

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBASIS GAMIFIKASI *WORDWALL* TERHADAP PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

RIZKA MAWADDAH

(220209042)

**Mahasiswi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M / 1447 H**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS GAMIFIKASI *WORDWALL* TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MI

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri
Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Syarat Penyusunan Skripsi
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi S1-Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah.

Oleh:

Rizka Mawaddah
220209042

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing


Dr. Khadijah, M.Pd.
NIP.197008301994122001

Ketua Prodi


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP.197906172003122002

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBASIS GAMIFIKASI *WORDWALL* TERHADAP PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS V MI**

SKRIPSI

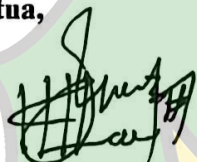
Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 07 Agustus 2026 M
23 Safar 1448 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Khadijah, M.Pd
NIP. 197008301994122001

Penguji I,



Yuni Sefia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

Penguji II,



Zikra Hayati, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198410012015032005

Penguji III,



Syahidan Nurdin, M. Pd
NIP. 198104282079101002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saifur Muchlis, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Mawaddah
Nim : 220209042
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model *Teams Games Tournament*
Berbasis Gamifikasi *Wordwall* Terhadap Pembelajaran
Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

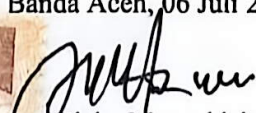
1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya dia mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 06 Juli 2026




Rizka Mawaddah
220209042

ABSTRAK

Nama : Rizka Mawaddah
Nim : 220209042
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis Gamifikasi *Wordwall* Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI.
Pembimbing : Dr. Khadijah, M.Pd
Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Gamifikasi *Wordwall*, Hasil Belajar, Majas.

Berdasarkan observasi di MIN 11 Banda Aceh, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas. Di sekolah tersebut masih belum menggunakan gamifikasi *wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi majas yang menyebabkan kurang termotivasi, dan capaian belajarnya belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini merumuskan masalah mengenai apakah efektivitas aplikasi *Wordwall* berbasis gamifikasi dalam peningkatan hasil pada materi majas siswa kelas V A MIN 11 Banda Aceh, serta bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapannya melalui model *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif *Pre-Experimental Design* berbentuk *One Group Pretest-Posttest Design* dengan sampel sebanyak 38 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes objektif berupa *pretest* dan *posttest* melalui Aplikasi *Wordwall*, yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji hipotesis non-parametrik melalui Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar siswa yang signifikan, di mana nilai rata-rata (*mean*) siswa meningkat drastis dari 49,21 pada *pretest* menjadi 92,89 pada *posttest*. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis gamifikasi *Wordwall* berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman materi majas siswa kelas V A MIN 11 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur peneliti persembahkan ke hadirat Allah Swt. atas rida dan limpahan rahmat-Nya, sehingga skripsi ini dapat tuntas terselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad Saw., sang pembawa pelita ilmu yang menuntun umat dari gulita kebodohan menuju terangnya peradaban.

Adapun judul skripsi ini, yaitu “ Pengaruh Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbasis Gamifikasi *Wordwall* Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI”. Penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajaran yang telah menyediakan fasilitas dan memberikan kemudahan selama penulis menjalani masa studi di universitas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta para Wakil Dekan dan seluruh jajarannya, yang telah mendukung dengan memberikan fasilitas dan kemudahan selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. A.g. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd. sebagai Sekerretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya, beserta seluruh staff yang telah memberikan arahan dan dukungan selama masa studi penulis.
4. Ibu Dr. Khadijah M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan motivasi, arahan, dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membekali peneliti dengan ilmupengetahuan selama masa studi hingga skirpsi ini dapat di selesaikan.

6. Seluruh pihak di MI 11 Banda Aceh yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan sehingga peneltian ini dapat berjalan dengan lancar.

Tiada gading yang tak retak, demikian pula dengan skripsi ini yang masih jauh dari kesempurnaan. Di tengah segala keterbatasan, peneliti telah berupaya maksimal untuk menyelesaikan karya ini. Segala kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan sebagai bahan evaluasi dan bekal berharga di masa dep



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur peneliti persembahkan ke hadirat Allah Swt. atas rida dan limpahan rahmat-Nya, sehingga skripsi ini dapat tuntas terselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad Saw.sang pembawa pelita ilmu yang menuntun umat dari gulita kebodohan menuju terangnya peradaban. skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa dukungan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak yang memiliki peran penting dalam perjalanan pendidikan penulis. Atas dasar itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan yang tinggi, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Abi Kesayangan Bungsu, Djulaidi Kasim Sosok yang tidak pernah mengumbar kata atau menunjukkan apa yang ada di dalam pikirannya, namun keberadaanya selalu paling hangat dan hadirnya selalu ada tanpa pamrih saat penulis berada di titik terpuruk. Terima kasih Abi, atas perlindungan batin dan ketegaran yang menjadi pilar terkuat dalam perjalanan hidup penulis. Karya ini adalah bukti kecil dari bakti dan rasa bangga penulis memilikimu.
2. Mama Kesayangan Ika, Roheli Malawati Wanita terhebat yang menjadi poros kebahagiaan dan kekuatan di rumah kami. Tanpa perlu lembar ijazah perguruan tinggi, Mama adalah guru terbaik yang dianugerahi kebijaksanaan luar biasa untuk menuntun dan menenangkan penulis di kala buntu. Dari Mama, penulis belajar arti ketabahan dan perjuangan yang sesungguhnya. Seluruh pencapaian ini penulis persembahkan hanya untuk melihat binar bahagia dan rasa bangga di tatapan mata Mama.
3. Kakak Tercinta, Dessy Maharani Kakak yang selalu menunjukkan arah dan membantu penulis memahami banyak hal dalam proses pendewasaan ini. Di balik ketegasan dan sikapnya yang keras, penulis tahu ada cinta yang sangat besar di dalamnya. Terima kasih telah menjadi kompas yang

menjaga penulis agar tetap berada di jalur yang benar. Penulis sangat menyayangimu, Kak.

