



(Pengaruh Cooperative Learning TGT Berbasis Media Interaktif Baamboozle terhadap Pemahaman Majas Siswa SD: Sebuah Eksperimen)

Salma Ayuning Triana¹, Andarini Permata Cahyaningtyas²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang

*E-mail: salmatriana04@students.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media interaktif *Baamboozle* terhadap pemahaman majas siswa kelas V SD Labschool UNNES. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental Non-Equivalent Control Group* dan sampel 17 siswa per kelompok. Instrumen berupa tes pemahaman majas yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Analisis data meliputi uji normalitas dan homogenitas, *Paired Sample T-Test*, *Independent Sample T-Test*, serta *N-Gain* menggunakan SPSS 27. Hasil menunjukkan penerapan model *TGT* berbantuan *Baamboozle* meningkatkan pemahaman majas secara signifikan; rata-rata skor kelompok eksperimen naik dari 72,47 menjadi 89,82, sedangkan kontrol dari 56,41 menjadi 58,53. Sig. *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test* = 0,000 ($p < 0,05$). *N-Gain* eksperimen 63,49%, kontrol 4,11%. Temuan menegaskan efektivitas model *TGT* berbantuan media interaktif sebagai strategi pembelajaran inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman majas.

Kata Kunci: *Cooperative Learning, TGT, Baamboozle, Pemahaman Majas, SD*

Abstract

This study aimed to analyze the effect of the Cooperative Learning model of Teams Games Tournament (TGT) assisted by the interactive media Baamboozle on figures of speech comprehension of grade V students at SD Labschool UNNES. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental Non-Equivalent Control Group design, with 17 students per group. The instrument was a figures of speech comprehension test, which had been tested for validity, reliability, discriminating power, and difficulty level. Data analysis included normality and homogeneity tests, Paired Sample T-Test, Independent Sample T-Test, and N-Gain using SPSS 27. Results showed that implementing the TGT model assisted by Baamboozle significantly improved figures of speech comprehension; the experimental group's mean score increased from 72.47 to 89.82, while the control group increased from 56.41 to 58.53. Sig. values for Paired Sample T-Test and Independent Sample T-Test were 0.000 ($p < 0.05$). N-Gain was 63.49% for the experimental group and 4.11% for the control group. These findings confirm the effectiveness of the TGT model assisted by interactive media as an innovative and interactive learning strategy.

Keywords: *Cooperative Learning, TGT, Baamboozle, Figures of Speech Comprehension, Elementary School*

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka melalui kebijakan Merdeka Belajar menekankan pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan aktif siswa dan pengalaman belajar yang bermakna, dengan landasan pendekatan *deep learning* yang mencakup pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*) (Mustapa, 2025; Nafi'ah & Faruq, 2025). Dalam konteks tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, khususnya dalam memahami makna teks secara kontekstual, termasuk bahasa kiasan. Salah satu materi penting di kelas V adalah majas, yang menuntut kemampuan siswa tidak hanya mengenali jenis-jenis majas, tetapi juga menafsirkan makna kiasan yang terkandung di dalamnya secara tepat (Verawaty & Zulqarnain, 2020).

Secara khusus, pemahaman majas adalah kemampuan siswa dalam mengenali jenis-jenis majas serta menafsirkan makna kiasan yang digunakan dalam konteks kalimat atau teks secara tepat. Pemahaman ini mencakup kemampuan mengaitkan majas dengan pesan yang ingin disampaikan penulis serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menuntut keterampilan berpikir interpretatif dan kritis (Tarigan & Tambunan, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran majas memerlukan pendekatan yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Namun demikian, capaian pembelajaran majas di sekolah dasar belum sepenuhnya optimal. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemahaman majas siswa kelas V masih tergolong rendah, yang salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan belum melibatkan siswa secara aktif (Tarigan & Tambunan, 2021). Kondisi ini sejalan dengan realitas di lapangan yang menunjukkan permasalahan serupa. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara awal, siswa kelas V SD Labschool UNNES masih mengalami kesulitan dalam mengenali berbagai jenis majas serta menafsirkan makna kiasan yang terdapat dalam teks sastra maupun non-sastra. Kesulitan tersebut terlihat dari ketidakmampuan siswa membedakan karakteristik masing-masing majas dan kecenderungan memahami teks secara literal. Hambatan ini diperkuat oleh pola pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana kegiatan pembelajaran didominasi oleh penjelasan guru, diskusi terbatas, serta pemanfaatan media presentasi sederhana seperti *PowerPoint* atau *Canva*.

