

**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**

Halimatus Sakdiyah^{1*}; Saeful Mizan²; Badri Atul Fikriyah³

PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

^{1*}halimatussadiyah2703@gmail.com; ² mizzhan46@gmail.com;

³badriatul928@gmail.com

Corresponding author*

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SD Islam Walisongo Brondong in the subject of types of figurative language, namely metaphor, personification, and hyperbole. The main problem faced is the low level of student engagement during the learning process, which has an impact on low learning outcomes. Out of 22 students, only 6 were able to achieve the Learning Objective Achievement Criteria (LOAC) with a minimum score of 75. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles through the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 22 students, with a composition of 8 female students and 14 male students. The data collection techniques used included tests and observations. The results of the study showed a significant increase in learning outcomes and learning activities. Student learning completeness increased from 59.09% in cycle I to 81.82% in cycle II. Teacher activity, which was initially categorized as "good" with a percentage of 71.87%, increased to 93.75% and was categorized as "very good." Similarly, student activity increased from 72.40% to 88.96%. These findings demonstrate that the application of metaphor cards combined with Jeopardy quizzes in the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model can enhance students' understanding of the material and encourage their active participation in Indonesian language learning.

Keywords: *learning outcomes, metaphor cards, Jeopardy quiz, TGT, cooperative learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Islam Walisongo Brondong pada materi jenis-jenis gaya bahasa, yakni majas metafora, personifikasi, dan hiperbola. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar. Dari 22 siswa, hanya 6 yang mampu mencapai Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 75. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa, dengan komposisi 8 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang

digunakan meliputi tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan aktivitas pembelajaran. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 59,09% pada siklus I menjadi 81,82% pada siklus II. Aktivitas guru yang semula berada pada kategori “baik” dengan persentase 71,87% meningkat menjadi 93,75% dan masuk kategori “sangat baik”. Begitu pula aktivitas siswa meningkat dari 72,40% menjadi 88,96%. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan media kartu majas yang dipadukan dengan kuis Jeopardy dalam model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: hasil belajar, kartu majas, kuis Jeopardy, TGT, pembelajaran kooperatif

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang memungkinkan individu untuk mengasah kemampuan, membentuk sikap, serta mengembangkan perilaku melalui interaksi dengan lingkungan yang telah dipilih dan diarahkan, dengan sekolah berperan sebagai institusi utama dalam membentuk karakter dan menggali potensi diri. (Hamzah dan Khoiruman 2021). Pendidikan membantu manusia memperoleh ilmu dan keterampilan untuk kehidupan sehari-hari, serta membentuk pola pikir siswa, khususnya dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia (Solahudin dkk. Dalam Sumirat dkk. 2024).

Penguasaan Bahasa Indonesia menjadi aspek penting dalam pendidikan dasar karena pembelajarannya membentuk dasar kemampuan bahasa siswa secara

menyeluruh (Vijay dkk., 2024). Pemahaman yang baik terhadap bahasa membantu siswa mengekspresikan ide secara kreatif, berkomunikasi dengan efektif, serta mengembangkan kemampuan menulis yang lebih estetik dan terstruktur.

Urgensi penguatan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar semakin penting dalam konteks pendidikan daerah. Berdasarkan Data Pokok Pendidikan (DAPODIK) Tahun Ajaran 2024/2025, Provinsi Jawa Timur memiliki 16.836 SD negeri dan 2.138 SD swasta. Di Kabupaten Lamongan terdapat total 637 SD, terdiri dari 597 SD negeri dan 40 SD swasta. Salah satu wilayah fokus penelitian ini adalah Kecamatan Brondong, di mana terdapat 19 SD negeri dan 6 SD swasta. Penelitian ini dilakukan di SD Islam Walisongo untuk mengkaji

peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih keterampilan berkomunikasi siswa, baik dalam bentuk lisan ataupun tertulis (Putri 2020). Proses ini juga mendorong perkembangan kemampuan berpikir dan bernalar melalui bahasa yang berfungsi dengan tepat. Salah satu materi sentral di jenjang SD khususnya pada kelas tinggi adalah majas seperti personifikasi, hiperbola, dan metafora. Keterampilan berpikir yang dikembangkan ini berperan penting dalam memengaruhi pencapaian hasil belajar siswa (Najikhah dkk. 2024).