4. Kawan seperjuangan pendidikan, Bunaiya Alfatia, Ermi Liana Fitri, Juwita, Rahadatul Aisyi. Dengan rasa penghargaan yang mendalam dan penuh kesyukuran, skripsi ini dipersembahkan kepada seluruh teman seperjuangan yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari perjalanan pendidikan ini. Sejak masa perkuliahan hingga memasuki tahap penyusunan skripsi, kita telah bersama-sama menjalani berbagai tahap proses pembelajaran.
5. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada diri sendiri Rizka Mawaddah. Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap ketakutan yang berhasil dilawan dengan keberanian. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski tidak semua hal berjalan sesuai harapan. Terima kasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah. Terima kasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah sering kali tak terlihat. Ada sebuah mahfuzhat yang juga membawa saya di titik ini:

مَا كَانَ لِيَتَحَقَّقَ هَذَا النَّجَاحُ لَوْلَا رِضَا اللَّهِ ثُمَّ دُعَاءُ الْوَالِدَيْنِ وَصَبْرُ نَفْسِي

"Keberhasilan ini tidak akan pernah terwujud tanpa rida Allah, kemudian untaian doa kedua orang tua, serta kesabaran jiwa (diri sendiri)."

Banda Aceh, 06 Juli 2026

Rizka Mawaddah
220209042

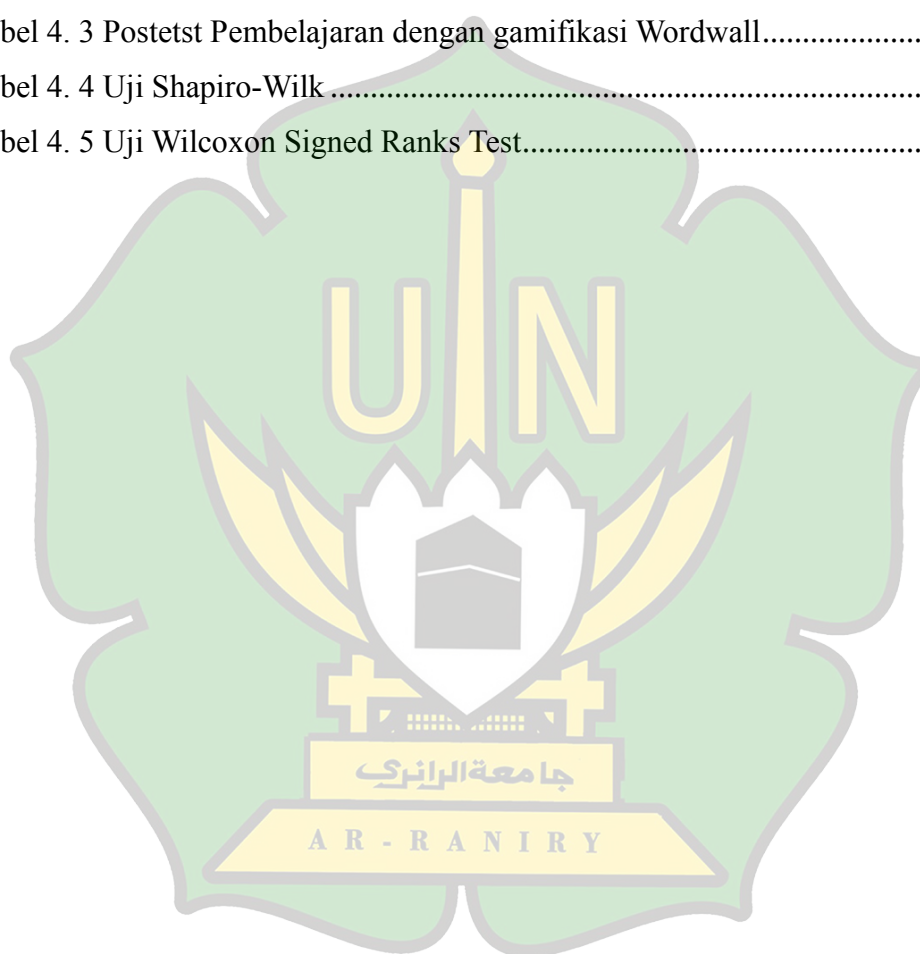
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Hipotesis.....	8
E. Manfaat Penelitian	9
F. Definisi Operasional.....	9
G. Kajian Penelitian Terdahulu	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Model Teams Games Tournament (TGT).....	15
1. Pengertian Model Teams Games Tournament (TGT)	15
2. Kelebihan Model Teams Games Tournament (TGT)	16
3. Langkah – Langkah dan Kelebihan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	18
B. Gamifikasi Wordwall.....	20
1. Pengertian Gamifikasi Aplikasi Wordwall.....	20
2. Elemen-Elemen Gamifikasi Wordwall	22
3. Teori Gamifikasi	23
4. Kelebihan dan Manfaat Gamifikasi	25
5. Hubungan Gamifikasi Wordwall dengan Model Teams Games Tournament (TGT).....	26

6. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	27
7. Materi Majas	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel	32
D. Variabel Penelitian	34
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Umum	39
B. Hasil Penelitian	40
C. Uji Normalitas.....	44
D. Uji Hipotesis.....	46
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis-jenis Media Wordwall	22
Tabel 3. 1 Model Desain Penelitian	31
Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif.....	41
Tabel 4. 2 Pretest Pembelajaran dengan gamifikasi Wordwall	41
Tabel 4. 3 Postetst Pembelajaran dengan gamifikasi Wordwall.....	43
Tabel 4. 4 Uji Shapiro-Wilk	44
Tabel 4. 5 Uji Wilcoxon Signed Ranks Test.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis- jenis media Wordwall.....	23
Gambar 4. 1 Grafik Histogram Frekuensi Nilai Pretest Siswa Kelas V A.....	49
Gambar 4. 2 Grafik Histogram Frekuensi Nilai Posttest Siswa Kelas V A	49