Meskipun teknologi telah digunakan, penerapannya belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan belum selaras dengan prinsip *deep learning* yang menekankan pembelajaran bermakna, reflektif, dan menyenangkan sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka. Rendahnya pemahaman terhadap majas berpotensi menghambat keterampilan berbahasa siswa, baik dalam memahami teks, menulis, maupun mengapresiasi karya sastra, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Berkaitan dengan permasalahan yang ada maka dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang berbeda yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), yang dibantu oleh media interaktif *Baamboozle*, menekankan kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat dalam kegiatan permainan akademik. Model TGT dapat membantu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa untuk belajar (Banani & Aman, 2022). Sementara itu, *Baamboozle* sebagai media pembelajaran berbasis *game-based learning* terbukti memiliki kemampuan untuk meningkatkan keinginan dan hasil belajar siswa (Wardani & Kiptiyah, 2024).

Selain itu, penelitian telah menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media interaktif meningkatkan pemahaman majas. Musyaffa et al (2024) membuktikan bahwa media kartu MABAJEMA berbasis model CIRC efektif meningkatkan pemahaman majas siswa kelas V. Selain itu, Febriani & Purwati (2024) menunjukkan bahwa *e-flashcard* berbasis PBL mampu meningkatkan pemahaman majas personifikasi siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penggunaan media *Baamboozle* yang dikombinasikan dengan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi majas, masih jarang diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media interaktif *Baamboozle* mempengaruhi pemahaman majas siswa di kelas V SD Labschool UNNES. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi empiris untuk mengembangkan metode pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang lebih kreatif, interaktif, dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen untuk mengkaji pengaruh serta perbedaan penerapan model pembelajaran terhadap pemahaman majas siswa. Rancangan penelitian yang digunakan berupa *quasi experiment* dengan desain *Non-Equivalent Control Group*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dengan jumlah 17 siswa begitu juga dengan kelas control. Penentuan kedua kelas tersebut tidak dilakukan secara acak, melainkan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik serta kemampuan awal peserta didik. (Sugiyono, 2020). Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran yang berlangsung secara konvensional. Proses pengukuran dilakukan dengan memberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kepada kedua kelompok guna mengetahui perbedaan tingkat pemahaman majas siswa sebelum dan setelah perlakuan pembelajaran diberikan.

ata penelitian berupa skor hasil tes pemahaman majas siswa yang diolah menggunakan perangkat lunak *SPSS* versi 27. Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu melalui pengujian kualitas yang meliputi uji validitas dengan teknik *Pearson Product Moment*, uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*, serta analisis daya pembeda dan tingkat kesukaran soal (Khumaira, 2024). Tahapan analisis data

diawali dengan pengujian prasyarat, yaitu uji normalitas menggunakan metode *Shapiro–Wilk* dan uji homogenitas melalui *Levene’s Test* pada taraf signifikansi 0,05. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan menerapkan *Paired Sample T-Test*, *Independent Sample T-Test*, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui perbedaan sekaligus peningkatan pemahaman majas siswa setelah perlakuan pembelajaran diberikan. (Sugiyono, 2020).