Hasil belajar adalah bentuk pernyataan yang dituangkan secara tertulis untuk menggambarkan capaian atau performa peserta didik dalam proses pembelajaran (Najikhah dkk. dalam Nimayani, 2024). Menurut Anzar & Mardhatillah (dalam Vijay dkk. 2024), menyatakan bahwa dalam beberapa kasus, permasalahan pembelajaran materi majas metafora di SD yaitu berkaitan dengan kurangnya motivasi, minat belajar serta pemahaman siswa terhadap konsep tersebut.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Islam Walisongo Brondong menunjukkan temuan penting terkait pembelajaran, aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang interaktif. Guru cenderung memakai metode ceramah dan bergantung pada buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, sementara media pembelajaran lain jarang dimanfaatkan. Perbedaan karakter siswa turut memengaruhi keterlibatan mereka dalam belajar, dengan sebagian besar masih pasif dan dua siswa mengalami kesulitan membaca. Selain itu, siswa kesulitan memahami materi gaya bahasa, khususnya dalam menafsirkan makna kiasan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hasil ulangan harian menunjukkan bahwa hanya 6 dari 22 siswa (27,27%) yang mencapai KKTP (≥ 75), dengan rata-rata nilai 68,68. Data ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar pemahaman siswa terhadap materi majas dapat meningkat, seperti penerapan media pembelajaran interaktif yang memadukan media konkrit dan teknologi yaitu berupa media Kartu Majas yang diintegrasikan dengan

kuis *Jeopardy*, serta perlunya pendekatan pembelajaran oleh guru yang membuat siswa tidak merasa bosan. Melalui model Teams Games Tournament, siswa dilatih bekerja sama dan lebih mudah memahami majas dalam bentuk yang menarik dan nyata.

Media pembelajaran adalah sarana yang dapat mendukung guru dalam memperluas pengetahuan siswa (Nurrita 2018). Penelitian media kartu Majas mengacu pada salah satu inovasi terkini, yaitu media MABAJEMA (Mari Belajar Jenis Majas) yang dikembangkan oleh Musyaffa dkk (2024). Penggunaan media ini telah menunjukkan hasil positif dalam membantu siswa memahami konsep majas yang sulit dicerna secara langsung. Untuk mendukung keterlibatan siswa secara aktif, media ini dipadukan dengan kuis *Jeopardy*. Permainan *Jeopardy* merupakan kuis yang diciptakan oleh Merv Griffin dengan format unik, di mana peserta memilih pertanyaan berdasarkan jumlah poin; semakin tinggi poin yang dipilih, semakin tinggi pula tingkat kesulitan pertanyaannya (Simbolon dkk. 2022). Agar implementasi media lebih optimal, pemilihan model pembelajaran juga

menjadi faktor penting. Dalam hal ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang mengajak siswa belajar dalam kelompok kecil, saling membantu memahami materi (Nurhikmawati dkk. 2024). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Menurut Nurochim (dalam Nurhikmawati dkk. 2024), Pendekatan kooperatif tipe TGT dinilai cukup praktis diterapkan karena mendorong keterlibatan aktif semua peserta didik dalam proses belajar.

Media kartu majas dinilai sangat layak dan menunjukkan tingkat efektivitas yang cukup tinggi (Musyaffa dkk (2024). Kartu majas dikembangkan dalam ukuran 9 × 5 cm agar mudah digunakan, diberi warna berbeda untuk setiap jenis majas, serta dilengkapi ilustrasi, Musyaffa dkk. juga menjelaskan bahwa kartu ini dapat dimanfaatkan dalam bentuk permainan atau tebak-tebakan yang melibatkan interaksi antarsiswa. Kombinasi media konkret berupa kartu majas dan media berbasis teknologi seperti kuis *Jeopardy* digunakan untuk

menciptakan suasana belajar yang aktif. Dalam implementasinya, kartu majas berfungsi sebagai alat bantu bagi setiap tim untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia dalam kuis *Jeopardy*.

Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Musyaffa dkk (2024), mengembangkan media kartu majas (MABAJEMA) yang menunjukkan efektivitas dalam membantu siswa memahami majas yang abstrak, dan menjadi landasan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini, yang mengadaptasi media tersebut sebagai inovasi pembelajaran visual dan interaktif di SD Islam Walisongo. Sementara itu, Hakim dkk (2013), menyatakan bahwa metode kooperatif TGT berbasis kuis *Jeopardy* lebih efektif dibanding Talking Stick dalam meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa. Penelitian serupa oleh Yael dkk (2022), menunjukkan bahwa penggunaan permainan *Jeopardy* yang dipadukan dengan model *Class-Wide Peer Tutoring* (CWPT) mampu meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif dan suasana

kompetitif. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa media kartu majas dan kuis *Jeopardy* efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak.