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Surat Keputusan Pembimbing.....	59
LAMPIRAN 2: Surat Izin Melakukan Penelitian	60
LAMPIRAN 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	61
LAMPIRAN 4: Surat Lulus Plagiasi	62
LAMPIRAN 5: Lembar Validasi Instrumen Penelitian	63
LAMPIRAN 7: Modul Ajar Postest.....	65
LAMPIRAN 8: Soal Pretest.....	77
LAMPIRAN 9: Soal Postest	83
LAMPIRAN 10: Penilaian Pretest dan Postest.....	90
LAMPIRAN 11: LKPD Siswa.....	92
LAMPIRAN 12: Hasil Belajar Peserta Didik.....	97
LAMPIRAN 14 : Daftar Riwayat Hidup	100
LAMPIRAN 15 : Dokumentasi Penelitian	101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan pondasi utama dalam pengembangan kemampuan komunikasi dan literasi siswa, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pendidikan Bahasa Indonesia di tingkat dasar tidak hanya membantu siswa memahami bentuk, makna, dan fungsi bahasa, tetapi juga membangun apresiasi terhadap kesusastraan Nasional serta menumbuhkan kematangan intelektual dan emosional. Namun, pembelajaran konvensional di MI sering kali bersifat pasif dan kurang inovatif, sehingga kurang efektif dalam memotivasi siswa untuk aktif berbahasa dan membaca. Rendahnya minat baca dan capaian literasi menjadi indikator perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan.

Sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, pembelajaran Bahasa Indonesia kini diarahkan untuk lebih menekankan pada penguatan literasi, pembelajaran berdiferensiasi, serta pengembangan karakter siswa. Kurikulum ini memberikan ruang bagi siswa untuk aktif dalam proses belajar, mengeksplorasi minat mereka, serta menghasilkan karya yang mencerminkan kemampuan berpikir dan berbahasa yang baik.¹

Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu memahami isi bacaan, tetapi juga dapat menulis dengan gaya dan ide siswa sendiri. Salah satu tema yang diangkat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V adalah “Buku Jendela Dunia”. Tema ini mengajak siswa untuk melihat buku sebagai sumber pengetahuan. Melalui tema ini pula, siswa dikenalkan pada berbagai jenis buku, baik fiksi maupun nonfiksi, memahami struktur dan bagian-bagian buku, serta diajak untuk menulis cerita mereka sendiri. Pembelajaran ini bertujuan untuk

¹ Inas Husnur Rohmah, Rina Rismawati & Indra Rasyid Julianto, “Strategi Guru SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Teknologi,” Jurnal Cahaya Edukasi, 2023.

membentuk siswa yang mandiri, kreatif, dan gemar membaca karakter yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan masa depan.²

Pendidik perlu memikirkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini, yang akrab dengan teknologi dan media digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti penggunaan media digital dan aplikasi pembelajaran interaktif, merupakan salah satu alternatif solusi untuk menjawab tantangan tersebut. Di sinilah peran aplikasi *Wordwall* dan model *Teams Games Tournament* (TGT) mulai dilirik sebagai inovasi yang potensial untuk memperkuat literasi dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar bahasa.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI), salah satu materi penting yang dipelajari adalah majas. Alur tujuan pembelajaran (ATP) adalah mencakup kemampuan peserta didik untuk memahami makna majas, mengidentifikasi jenis-jenis majas seperti personifikasi, metafora, dan hiperbola, serta menggunakan majas secara kreatif. Adapun fokus pada penelitian mengidentifikasi jenis-jenis majas serta memahami makna majas.

Majas merupakan bentuk gaya bahasa yang digunakan untuk memperindah, memperkuat, atau memberikan nuansa estetika dalam kalimat. Penggunaan majas tidak hanya memperkaya kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga membantu mereka dalam memahami makna yang tersirat serta memperdalam daya apresiasi terhadap karya sastra. Majas juga berperan dalam membentuk kemampuan berpikir imajinatif dan kritis dua kemampuan yang sangat dibutuhkan di era modern.

Dalam Kurikulum Merdeka, materi majas ini dikemas dalam tema “Buku Jendela Dunia”. Melalui tema ini, pembelajaran majas diharapkan dapat dikaitkan secara langsung dengan dunia nyata siswa. Misalnya, siswa diminta untuk menemukan majas dalam buku cerita yang mereka baca. Proses ini mengajarkan

² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Peraturan Mendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*.

bahwa bahasa bukan hanya alat komunikasi fungsional, tetapi juga sarana ekspresi, imajinasi, terhadap pengalaman pribadi atau sosial.

Apabila pembelajaran majas disampaikan dengan pendekatan konvensional seperti ceramah atau menghafal definisi semata, potensi keindahan dan kekuatan bahasa yang seharusnya ditangkap oleh siswa bisa hilang. Diperlukan metode pembelajaran yang mampu menghubungkan antara materi majas dengan pengalaman nyata siswa, sekaligus mendorong mereka untuk aktif mengeksplorasi bentuk-bentuk majas dalam konteks yang menyenangkan.

Materi majas diterapkan di dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dikembangkan oleh Slavin dan menekankan kerja sama dalam kelompok yang disertai unsur permainan. Melalui model ini, siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang heterogen untuk belajar bersama, kemudian mengikuti permainan akademik yang bersifat kompetitif namun edukatif. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan semangat kerja sama dan tanggung jawab, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa tertantang untuk meraih skor dalam permainan.³

Dalam konteks pembelajaran majas, penerapan model TGT dalam penelitian ini dikombinasikan dengan media digital berbasis permainan *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Dengan memanfaatkan *Wordwall*. Integrasi antara model TGT dan media *Wordwall* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi majas karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan berpikir kritis, kolaborasi.

Pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi pada saat ini, memberikan peluang bagi pendidik untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya yaitu kompetensi pedagogik dan profesional. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dijadikan landasan yang diharapkan

³ Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon.

dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran tenaga pendidik dalam pemanfaatan jasa teknologi dalam dunia pendidikan.

Permasalahan selanjutnya terletak pada kurangnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia secara umum. Pendekatan pembelajaran yang tidak memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi secara kreatif atau berimajinasi. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan tidak terlibat secara aktif dalam memahami dan menggunakan gaya bahasa dalam teks. Menurut Hayati, pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan pendekatan kreatif seperti diskusi, permainan bahasa, atau proyek menulis terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap teks.

Selain itu, keterbatasan media dan metode pembelajaran yang digunakan di kelas juga turut memperkuat tantangan tersebut. Penggunaan media visual seperti video, animasi, atau permainan bahasa sangat efektif dalam menjelaskan konsep majas dengan cara yang lebih mudah dimengerti dan menyenangkan. Serta kurangnya pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi serta keterbatasan perangkat di sekolah juga menjadi hambatan tersendiri.