Table 1 Non-Equivalent Control Group Design

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan :

- X : Pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan Baamboozle
- : Pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa media interaktif
- O1 : Pretest (tes sebelum menggunakan model TGT berbantuan Baamboozle)
- O2 : Posttest (tes sesudah menggunakan model TGT berbantuan Baamboozle)
- O3 : Pretest (tes sebelum menggunakan metode konvensional)
- O4 : Posttest (tes sesudah menggunakan metode konvensional)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebagai tahap awal penelitian, instrumen tes pemahaman majas terlebih dahulu diuji coba pada sekolah yang berbeda untuk memastikan kualitas soal melalui pengujian validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukaran soal. Selanjutnya, kegiatan penelitian dilaksanakan dalam empat kali pertemuan yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada setiap pertemuan, kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran majas dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran majas yang berlangsung secara konvensional. dengan metode konvensional tanpa perlakuan khusus, yaitu menggunakan media presentasi PPT dan Canva. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan pretest dan posttest, kemudian data hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *Paired Sample t-test*, dan uji *Independent Samples t-test* untuk mengetahui peningkatan dan perbedaan pemahaman majas siswa antar kelompok.

1. Uji Instrumen Penelitian

Hasil pengujian instrumen menunjukkan bahwa seluruh butir soal yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi persyaratan kelayakan. Pengujian validitas yang dilakukan menggunakan teknik *Pearson Product Moment* dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* versi 27 menunjukkan bahwa sebanyak 30 butir soal memiliki nilai *r* hitung yang melebihi *r* tabel sebesar 0,497 serta nilai signifikansi di bawah 0,05, sehingga seluruh butir soal dinyatakan valid. Selanjutnya, pengujian reliabilitas dengan

metode *Cronbach's Alpha* menghasilkan koefisien sebesar 0,958 yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi serta konsistensi internal yang sangat baik. Hasil analisis daya pembeda juga menunjukkan bahwa seluruh butir soal berada pada kategori baik hingga sangat baik, sehingga mampu membedakan kemampuan siswa secara efektif. Ditinjau dari tingkat kesukaran, mayoritas soal termasuk dalam kategori sedang, disertai beberapa soal berkategori mudah dan sukar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat kesukaran yang seimbang dan proporsional, sehingga layak digunakan sebagai alat ukur pemahaman majas dalam penelitian ini.

2. Hasil Pengujian Hipotesis

a. Statistik Deskriptif Pemahaman Majas Siswa

Berdasarkan statistik deskriptif pada Tabel 2, diketahui bahwa jumlah siswa pada masing-masing kelompok adalah 17 orang ($N = 17$), dengan kemampuan pemahaman majas pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang jelas baik dari nilai rata-rata maupun rentang skor. Pada kelompok eksperimen, nilai minimum meningkat dari 58 pada pretest menjadi 80 pada posttest, sementara nilai maksimum meningkat dari 88 menjadi 98, disertai kenaikan nilai rata-rata dari 72,47 menjadi 89,82. Sebaliknya, pada kelompok kontrol peningkatan yang terjadi relatif kecil, di mana nilai minimum tetap pada angka 40 dan nilai maksimum tetap pada angka 73, dengan nilai rata-rata yang hanya meningkat dari 56,41 pada pretest menjadi 58,53 pada posttest, sehingga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TGT berbantuan media interaktif *Baamboozle* memberikan peningkatan pemahaman majas yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional

Table 2 Statistik Deskriptif Kemampuan Pemahaman Majas Siswa

Kelompok	N	Minimum	Maximum	Mean
Pre-Eks	17	58	88	72,47
Post-Eks	17	80	98	89,82
Pre-Kon	17	40	73	56,41
Post-Kon	17	40	73	58,53

b. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil pengujian normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* pada Tabel 3 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh informasi bahwa seluruh data tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 17 siswa ($N = 17$) menunjukkan nilai signifikansi yang sama dengan atau lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi tersebut meliputi *pretest*

kelompok eksperimen (Sig. = 0,476), *posttest* kelompok eksperimen (Sig. = 0,085), *pretest* kelompok kontrol (Sig. = 0,651), dan *posttest* kelompok kontrol (Sig. = 0,099). Dengan demikian, seluruh data penelitian dinyatakan berdistribusi normal sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan, yaitu data dengan nilai signifikansi $\geq 0,05$ memenuhi asumsi normalitas dan dapat digunakan dalam analisis statistik parametrik. Adapun hasil uji normalitas tersebut disajikan pada tabel berikut.