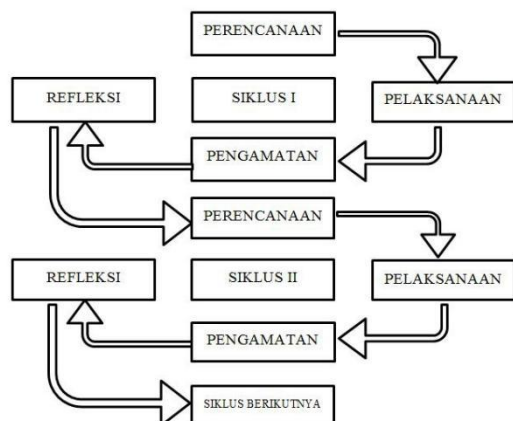
Belandaskan latar belakang yang telah di sampaikan sebelumnya, Fokus dari penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Islam Walisongo Brondong terhadap berbagai jenis majas guna mendongkrak capaian belajar mereka.

Penerapan media kartu majas yang diintegrasikan dengan kuis *Jeopardy* dalam model kooperatif TGT bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis majas termasuk majas personifikasi, majas metafora dan majas hipebola, serta menggambarkan bagaimana proses pembelajaran tersebut. Melalui penerapan media dan model pembelajaran yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa bisa turut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman dan hasil belajar mereka terhadap konsep matematika dapat meningkat. Studi ini bermanfaat secara praktis bagi siswa, pendidik, institusi sekolah, serta peneliti lain dalam

pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang kontekstual dan efektif pada jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas digunakan dalam studi ini untuk meningkatkan capaian belajar siswa (Masita, Rahmandani, and Santosa 2024). Desain penelitian menggunakan skema yang dikembangkan oleh arikunto (Ummah 2019). Skema model penelitian yang dimaksud sebagai berikut (KURNIASIH 2023):



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto

Penelitian ini melibatkan 22 siswa kelas V SD Islam Walisongo Brondong, terdiri atas 8 siswi dan 14 siswa, dengan pemilihan berdasarkan pertimbangan bahwa Pemilihan kelas didasarkan pada informasi dari guru

kelas yang menyatakan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi majas. Proses tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournamen* dan didukung oleh penggunaan media kartu majas yang terintegrasi dengan kuis *jopardy* sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Data dikumpulkan melalui observasi, tes evaluasi, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai aktivitas siswa serta peran guru selama pembelajaran. Tes evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 uraian yang diberikan di akhir pembelajaran untuk mengukur peningkatan hasil belajar, sementara dokumentasi digunakan sebagai pendukung keabsahan data.

Data yang terkumpul dianalisis dan dihitung dengan menggunakan statistic sederhana yaitu sebagai berikut (Teguh Nugroho and Nugrahani 2022);

1. Analisis Data Ketuntasan Hasil Belajar

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa, digunakan rumus perhitungan ketuntasan sebagai berikut.

a. Ketuntasan Belajar Individual

Untuk menemukan ketuntasan belajar siswa (individu) dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S : Skor akhir yang diperoleh siswa

R : Jumlah skor yang didapat siswa

N : Skor maksimum atau jumlah total skor

Sumber : Purwanto dalam (Nurpratiwi dkk., 2015)

b. Ketuntasan Klasikal

Evaluasi peningkatan hasil belajar secara klasikal dilakukan dengan melihat apakah setidaknya 75% peserta didik memperoleh nilai sesuai atau di atas ambang KKTP sebesar 75. Perhitungan dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{Nt}{T} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar

Nt : Jumlah Siswa yang Tuntas (KKTP ≥ 75)

T : Banyaknya Siswa

Sumber : Trianto dalam (Yajie and Lestari 2024)

Tabel 1. Tabel Kriteria Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siswa

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
86-100	Sangat Baik
75-85	Baik
56-74	Cukup Baik
41-55	Kurang Baik
≤ 40	Sangat Kurang

2. Analisis Data Aktivitas Guru

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai aktivitas guru selama proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan rumus berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S : Nilai persen yang dicari