Guru perlu memfasilitasi pembelajaran yang lebih relevan dengan kehidupan serta minat siswa. Salah satu pendekatan adalah dengan memanfaatkan media digital yang menyenangkan. Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di lingkungan sekolah dasar dan madrasah.⁴ Proses belajar mengajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan metode konvensional, tetapi telah berkembang ke arah pembelajaran yang lebih interaktif, dan berbasis digital. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang pesat adalah *mobile learning*, yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan perangkat mobile seperti komputer dan tablet untuk menyampaikan materi pelajaran.

⁴ Handarini, Oktafia Ika, dan Siti Sri Wulandari, "Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8, no. 3 (2020): 496–503.

Keuntungan *mobile learning* untuk dunia pendidikan, terutama di era digital di mana generasi siswa saat ini berkembang bersama teknologi. Anak-anak tidak hanya akrab dengan perangkat digital dalam rutinitas mereka, tetapi juga menunjukkan minat besar terhadap media visual, audio, dan animasi. Situasi ini menciptakan kesempatan besar untuk menjadikan perangkat mobile tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat belajar yang efisien dan menyenangkan

Salah satu keunggulan adalah fleksibilitasnya. Pembelajaran tidak lagi terikat waktu dan tempat tertentu. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, baik secara mandiri maupun bersama teman. Ini sangat sesuai dengan semangat pembelajaran abad ke-21 yang menekankan belajar sepanjang hayat *lifelong learning* dan belajar yang dipersonalisasi *personalized learning*. Siswa diberi kebebasan untuk memilih waktu, durasi, bahkan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.

Dalam penelitian ini, aplikasi yang digunakan adalah *Wordwall*, sebuah platform interaktif yang memungkinkan guru membuat dan membagikan berbagai jenis kuis, permainan, berbasis teks maupun visual secara digital. *Wordwall* memungkinkan penggabungan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, dan tantangan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, termasuk dalam memahami materi majas seperti metafora, personifikasi, dan hiperbola.

Aplikasi *Wordwall* memungkinkan adanya interaktivitas dua arah antara siswa dan materi. Siswa dapat menjawab kuis, mengerjakan latihan soal. Dalam kaitannya dengan materi majas, pendekatan Aplikasi *Wordwall* sangat relevan karena dapat menyajikan konten yang menarik, memperkuat konteks penggunaan majas, serta memfasilitasi siswa dalam mengeksplorasi berbagai contoh secara mandiri.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, muncul berbagai strategi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, salah satunya adalah gamifikasi. Secara sederhana, gamifikasi merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan (*game elements*) dalam konteks non-

permainan, termasuk pendidikan. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran, gamifikasi tidak berarti siswa diajak bermain game dalam arti sebenarnya, melainkan belajar dengan pendekatan dan mekanisme permainan. Elemen-elemen poin (points), lencana penghargaan (badges), peringkat (leaderboard), digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, serta memperbaiki ketekunan dan hasil belajar siswa.

Penerapan Gamifikasi *Wordwall* mendorong semangat belajar, serta menumbuhkan rasa percaya diri saat mereka berhasil menyelesaikan tantangan. Dengan sistem peringkat atau progres belajar yang terlihat, siswa memiliki gambaran yang jelas mengenai pencapaian mereka, serta termotivasi untuk memperbaiki capaian di masa mendatang. Hal ini sangat penting terutama dalam pembelajaran bahasa, yang menuntut latihan berkelanjutan dan eksplorasi mandiri.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pendidikan dasar berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Septiani menemukan bahwa penerapan elemen permainan seperti poin, level, dan badge dalam pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif serta memperpanjang durasi keterlibatan mereka dalam proses belajar.⁵

Hasil tersebut sejalan dengan temuan Fitriyani yang menyatakan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak positif pada pencapaian akademik siswa sekolah dasar.⁶

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, penerapan aplikasi berbasis gamifikasi diyakini memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas

⁵ Septiani, "Pengaruh Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 12, no. 2 (2021): 89–98.

⁶ Fitriyani, "Implementasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 15–24.

pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman mendalam seperti majas di kelas V MIN.

Dengan demikian, gamifikasi bukan sekadar tren teknologi, melainkan strategi pedagogis yang memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Apabila dirancang secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa, gamifikasi mampu mengubah persepsi belajar dari sesuatu yang membosankan menjadi proses yang menarik dan penuh tantangan. Dalam hal ini, pendekatan gamifikasi sangat potensial untuk mengatasi masalah pembelajaran majas di kelas V MIN, sekaligus menjadi bagian dari solusi untuk membentuk generasi siswa yang antusias, aktif, dan mandiri dalam belajar. Namun, meskipun potensi ini cukup besar, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas di tingkat MIN.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada tanggal 27 Januari 2025 di MIN 11 Banda Aceh. Peneliti mewawancarai guru yang mengajar di kelas V guru menerangkan bahwa media, dalam pengajaran Bahasa Indonesia, guru masih mengandalkan video YouTube. Meskipun membantu dalam penyaluran materi pelajaran, pembelajaran masih bersifat satu arah, yang membuat siswa lebih pasif selain itu guru terkadang masih menggunakan pembelajaran konvensional, yang kurang disukai siswa. Hal ini memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, salah satunya melalui aplikasi *mobile learning* berbasis gamifikasi. Dengan adanya gamifikasi, siswa tidak hanya belajar secara mandiri, tetapi juga dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih memotivasi, sehingga diharapkan mampu meningkatkan penguasaan materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dibutuhkan suatu penelitian untuk mengetahui sejauh mana kombinasi aplikasi *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dalam pembelajaran majas, serta mendorong kemandirian. Hasilnya diharapkan dapat menjadi masukan praktis bagi guru

dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik siswa di era digital.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis gamifikasi *Wordwall* dalam peningkatan hasil materi majas pada siswa kelas V A MIN 11 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis gamifikasi *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman materi majas pada siswa kelas V A MIN 11 Banda Aceh.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang dihadapi dan dipecahkan. Hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih. Adapun tujuan hipotesis adalah untuk memberi arah pada penelitian dan untuk membatasi variabel yang digunakan.⁷

Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti bawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran. Menurut S. Nasution, hipotesis adalah pernyataan yang bersifat sementara karena belum dibuktikan kebenarannya.⁸ Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis gamifikasi *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman materi majas pada siswa kelas V A MIN 11 Banda Aceh.
2. H_a : Terdapat pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis gamifikasi *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman materi majas pada siswa kelas V A MIN 11 Banda Aceh.

