral dan budaya dalam peribahasa.
3. Membiasakan siswa menggunakan bahasa yang sopan, indah, dan bermakna dalam berkomunikasi.

Berikut beberapa contoh peribahasa dan maknanya yang biasanya diajarkan pada kelas V Sekolah Dasar:

- a. Berat sama dipikul, ringan sama dijinjing → Saling membantu dalam suka dan duka.
- b. Air beriak tanda tak dalam → Orang yang banyak bicara biasanya kurang pengetahuan.
- c. Sekali merengkuh dayung, dua tiga pulau terlampaui → Melakukan satu pekerjaan yang menghasilkan beberapa hasil sekaligus.
- d. Bagai air di daun talas → Orang yang tidak punya pendirian.
- e. Tong kosong nyaring bunyinya → Orang yang banyak bicara tetapi tidak berisi.
- f. Sambil menyelam minum air → Mengerjakan dua hal sekaligus dengan hasil yang baik.
- g. Di mana bumi dipijak, di situ langit dijunjung → Menyesuaikan diri dengan adat istiadat di tempat tinggal.
- h. Malu bertanya sesat di jalan → Harus bertanya agar tidak salah dalam melakukan sesuatu.

## 2.6.2 Jenis Jenis Peribahasa

Peribahasa dalam Bahasa Indonesia memiliki berbagai bentuk dan jenis, yang masing-masing memiliki fungsi dan makna tersendiri. Secara umum, peribahasa dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk dan isinya. Menurut (Nurwidayanti et al., 2025), jenis-jenis peribahasa adalah sebagai berikut:

### 1. Perumpamaan (*Simile*)

Perumpamaan adalah peribahasa yang membandingkan suatu hal dengan hal lain menggunakan kata pembanding seperti *seperti*, *bagai*, *laksana*, *umpama*, dan sebagainya.

Contoh:

- a. *Bagai air di daun talas* → orang yang tidak tetap pendiriannya.
- b. *Seperti pungguk merindukan bulan* → mengharapkan sesuatu yang mustahil tercapai.

### 2. Pepatah

Pepatah adalah peribahasa yang mengandung nasihat atau ajaran hidup dan biasanya digunakan untuk menegur atau menasihati secara halus. Contoh:

- a. *Hemat pangkal kaya, rajin pangkal pandai.*
- b. *Sekali merengkuh dayung, dua tiga pulau terlampaui.*

### 3. Bidal

Bidal adalah peribahasa yang mengandung sindiran atau ejekan halus terhadap suatu perilaku yang kurang baik.

Contoh:

- a. *Air beriak tanda tak dalam* → orang yang banyak bicara biasanya kurang pengetahuan.
- b. *Tong kosong nyaring bunyinya* → orang yang sombong padahal tidak berilmu.

### 4. Ungkapan

Ungkapan adalah gabungan kata yang memiliki makna kias, tidak bisa diartikan secara harfiah, dan biasanya berbentuk tetap.

Contoh:

- a. *Buah tangan* → oleh-oleh.
- b. *Naik pitam* → marah besar.

#### 5. Tamsil

Tamsil hampir sama dengan perumpamaan, namun biasanya digunakan untuk memberi perbandingan yang lebih mendalam dan mengandung nilai moral atau pelajaran hidup.

Contoh:

- a. *Ibarat bunga, baru kembang setangkai.*
- b. *Ibarat minyak dengan air, tak dapat bercampur.*

#### 6. Pameo (Semboyan atau Slogan)

Pameo adalah ungkapan yang bersifat sindiran atau ejekan dan sering digunakan dalam percakapan sehari-hari dengan gaya humor atau kritik.

Contoh:

- a. *Besar pasak daripada tiang* → pengeluaran lebih besar daripada pendapatan.
- b. *Sudah jatuh tertimpa tangga* → mengalami kesusahan berturut-turut.