R : Jumlah skor aktivitas guru

N : Skor maksimum aktivitas guru

Sumber : Purwanto dalam (Muzkiati & Vitoria, 2024)

Tabel 2. Kriteria Aktivitas Guru

Aktivitas (%)	Kriteria
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

Sumber : Purwanto dalam

(Wahyuningsih 2021)

3. Analisis Data Aktivitas Siswa

Untuk mengevaluasi aktivitas siswa dalam pembelajaran, digunakan rumus analisis data sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Sumber : (Wahyuningsih 2021)

Tabel 3. Kriteria Aktivitas Siswa

Aktivitas (%)	Kriteria
76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
26-50	Cukup
≤25	Kurang

Sumber : Trianto dalam (Nurpratiwi dkk., 2015)

Analisis hasil digunakan untuk menilai keberhasilan tindakan melalui peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKTP minimal 75.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini akan terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi tentang jenis-jenis majas yang dilakukan melalui penggunaan media kartu majas yang diintegrasikan dengan kuis *Jeopardy* dalam model kooperatif tipe TGT di kelas V. Data yang diperoleh meliputi hasil tes siswa serta observasi aktivitas guru dan siswa selama

proses pembelajaran berlangsung. Penyajian data dilakukan secara sistematis untuk memperlihatkan perubahan dari siklus I ke siklus II sebagai hasil dari perbaikan strategi pembelajaran.

a. Hasil Tes Evaluasi Siswa

Perkembangan hasil belajar siswa diamati melalui skor evaluasi yang diberikan di akhir setiap siklus.. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang digunakan adalah 75, dan ketuntasan klasikal yang diharapkan adalah $\geq 75\%$.

Pada siklus I, hasil evaluasi menunjukkan bahwa 13 dari 22 siswa memperoleh nilai di atas KKTP, yakni 75., sedangkan 9 siswa lainnya belum mencapai KKTP. Nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 72,95, dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 59,09% dan belum memenuhi target minimal ketuntasan yang ditetapkan. Skor tertinggi yang diperoleh siswa mencapai 90, sementara skor terendah berada pada angka 60.

Setelah perbaikan diterapkan pada siklus II, Melalui optimalisasi penggunaan media pembelajaran serta pemberian bimbingan khusus bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan pada siklus sebelumnya,

terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Pada siklus II, sebanyak 18 dari 22 siswa (81,82%) mencapai skor di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan hanya 4 siswa (18,18%) yang belum tuntas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,27 dengan skor tertinggi mencapai 100 dan terendah 65. Walaupun demikian, empat siswa yang masih belum tuntas turut menunjukkan peningkatan nilai, meskipun belum mencapai batas KKTP.

Tabel 4. Tes Evaluasi Siklus I dan Siklus II

Siklus	Jumlah Siswa Tuntas	Ketuntasan Klasikal
Siklus I	13 dari 22 Siswa	59,09%
Siklus II	18 dari 22 Siswa	81,82%

Peningkatan ketuntasan ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu majas yang diintegrasikan dengan kuis *Jeopardy* melalui model kooperatif tipe *TGT* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa pada materi jenis-jenis majas.

b. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

Selain menggunakan tes evaluasi, data juga diperoleh melalui lembar observasi, yang dalam hal ini

aspek yang diobservasi adalah terkait aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa. Aktivitas ini dinilai berdasarkan beberapa indikator diantaranya terkait keterlibatan, interaksi, penggunaan media, penerapan model serta pengelolaan kelas.

Berdasarkan data pada Siklus I, observasi terhadap aktivitas guru mendapatkan skor dengan rata-rata sebesar 71.87%, yang berada pada kategori “cukup”. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus ini mencapai 72,40%, termasuk dalam kategori “baik”. Pada tahap ini ditemukan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok masih kurang dan perlu ditingkatkan. Selain itu, guru belum optimal dalam membagikan jumlah kartu secara merata kepada setiap tim saat pelaksanaan permainan dan turnamen. Guru juga masih kurang dalam mengatur waktu pembelajaran secara efektif, sehingga hal ini perlu menjadi perhatian dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

Setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II, aktivitas guru yang semula berada pada persentase 71.87% berubah menjadi 93,75% yang tergolong

dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan aktivitas siswa yang semula 72,40% berubah menjadi 88,96% dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru yang semula berada pada kategori “cukup” menjadi “sangat baik” dan aktivitas siswa yang sebelumnya masuk dalam kategori “baik” menjadi “sangat baik” pada siklus II.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Komponen	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	71,87%	93,75%
Aktivitas Siswa	72,40%	88,96%