⁷ Cholid Narbuko, Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1997), h.141.

⁸ S. Nasution, *Metodologi Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), h. 38.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Meningkatkan wawasan dan ilmu pengetahuan berhubungan dengan penyatuan teknologi aplikasi *Wordwall* dan prinsip gamifikasi dalam meningkatkan literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Meningkatkan ilmu pengetahuan bagi peneliti dan pendidik dalam memahami potensi aplikasi *Wordwall* berbasis gamifikasi sebagai pendekatan efektif untuk mengatasi kendala belajar bahasa dan meningkatkan motivasi siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk perbaikan dalam menciptakan suasana belajar yang menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan Meningkatkan pemahaman guru Bahasa Indonesia dalam pengelolaan kelas dengan memanfaatkan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

Menambah wawasan keilmuan bagi siswa dan sebagai sarana mengaplikasikan teori yang didapatkan selama proses pendidikan, khususnya dalam meningkatkan pemahaman materi majas melalui pendekatan yang menyenangkan. Menjadi referensi awal bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi atau penerapan gamifikasi dalam pendidikan.

F. Definisi Operasional

1. Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam tim, permainan edukatif, dan kompetisi akademik yang sehat antar kelompok. Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang heterogen, kemudian bekerja sama untuk memahami materi yang diberikan guru. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan tahap Games dan Tournament, di mana siswa mewakili kelompoknya untuk

berkompetisi dalam permainan akademik yang menilai penguasaan materi. Melalui model TGT, proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi majas menjadi lebih menarik karena menggabungkan unsur kolaborasi, kompetisi, dan permainan. Dengan demikian, model TGT diposisikan sebagai strategi pembelajaran kooperatif berbasis kompetisi edukatif yang mampu meningkatkan partisipasi aktif, tanggung jawab kelompok, serta semangat belajar siswa secara menyenangkan.

2. Gamifikasi aplikasi dalam penelitian ini diartikan sebagai penerapan permainan dalam konteks pembelajaran. Elemen gamifikasi yang digunakan melalui *Wordwall* mencakup perolehan skor, sistem level, tantangan, serta papan peringkat yang menumbuhkan suasana kompetisi di antara siswa. Penerapan gamifikasi diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam mempelajari materi abstrak seperti majas, karena suasana pembelajaran dibuat lebih menarik, interaktif, dan menantang.⁹ Selain itu, gamifikasi dapat memengaruhi aspek kognitif siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami materi tetapi juga lebih termotivasi untuk mengulang latihan secara mandiri. Dengan kata lain kompetensi, gamifikasi bukan hanya sekadar menambahkan unsur permainan, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang terarah.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini diartikan sebagai proses pengembangan kemampuan berbahasa siswa yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan memahami unsur kebahasaan, sesuai dengan kurikulum MIN kelas V. Pembelajaran bahasa Indonesia dikaitkan dengan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui aplikasi *Wordwall*. Gamifikasi diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam mempelajari materi. Misalnya, siswa memperoleh poin, lencana, atau papan peringkat ketika menyelesaikan kuis atau tantangan yang diberikan melalui *Wordwall*.

⁹ Abidin, M. Z., & Halis, F. D. K. (2024). *Pengembangan aplikasi online berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris listening dan reading comprehension dalam persiapan TOEIC test*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 14(2)

Dengan pendekatan ini, siswa belajar secara menyenangkan, dan mendapat umpan balik untuk memperbaiki pemahaman siswa.

4. Majas dalam penelitian ini merupakan gaya bahasa yang digunakan penulis atau pembicara untuk menambah keindahan, memperkuat makna, dan menimbulkan daya tarik dalam suatu kalimat atau wacana. Majas tidak hanya berfungsi sebagai hiasan bahasa, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan secara lebih hidup, imajinatif, dan mudah dipahami oleh pembaca maupun pendengar.¹⁰ Penelitian ini berfokus pada tiga jenis majas, yaitu metafora, personifikasi, dan hiperbola. Majas metafora dipahami sebagai perbandingan langsung tanpa kata penghubung yang mengandaikan suatu hal sebagai hal lain. Majas personifikasi memberikan sifat-sifat insani pada benda mati atau konsep abstrak sehingga seolah-olah hidup. Sementara itu, majas hiperbola digunakan untuk melebih-lebihkan sesuatu secara sengaja guna memberikan penekanan makna.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah kajian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan. Temuan dari peneliti sebelumnya berperan sebagai referensi serta landasan dalam pelaksanaan studi ini, sehingga terus memperkuat hasil yang diperoleh. Sebagai upaya untuk menjamin orisinalitas penelitian, penulis mengacu pada berbagai penelitian yang relevan, sekaligus untuk menyoroti perbedaan fokus yang menjadi karakteristik utama dalam penelitian ini.

Ika Kurnia (2023), “Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game *Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Kahoot berbasis game based learning berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. Hasil belajar meningkat signifikan setelah penerapan (meski nilai statistik spesifik seperti t-

¹⁰ Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009), hlm. 113.

value dan signifikansi tidak disebutkan) menerima H_a dan menolak H_o .¹¹ Penelitian ini fokus pada mata pelajaran ipa, sedangkan dari peneliti berfokus pada Bahasa Indonesia dan platform yang digunakan *Wordwall*.

Lin Andriyani (2023), “Pengaruh Penggunaan Gamification Quiz Whizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu”. Penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil uji hipotesis dengan *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000, sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa penggunaan gamifikasi QuizWhizzer secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan emosional siswa kelas V. Disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai pre-test dan post-test sebanyak 17,91% yang menunjukkan perubahan bermakna.¹² Penelitian ini fokus pada kecerdasan emosional, sedangkan dari peneliti berfokus pada hasil belajar Bahasa Indonesia dengan materi majas dan platform yang digunakan *Wordwall*.