Table 3 Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	17	0,476	Normal
Posttest Eksperimen	17	0,085	Normal
Pretest Kontrol	17	0,651	Normal
Posttest Kontrol	17	0,099	Normal

c. Hasil Uji Homogenitas

Hasil pengujian homogenitas data yang dilakukan menggunakan metode *Levene's Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ menunjukkan bahwa nilai *Levene Statistic* berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 2,539 dengan tingkat signifikansi 0,064, sedangkan berdasarkan nilai tengah (*median*) diperoleh nilai sebesar 2,377 dengan signifikansi 0,078. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang sama atau bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas tersebut, data penelitian dinyatakan layak untuk dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik. Adapun hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Table 4 Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	Sig.
Mean	2,539	0,064
Median	2,377	0,078

d. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Pengujian *Paired Samples t-test* dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah mengenai perbedaan pemahaman majas antara siswa kelas V SD Labschool UNNES pada kelompok eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Baamboozle* dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hasil analisis *Paired Sample t-test* menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan nilai *mean* selisih sebesar $-17,353$, yang mengindikasikan adanya peningkatan rata-rata pemahaman majas siswa setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Baamboozle*.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol diperoleh nilai *mean* selisih sebesar $-2,412$ dengan tingkat signifikansi 0,287 ($p > 0,05$). Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman majas siswa pada kelompok kontrol tergolong rendah dan tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, pembelajaran konvensional tidak memberikan peningkatan pemahaman majas yang berarti jika dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media interaktif *Baamboozle*. Adapun hasil uji *Paired Sample T-Test* disajikan pada tabel berikut.

Table 5 Hasil Uji Paired Sample T-Test

	Mean (Selisih)	Sig. (2-tailed)
PreEks - PostEks	-17,353	0,000
PreKon - PostKon	-2,412	0,287

e. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Pengujian *Independent Samples t-test* dalam penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle* terhadap pemahaman majas siswa kelas V SD Labschool UNNES.

Dalam rangka menjawab rumusan masalah tersebut, analisis *Independent Samples t-test* diterapkan pada data hasil *posttest* kelompok eksperimen, yaitu siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Baamboozle*, serta data *posttest* kelompok kontrol, yakni siswa yang memperoleh pembelajaran melalui metode konvensional.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hipotesis Nol (H_{01}) : Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle* tidak menunjukkan pengaruh yang

- signifikan terhadap tingkat pemahaman majas siswa kelas V SD Labschool UNNES.
- Hipotesis Alternatif (Ha₁) : Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman majas siswa kelas V SD Labschool UNNES.
- Hipotesis Nol (H₀₂) : Tidak ditemukan perbedaan yang bermakna dalam tingkat pemahaman majas antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle* dan siswa yang memperoleh pembelajaran melalui metode konvensional.
- Hipotesis Alternatif (Ha₂) : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat pemahaman majas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*.

Table 6 Hasil Uji Independent Group Statistic

Kelas	N	Mean	SD
Posttest Kontrol	17	58,53	10,887
Posttest Eksperimen	17	89,82	5,703

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman majas siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata sebesar 89,82 dengan simpangan baku 5,703, sementara kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 58,53 dengan simpangan baku 10,887. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa selain mencapai pemahaman majas yang lebih baik, hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen juga relatif lebih beragam dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan serta pengaruh yang signifikan antara kedua kelompok tersebut, dilakukan pengujian menggunakan Independent Samples T-Test yang hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Table 7 Hasil Uji Independent Sample T-Test

	Sig. (2-tailed)
Nilai (Equal variances not assumed)	0,000

Berdasarkan hasil pengujian *Levene's Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,010 ($p < 0,05$) yang menunjukkan bahwa varians data antara kedua kelompok tidak bersifat homogen. Oleh sebab itu, analisis perbedaan nilai rata-rata selanjutnya mengacu pada hasil *Independent Samples t-test* dengan asumsi varians tidak sama (*equal variances not assumed*). Hasil pengujian *t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, Hipotesis Nol (H_{01} dan H_{02}) dinyatakan ditolak, sedangkan Hipotesis Alternatif (H_{a1} dan H_{a2}) diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

f. Hasil Uji N-Gain

Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman majas siswa pada kelompok eksperimen berada pada kategori cukup efektif dengan nilai rata-rata sebesar 63,49%. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencapai nilai *N-Gain* sebesar 4,11% yang termasuk dalam kategori tidak efektif. Perbedaan capaian *N-Gain* tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Baamboozle* mampu meningkatkan pemahaman majas siswa secara lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini mempertegas bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif yang didukung oleh media interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil uji *N-Gain* disajikan pada tabel berikut.