Perubahan aktivitas guru dari kategori “cukup” menjadi “sangat baik” menunjukkan adanya perbaikan dalam pembagian media kartu majas, kemampuan membimbing siswa baik secara individu maupun kelompok, serta pengelolaan waktu pembelajaran. Demikian pula, peningkatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa media kartu majas dan kuis *jeopardy* melalui model TGT mampu menarik perhatian dan mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Pembahasan

Media kartu majas yang diintegrasikan dengan kuis *Jeopardy*

terbukti membantu siswa dalam proses pembelajaran materi jenis-jenis majas. Melalui media ini, siswa lebih mudah memahami dan membedakan antara majas metafora, personifikasi, dan hiperbola karena disajikan secara menarik dan interaktif.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama kelompok, saling membantu, bertanggung jawab, dan partisipasi aktif dalam diskusi. Guru juga menjadi lebih terarah dalam mengelola kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media dan metode ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, tertarik dengan materi, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media kartu majas dan kuis Jeopardy melalui model TGT terbukti mampu meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa kelas V SD Islam Walisongo, Kecamatan Brondong, serta mencapai ketuntasan belajar sebesar 81,82% pada siklus II, melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti.

Peningkatan hasil belajar siswa tersebut didukung oleh aktivitas

belajar yang lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang semula berada pada kategori “baik” dengan persentase 72,40% pada siklus I, berada pada kategori “sangat baik” dengan persentase 88,96% pada siklus II. Siswa aktif menjawab pertanyaan, aktif berdiskusi, serta menunjukkan ketertarikan menggunakan media secara langsung. Sementara itu, aktivitas guru yang semula masuk dalam kategori “cukup” dengan persentase 71,87% pada siklus I, menjadi “sangat baik” dengan persentase 93,75% pada siklus II. Temuan tersebut mencerminkan bahwa guru lebih terampil dalam mengelola kelas dan membimbing siswa dalam penggunaan media pembelajaran.

Dengan demikian, integrasi antara media kartu majas dan kuis Jeopardy dalam model TGT terbukti dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas, dan juga dalam membangun pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Strategi ini layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran di sekolah dasar pada

materi Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi yang bersifat kiasan atau abstrak.

D. Kesimpulan

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Islam Walisongo Brondong pada materi majas metafora, personifikasi, dan hiperbola. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti penyederhanaan LKS, penambahan kartu, serta penataan ulang posisi duduk, berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga mendorong siswa untuk lebih antusias dan memahami materi dengan lebih baik.

Secara kuantitatif, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan dari 72,40% menjadi 88,96%, sedangkan ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan dari 27,27% pada prasiklus menjadi 81,82% pada siklus II. Rata-rata nilai siswa pun meningkat dari 68,68 menjadi 82,27. Aktivitas guru juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari 71,87% menjadi 93,75%, mencerminkan pelaksanaan