Rosita Karolina (2025), Pengaruh Model Gamifikasi Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar: Penelitian Quasi Eksperimen pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah”. Penelitian ini menunjukkan bahwa Penelitian kuasi-eksperimen dengan desain nonequivalent pre-test-post-test control group menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model gamifikasi berbasis masalah mengalami peningkatan kemampuan membaca pemahaman yang signifikan lebih tinggi (rata-rata post-test: 89,60) dibandingkan kelas kontrol (rata-rata post-test: 80,20), Dengan demikian, model gamifikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca.¹³ Penelitian ini fokus pada kemampuan membaca pemahaman, dan model gamifikasi yang digunakan adalah berbasis masalah, bukan aplikasi *Mobile learning* dengan elemen game. Sedangkan dari peneliti

¹¹ Ika Kurnia. *Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong*, IAIN Curup, 2023

¹² Iin Andriyani. *Pengaruh Penggunaan Gamification QuizWhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2023.

¹³ Rosita Karolina. *Pengaruh Model Gamifikasi Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar: Penelitian Quasi Eksperimen pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2025.

berfokus pada pengaruh aplikasi *Mobile learning* berbasis gamifikasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Nanni Rizki Dahlia, Masta Marselina Sembiring dan Faisal (2022), “Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Educational Game*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media gamifikasi yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD. Validasi desain memperoleh skor 98% (kategori sangat valid), validasi materi memperoleh skor 94,5% (kategori sangat valid), sedangkan uji kepraktisan guru memperoleh skor 96,3% (kategori sangat praktis). Dari uji efektivitas, diperoleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 43,87 (kategori tidak efektif) menjadi 84,03 (kategori efektif).¹⁴ Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan validasi media, sementara penelitian peneliti berfokus pada pengaruh aplikasi *Mobile learning* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MI.

Anik Twiningsih (2024), “Pengembangan Media *Mobile learning* Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Diskalkulia Kelas V SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Mobile learning* berbasis gamifikasi yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi kubus dan balok. Melalui uji efektivitas diperoleh nilai effect size sebesar 1,83 yang termasuk kategori sangat tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam *Mobile learning* mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa kelas V SD yang mengalami kesulitan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang berbasis *Mobile learning* dan dilengkapi elemen gamifikasi dapat menjadi salah satu inovasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.¹⁵ Penelitian ini berfokus pada

¹⁴ Nanni Rizki Dahlia, Masta Marselina Sembiring & Faisal, *Media Gamifikasi: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Educational Game*, Skripsi, Universitas Negeri Medan, 2022.

¹⁵ Anik Twiningsih, *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Diskalkulia Kelas V SD* (Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2024).

mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi kubus dan balok, serta menekankan efektivitas media *Mobile learning* gamifikasi untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar. Sementara penelitian peneliti berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi majas, dengan tujuan untuk melihat pengaruh aplikasi *Mobile learning* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa kelas V MI secara umum, bukan pada siswa berkebutuhan khusus.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Teams Games Tournament (TGT)

1. Pengertian Model Teams Games Tournament (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) awalnya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards. Model ini membagi peserta didik menjadi kelompok kecil (4-6 orang) untuk berkompetensi dalam turnamen. Setiap anggota kelompok berpartisipasi, dan setiap kelompok yang menjawab paling banyak pertanyaan dengan benar menjadi pemenang. TGT memadukan unsur permainan untuk menciptakan suasana belajar yang santai sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.¹⁶ Melalui TGT, siswa belajar bersama untuk memahami materi pelajaran, kemudian diakhiri dengan kegiatan permainan pembelajaran. Trianto menjelaskan bahwa model TGT adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang paling mudah diterapkan di kelas karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status.¹⁷

Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif dan menunjukkan kemampuan terbaiknya. Pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang bekerja sama mencapai tujuan bersama. Selanjutnya, Rusman menyatakan bahwa model TGT merupakan model pembelajaran yang memadukan unsur kerja sama dan kompetisi sehat melalui kegiatan *games* dan *tournament* yang berfungsi untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.¹⁸ Dalam permainan, siswa dengan kemampuan akademik yang setara berkompetisi untuk memperoleh skor

¹⁶ Aprido dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif ...*, h. 87.

¹⁷ Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

¹⁸ Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

tertinggi, sehingga setiap individu termotivasi untuk belajar secara maksimal demi keberhasilannya. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, serta menumbuhkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dalam lingkungan belajar yang menyenangkan.

2. Kelebihan Model Teams Games Tournament (TGT)

Shoimin dalam tulisan Imam Sururi dan Abdul Wahid mengemukakan beberapa keunggulan dari model TGT, yaitu:

- a. TGT tidak hanya menonjolkan peserta didik yang cerdas, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik yang berkemampuan rendah dalam kelompoknya.
- b. Model ini menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok.
- c. TGT membangkitkan semangat belajar karena adanya penghargaan bagi peserta didik atau kelompok berprestasi.
- d. Unsur permainan dalam model TGT membuat pembelajaran lebih menyenangkan.¹⁹

Surjana dalam tulisan Randi Saputra dkk., juga memaparkan sejumlah keunggulan dari model TGT, antara lain:

- a. Implementasi model TGT mudah dalam proses belajar mengajar, karena TGT bersifat fleksibel. TGT bisa diterapkan dalam semua mata pelajaran dan tingkat pendidikan, guru nantinya dapat menyesuaikan materi, jenis permainan, dan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kebutuhan kelas.

¹⁹ Imam Sururi dan Abdul Wahid, *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Metode untuk Meningkatkan Keterlibatan Berbicara pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, Vol. 6, No. 2, Maret 2022, h. 2.418-2.419.

1) *Games* (permainan)

Setelah sesi pembelajaran kelompok, unsur “Games” muncul sebagai kegiatan permainan akademik atau kuis yang menggunakan materi yang telah dipelajari. Permainan ini berfungsi sebagai alat motivasi, mendorong partisipasi aktif, serta memperkuat pemahaman melalui kompetisi yang sehat. Contohnya, instruksi dari TGT menyebut bahwa siswa memilih nomor pertanyaan dari tumpukan dan menjawabnya dalam tim, jika tidak bisa, anggota tim lain dapat “mencuri” kesempatan jawaban. Game yang sejalan dengan penggunaan model TGT dalam penelitian ini adalah *Wordwall*.