Table 8 Hasil Uji N-Gain

Statistik	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
Mean (%)	4,11	63,49

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman majas siswa kelas V SD Labschool UNNES. Temuan ini diperkuat oleh hasil pengujian *Paired Sample T-Test* pada kelompok eksperimen yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara skor *pretest* dan *posttest* setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media interaktif. Dengan demikian, Hipotesis Nol pertama (H_{01}) yang menyatakan tidak adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Baamboozle* terhadap pemahaman majas siswa dinyatakan ditolak, sedangkan Hipotesis Alternatif pertama (H_{a1}) diterima.

Temuan ini mengindikasikan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, kompetisi akademik, dan permainan terstruktur mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Peningkatan yang signifikan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan melibatkan siswa secara aktif melalui kerja sama kelompok dan aktivitas permainan akademik mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep majas (Mustapa, 2025). Temuan ini sejalan dengan prinsip *deep learning* dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi mampu memahami dan menafsirkan makna bahasa kiasan secara kontekstual (Nafi'ah & Faruq, 2025). Proses pembelajaran semacam ini mendorong siswa mencapai ranah kognitif pemahaman dan penerapan sebagaimana dijelaskan dalam taksonomi Krathwol (2001).

Selanjutnya, hasil pengujian *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pemahaman majas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 ($p < 0,05$) mengindikasikan bahwa rata-rata pemahaman majas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Bamboozle* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran melalui metode konvensional. Dengan demikian, Hipotesis Nol kedua (H_{02}) yang menyatakan tidak adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok dinyatakan ditolak, sedangkan Hipotesis Alternatif kedua (H_{a2}) diterima.

Perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tersebut menunjukkan bahwa model TGT lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam memfasilitasi pemahaman konsep majas yang bersifat abstrak. Perbedaan yang signifikan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak, seperti majas (Slavin, 1980). Interaksi antaranggota kelompok memungkinkan siswa saling bertukar pemahaman dan mengklarifikasi makna bahasa kiasan, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam membangun pengetahuan siswa secara aktif (Uno, 2024).

Selain model pembelajaran, penggunaan media interaktif juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman majas siswa. Media pembelajaran yang dikemas secara menarik mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran (Wardani & Kiptiyah, 2024). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis permainan dan visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pemahaman konsep secara lebih mendalam (Wulandari et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran majas, penggunaan media interaktif memungkinkan siswa mengaitkan bahasa kiasan dengan ilustrasi dan situasi nyata, sehingga makna majas dapat dipahami secara lebih konkret dan kontekstual. Temuan penelitian ini tidak hanya mendukung temuan sebelumnya, tetapi juga

memperluas penerapannya melalui integrasi model TGT dan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sebaliknya, tidak ditemukannya perbedaan yang signifikan pada hasil pretest dan posttest kelompok kontrol, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,287 ($p > 0,05$), menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu meningkatkan pemahaman majas siswa secara optimal. Kondisi ini mempertegas bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif dan minim keterlibatan siswa cenderung menghasilkan peningkatan pemahaman yang rendah, sebagaimana juga ditemukan oleh Tarigan & Tambunan (2021) serta Magdalena et al. (2021).

Lebih lanjut, hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman majas pada kelompok eksperimen berada pada kategori cukup efektif dengan nilai rata-rata sebesar 63,49%, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 4,11% dan termasuk kategori tidak efektif. Perbedaan ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman majas siswa merupakan dampak langsung dari penerapan model TGT berbantuan media interaktif *Baamboozle*. Temuan ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media interaktif mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan pemahaman konseptual siswa secara signifikan (Tagorumbu & Gagaramusu, 2025).