### 2.7 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga pada strategi dan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pemahaman siswa.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi peribahasa, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami makna kiasan karena pembelajaran sering dilakukan secara konvensional. Metode ceramah yang monoton membuat siswa cepat bosan, sehingga minat dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan melibatkan keaktifan siswa. Salah satu media yang

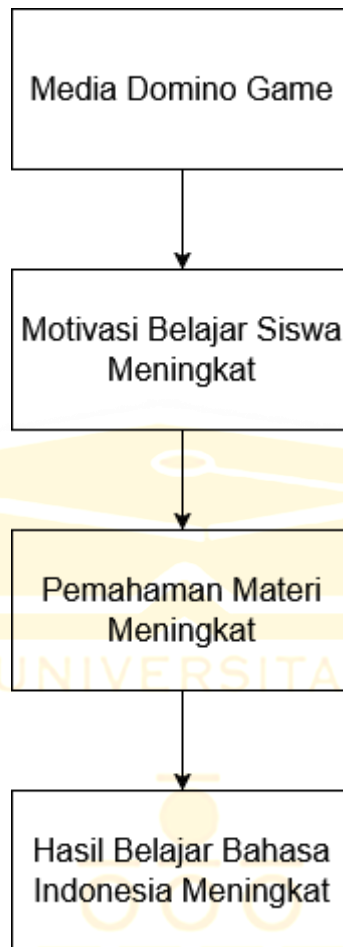
dapat digunakan adalah media pembelajaran *Domino Game*. Media ini merupakan bentuk permainan edukatif yang dikembangkan dari permainan domino tradisional, di mana setiap kartu berisi peribahasa dan artinya.

Melalui permainan ini, siswa belajar dengan cara mencocokkan peribahasa dengan maknanya, sehingga pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. *Domino Game* mampu menumbuhkan motivasi belajar, kerja sama, serta pemahaman konsep bahasa yang lebih mendalam.

Dengan adanya media pembelajaran *Domino Game*, siswa akan:

1. Lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran,
2. Lebih mudah memahami isi dan makna peribahasa,
3. Merasa senang dan termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia.

Peningkatan motivasi dan pemahaman tersebut diharapkan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, penggunaan media *Domino Game* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V pada materi peribahasa di SD.



**Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pikir Penelitian**

## **2.8 Definisi Oprasional**

Agar penelitian sesuai dengan yang diharapkan dan untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran istilah, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, belajar mengacu pada kegiatan siswa dalam memahami materi peribahasa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V UPT SDN 060973 Medan Selayang T.A 2025/2026.
2. Mengajar adalah suatu proses yang dilakukan guru dalam membimbing, mengarahkan, serta memfasilitasi kegiatan belajar siswa melalui

pengelolaan kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah, dengan tujuan agar siswa mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan materi yang diajarkan.

3. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa yang berlangsung dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam penelitian ini, pembelajaran mengacu pada kegiatan guru dalam menyampaikan materi peribahasa menggunakan media *Domino Game* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.
4. Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui nilai atau skor yang dicapai dalam tes evaluasi. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi peribahasa setelah menggunakan media pembelajaran *Domino Game*.
5. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan siswa agar terjadi proses belajar. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah *Domino Game* yang berisi kartu berpasangan antara peribahasa dan maknanya.
6. Media *Domino Game* adalah media pembelajaran berbentuk permainan kartu yang dimodifikasi menyerupai permainan domino. Setiap kartu terdiri atas dua sisi: satu sisi berisi peribahasa, dan sisi lainnya berisi makna peribahasa. Media ini digunakan untuk membantu siswa mengenali, memahami, dan mengingat peribahasa melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan interaktif.

## 2.9 Hipotesis Penelitian

Menurut (Zaki & Saiman, 2021), “Hipotesis merupakan prediksi atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *Domino Game* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V pada materi peribahasa di UPT SDN 060973 Medan Selayang Tahun Ajaran 2025/2026.