2) *Tournament* (Turnamen)

Unsur “Tournament” adalah bagian di mana siswa dari tim-tim yang telah dipelajari akan bersaing dalam suatu kompetisi akademik, yang biasanya dilakukan secara mingguan atau pada akhir unit pembelajaran. Setiap siswa mewakili timnya, dan skor individu kemudian dikontribusikan ke skor tim. Tim dengan skor tertinggi mendapatkan penghargaan.²⁰

Penelitian awal oleh Robert E. Slavin dan David L. DeVries menunjukkan bahwa struktur turnamen ini membantu menciptakan hubungan positif antara prestasi akademik dan status sosial di antara siswa.

Pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Kompetisi tersebut mendorong siswa untuk berusaha maksimal dalam memahami pelajaran, karena keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap individu. Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan menantang. Unsur kompetisi dalam TGT bukan untuk menimbulkan rivalitas negatif, tetapi justru untuk menumbuhkan semangat belajar dan sportivitas di antara siswa.

Melalui kombinasi kerja sama dan kompetisi ini, TGT terbukti efektif dalam mengembangkan berbagai keterampilan sosial dan akademik siswa, seperti berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan tanggung jawab terhadap

²⁰ Nadrah, et al., *The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation Toward Physics Learning Outcome*, *International Education Studies*, Vol. 10 No. 2 (2017), hlm. 125.

3. Langkah – Langkah dan Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa yang berhubungan dengan materi yang akan diberikan.
2. Guru menyampaikan konsep-konsep materi.
3. Guru membagi kelompok secara heterogen.
4. Masing-masing kelompok diberi lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Siswa mendiskusikan materi yang ada di lembar kerja dengan kelompoknya.
6. Guru melakukan bimbingan pada saat siswa melakukan diskusi dan memberi penguatan-penguatan.
7. Guru menyiapkan 1 meja tournament.
8. Siswa melakukan turnamen berbasis Aplikasi *Wordwall* pada meja yang sudah disiapkan oleh guru dan mencatat skor yang diperolehnya.
9. Siswa kembali ke kelompok awal dengan membawa hasil turnamen (skor).
10. Guru melakukan validasi, penjelasan soal dan jawaban untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
11. Skor-skor direkap di kelompoknya, kemudian memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang.
12. Guru melakukan evaluasi individu dengan tes.²¹

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran serta motivasi oleh guru agar siswa memahami arah kegiatan belajar yang akan dilakukan. Guru kemudian menjelaskan konsep-konsep materi secara ringkas dan jelas, sebelum membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen agar tercipta kerja sama antara siswa dengan kemampuan yang beragam. Setiap kelompok diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai panduan untuk mendiskusikan materi yang telah dipelajari.

²¹ Rusyanto, TGT (Teams Game Tournament) dalam pembelajaran ips (Jawa Tengah: NEM, 2021), hlm.16-18.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen akademik menggunakan Aplikasi *Wordwall* yang disiapkan guru. Siswa bertanding pada meja turnamen untuk menjawab soal-soal berbasis permainan interaktif, kemudian hasil skor dicatat dan dibawa kembali ke kelompok asal masing-masing. Guru kemudian melakukan validasi dan memberikan penjelasan tambahan terhadap soal dan jawaban agar pemahaman siswa semakin kuat. Setelah itu, skor tiap kelompok direkap dan kelompok dengan perolehan tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan kerja sama tim. Di akhir kegiatan, guru melaksanakan evaluasi individu melalui tes untuk menilai sejauh mana pemahaman masing-masing siswa terhadap materi pembelajaran. Langkah-langkah ini menjadikan pembelajaran lebih menarik, kompetitif, dan menumbuhkan semangat belajar melalui kombinasi antara kerja sama tim dan suasana permainan yang menyenangkan.

Kelebihan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut:

1. Dapat menumbuhkan rasa sosial dan saling menghargai sesama teman dalam kelompoknya maupun kelompok lain.
2. Menumbuhkan keberanian siswa untuk mengungkapkan konsep-konsep yang esensial.
3. Memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru.
4. Pemberian penghargaan dapat mendorong mereka untuk membantu teman sekelompoknya untuk mempelajari materi yang diberikan guru.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki berbagai kelebihan yang berkontribusi positif terhadap perkembangan sosial dan akademik siswa. Melalui kerja kelompok yang heterogen, siswa belajar untuk saling menghargai, bekerja sama, dan membangun sikap sosial yang baik terhadap teman sekelompok maupun kelompok lain. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat serta menyampaikan ide-ide penting yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

B. Gamifikasi *Wordwall*

1. Pengertian Gamifikasi Aplikasi *Wordwall*

Salah satu bentuk penerapan gamifikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web, guru membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan kata, mencocokkan pasangan, dan *random wheel*. Melalui platform ini, guru dapat mengubah materi pelajaran menjadi permainan edukatif yang menarik dan kompetitif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi *majas*, *Wordwall* dapat membantu siswa memahami jenis-jenis majas seperti metafora, personifikasi, dan hiperbola dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat.

Gamifikasi merupakan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, khususnya dalam dunia pendidikan, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa. Elemen-elemen digunakan poin, level, dan papan peringkat yang membuat pembelajaran menyenangkan. Dengan penerapan gamifikasi, proses pembelajaran yang awalnya bersifat monoton dapat diubah menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memacu kompetisi sehat antar siswa.²²

Penelitian Rahmatullah menekankan bahwa gamifikasi, apabila dirancang secara tepat, dapat meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam penelitian ini, penggunaan elemen permainan dalam mata pelajaran IPA membuat siswa lebih antusias dan mampu memahami konsep-konsep ilmiah secara lebih mendalam. Rahmatullah menegaskan bahwa gamifikasi bukan sekadar tambahan hiburan, tetapi memerlukan perencanaan matang agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, berkolaborasi dengan teman sekelas.²³

²² Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.