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi, tetapi juga oleh strategi dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Secara umum hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* yang didukung oleh media interaktif *Baamboozle* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan serta efektif dalam meningkatkan pemahaman majas siswa kelas V SD Labschool UNNES. Temuan ini tidak hanya memperkuat teori pembelajaran kooperatif dan *game-based learning*, tetapi juga memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan *deep learning*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Baamboozle* berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman majas siswa kelas V SD Labschool UNNES. Hasil *Paired Sample T-Test* pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$) dengan peningkatan nilai rata-rata dari 72,47 menjadi 89,82. Selain itu, hasil *Independent Samples T-Test* juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai $p = 0,000$, di mana rata-rata *posttest* kelompok eksperimen (89,82) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (58,53). Temuan ini diperkuat oleh hasil uji *N-Gain* yang menunjukkan peningkatan sebesar 63,49% pada kelompok eksperimen (kategori cukup efektif), sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 4,11% (kategori tidak efektif). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_{a1} dan H_{a2}) diterima, sedangkan

hipotesis nol (H_{01} dan H_{02}) ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa integrasi model TGT dan media interaktif Baamboozle mampu menciptakan pembelajaran majas yang lebih bermakna, aktif, dan efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Implikasi praktis penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi abstrak, seperti majas, melalui pembelajaran yang kolaboratif, kompetitif, dan menarik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi sekolah dan pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka dan pendekatan *deep learning*. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan model ini pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda serta mengombinasikannya dengan media interaktif lain guna memperluas temuan penelitian.

.DAFTAR PUSTAKA

- Banani, U. A., & Aman, A. (2022). The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649–2656. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1211>
- Febriani, A. D., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan E-Flashcard Majas Personifikasi Berbasis Problem Based Learning (PBL) Upaya Peningkatan Sikap Bernalar Kritis dan Pemahaman Majas Personifikasi Pada Siswa Kelas IV SD. 8, 47371–47378.
- Khumaira, R. (2024). Analisis Daya Beda Pada Soal Tes Mata Pelajaran. 8(5), 533–540.
- Krathwol, D. R. (2001). *Axo Omy*.
- Magdalena, I., Shafani, H. T., & Ramadhani, V. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sdn Dukuh 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 358–367. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Mustapa, Alan. K. Ramadhani. dkk. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Kurikulum Merdeka: Understanding By Design, Berdiferensiasi, Dan Deep Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 427–441. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/25134/12767/100750>
- Musyaffa, I. F., Zulaeha, I., & Purwati, P. D. (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. *PENDAS Jurnal Pendidikan Dasar*, 09, 2548–6950. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20330>
- Nafi'ah, J., & Faruq, D. J. (2025). Conceptualizing Deep Learning Approach in Primary Education: Integrating Mindful, Meaningful, and Joyful. *Journal of Educational Research and Practice*, 3(2).
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative Learning. *Review of Educational Research*, 50(2), 315–342. <https://doi.org/10.3102/00346543050002315>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tagorumbu, A. N., & Gagaramusu, Y. B. M. (2025). The Effect of the Team Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects in Grade Four of Public Elementary Schools Biro. 08(06), 3598–3607. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v8-i06-65>
- Tarigan, N., & Tambunan, P. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Menentukan Frasa, Ungkapan Dan Kata Majemuk Siswa Kelas V Sd Negeri 060936 Medan Johor Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Curere*, 5(2), 59. <https://doi.org/10.36764/jc.v5i2.662>
- Uno, W. A. (2024). Implementation of Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) to Improve Students ' Understanding of Mathematical Concepts on Fractions at SDN 07 Tilamuta. (2020), 71–76.
- Verawaty, E., & Zulqarnain. (2020). KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021 Bahasa Indonesia, Bergerak Bersama untuk SD Kelas V. In *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* (Vol. 3, Number 1). <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>

- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>
- Wulandari, W., Susanto, D. A., & Hawa, F. (2024). *Using Bamboozle Games To Improve Students ' Vocabulary In Understanding Narrative Text*. 2(3), 141–147.