pembelajaran yang semakin efektif. Dengan demikian, integrasi media kartu majas dan kuis Jeopardy dalam model pembelajaran TGT terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berdampak positif terhadap capaian belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fenty Tiara Junika, Siti Dewi Maharani, dan Vinencia Ika Indralin. 2024. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi." *Cendekiawan* 6(1):72–78. doi: 10.35438/cendekiawan.v6i1.443.
- FS Sundari, S. Nurjanah DN Sumirat. 2024. "FEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIKE PADA KETERAMPILAN MENULIS LAGU GUBAHAN MENGGUNAKAN RIMA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS IV B SD NEGERI BONDONGAN KOTA BOGOR Dede." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 4(1):1–23.
- Hakim, A. R., D. Rusidana, A. F. C. Wijaya, Jurusan Pendidikan Fisika, Fakultas Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Current English. 2013. "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Permainan Kuis Jeopardy dan Talking Stick untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP." *WePFI* 1(3):1–10.
- Hamzah, Muhammad Zuhdy, dan Muhamad Alfi Khoiruman. 2021. "PROBLEMATIK PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA KAJIAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SEKOLAH DASAR." *Jurnal Syntax Transformation* 2(6):6.
- Kabupaten Aceh Besar Muzkiati, Angan, dan Linda Vitoria. 2024. "Pengaruh Penerapan Media Papan Musi (Multi Fungsi) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi FPB Kelas IV Di SD Negeri Cot." *Februari* 9(1):43–55.
- KURNIASIH, PURI. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing." *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah* 3(2):105–10. doi: 10.51878/secondary.v3i2.2206.
- Kusumawati, Eti, Sururudin Muhammad, dan Mijahamuddin Alwi. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD IV Apitaik." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(5):12465–71.
- Masita, Kessy, Fahdian Rahmandani, dan Teguh Santosa. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Melalui Model Problem Based Learning (PBL)." 8(April):37–45.
- Musyaffa, Irsyad Fadhil, Ida Zulaeha, dan Panca Dewi Purwati³ Universitas. 2024. "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.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(4):117–129.
- Najikhah, Fatikhah, Siti Masfuah, Siti Fatimah, Ririn Anggraini, dan Mawar Setyaningsih. 2024. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatkan Keterampilan Berfikir Siswa Dalam Materi Majas Metafora.” *Js (Jurnal Sekolah)* 8(2):228. doi: 10.24114/js.v8i2.55100.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Suhayati. 2022. “Efektivitas penggunaan media papan musi (multi fungsi) pada materi KPK dan FPB kelas IV SD.” *Jurnal Ilmiah Telaah* 7(1):61–65.
- Nurhikmawati, Alisya Putri, Iksanti Alfian, dan Ety Ratnawati. 2024. “Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora* 1(2):35–41. doi: 10.59966/jsph.v1i2.1310.
- Nurlaila, Nurlaila, dan Istiyati Mahmudah. 2023. “Efektivitas Penggunaan Media Papan Musi (Multi Fungsi) Materi KPK dan FPB pada Pembelajaran Matematika.” *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 4(2):48–55. doi: 10.35508/fractal.v4i2.13209.
- Nurpratiwi, Rahma Tisa, Sigid Sriwanto, dan Esti Sarjanti. 2015. “Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture and Picture dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung.” *Geoedukasi* 4(2):1–9.
- Nurrita, Teni. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 3(1):171–87. doi: 10.51878/academia.v2i3.1447.
- Putri, Fatma Nuraini. 2020. “Pendidikan Karakter Siswa Melalui Pelajaran Bahasa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 8(1):16. doi: 10.30659/j.8.1.16-24.
- Simbolon, Astuty, Nursia Simanjuntak, Rut Ayzta Pardede, Sarah Gultom, Natalia Widya Pasca Tarigan, dan Rinci Simbolon. 2022. “The Effect of Jeopardy Game on Students’ Reading Comprehension.” *Jurnal Basataka (JBT)* 5(2):472–76. doi: 10.36277/basataka.v5i2.203.
- Siregar, L. F., & Hasanah. 2023. “Penerapan media pembelajaran matematika papan musi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB di kelas V SD Negeri 064986 Medan Amplas.” *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* 7(2):191–198. doi: 10.32696/jp2mipa.v7i2.1909.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning Model). In CV Eureka Media Aksara (Cetakan Pe, Vol. 2, Nomor 1). CV Eureka Media Aksara. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Teguh Nugroho, Rian, dan Farida Nugrahani. 2022. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Pada Kelas V.” 1(1):12.
- Ummah, Masfi Sya’fiatul. 2019. “PENERAPAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP KELAS IV MIN 3 ACEH BESAR.” *Sustainability (Switzerland)*

- 11(1):1–14.
- Vijay, Mohamad, Indriati Nurul Hidayah, dan Dolfi Harsadi. 2024. "Pengembangan LKPD Berbasis Kooperatif Tipe Make a Match untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Metafora Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal of Language, Literature, and Arts* 4(12):1220–28.
- Wahyuni, dan Helminsyah. 2016. "Contextual Teaching and Learning (CTL)."
- Wahyuningsih, Sri. 2021. "Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Himpunan." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 1(1):10–21. doi: 10.53299/jppi.v1i1.19.
- Yael, Arnesti, Fitrah Yuridka, dan Herlina Apriani. 2022. "Pengaruh Penerapan Model Class-Wide Peer Tutoring (Cwpt) Menggunakan Media Permainan Joepardy Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid." *Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia* 5(1):1–5. doi: 10.31602/dl.v5i1.6453.
- Yajie, Muhammad Ulfa, dan Nila Lestari. 2024. "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) pada Tema 4 'Berbagai Pekerjaan' Kelas IV UPT SPF SDN 101981 Galang." *Journal on Education* 6(3):16685–94.