²³ Rahmatullah, M. (2021). Model Pembelajaran Gamifikasi dalam IPA. Skripsi, Universitas Sriwijaya

Sedangkan menurut Firmansyah menyoroti efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Firmansyah menemukan bahwa penambahan elemen permainan seperti poin, badge, dan papan peringkat berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas, mengikuti kegiatan kelas, dan bersaing secara sehat untuk mencapai pencapaian tertentu. Penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran tradisional, mendorong keterlibatan aktif, dan meningkatkan hasil belajar secara signifikan. keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada perencanaan dan desain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta konteks materi pelajaran.²⁴

Berdasarkan dua pendapat dipahami bahwa keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada perencanaan dan desain yang sejalan dengan karakteristik siswa serta konteks materi pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa. Gamifikasi pada penelitian ini yang digunakan adalah aplikasi *Wordwall*.

Sejalan dengan itu, penelitian oleh Lestari menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai platform gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui fitur kuis interaktif, dan permainan pencocokan, siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi yang diajarkan.²⁵ *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus memupuk semangat kompetitif yang sehat di kalangan siswa. Berdasarkan beberapa temuan tersebut, dapat dipahami bahwa keberhasilan gamifikasi sangat bergantung pada perencanaan dan desain yang sejalan dengan karakteristik siswa serta konteks materi pembelajaran. Dengan demikian, strategi pembelajaran berbasis gamifikasi seperti penggunaan *Wordwall* dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa.

²⁴ Firmansyah, D. (2020). *Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.

²⁵ Lestari, A. (2023). *Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 8(2), 78–85.

2. Elemen-Elemen Gamifikasi *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* adalah elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian akademik siswa. Beberapa elemen utama yang sering digunakan antara lain poin, lencana (*badge*), papan peringkat (*leaderboard*), level, tantangan. Poin berfungsi sebagai indikator kemajuan, lencana memberikan penghargaan visual atas pencapaian, papan peringkat menciptakan elemen kompetisi, dan level menandakan tahapan belajar. Tantangan mendorong siswa berpikir kritis, umpan balik instan membantu siswa memperbaiki kesalahan, narasi membuat materi lebih menarik.

Studi integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual di SD menunjukkan bahwa penerapan elemen seperti poin, tantangan, dan level dalam konteks nyata dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi intrinsik, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.²⁶

Terdapat juga level yang berfungsi untuk menandai tahapan perkembangan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat melihat progres belajar secara bertahap. Tantangan (*quest*) yang membuat proses belajar lebih menarik dengan memberikan misi khusus yang harus diselesaikan oleh siswa.

b. Jenis-jenis Media *Wordwall*

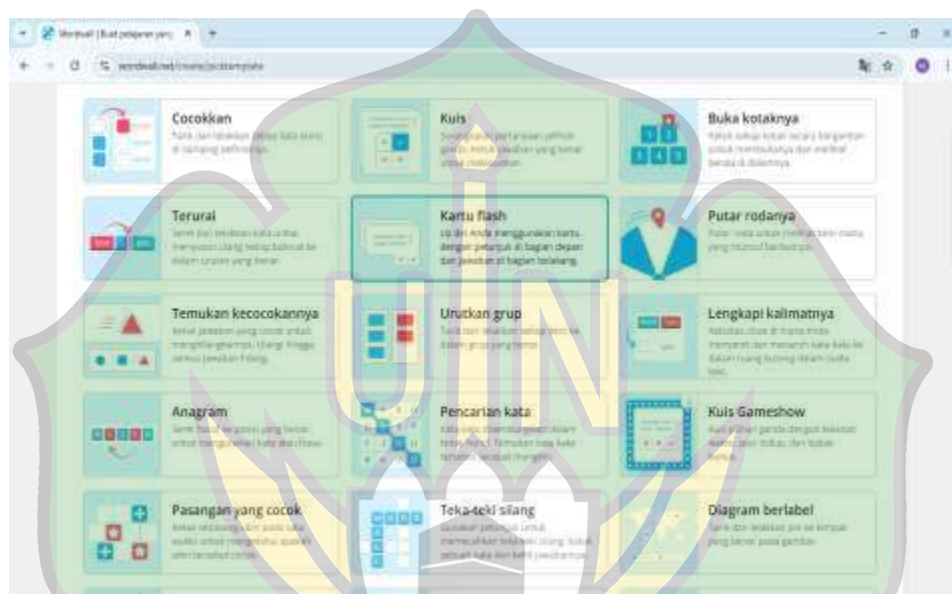
Tabel 2. 1 Jenis-jenis Media *Wordwall*

Permainan pencocokan	Lengkapi kalimatnya
Membuka kotak	Mencari kata
Benarkan kalimat	Kuis <i>gameshow</i>
Kartu lampu kilat	Pasangan yang cocok
Roda acak	Teka teki silang

²⁶ Rahmi Hayati, et al. "Belajar Asyik dan Bermakna: Integrasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar." Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.

Menemukan kecocokan	Diagram berlabel
Pengurutan grup	Kartu acak
Balik ubi	Mengeja kata

Gambar 2. 1 Jenis- jenis media *Wordwall*



3. Teori Gamifikasi

Teori *Flow* yang dikemukakan oleh Mihaly Csikszentmihalyi menjelaskan tentang kondisi optimal seseorang ketika sepenuhnya tenggelam dalam suatu aktivitas, sehingga ia merasakan keterlibatan penuh, konsentrasi mendalam, dan kepuasan intrinsik dari kegiatan yang dilakukan. Dalam kondisi ini, individu tidak hanya fokus pada tugasnya, tetapi juga menikmati proses yang sedang dijalani tanpa merasa terbebani. Dalam konteks pendidikan, teori ini menjadi sangat relevan karena membantu menjelaskan bagaimana pembelajaran dapat dirancang agar siswa merasa termotivasi secara alami dan menikmati proses belajar, bukan sekadar mengejar hasil akhir.²⁷

²⁷ Oliveira, W., et al. (2022). The effects of personalized gamification on students' *Flow* experience. *Smart Learning Environments*,

Untuk mencapai kondisi *Flow* , terdapat beberapa syarat penting yang harus terpenuhi. Pertama, adanya tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, artinya aktivitas belajar tidak boleh terlalu mudah atau terlalu sulit agar siswa tetap tertantang namun tidak frustrasi. Kedua, siswa harus mendapatkan umpan balik (*feedback*) secara instan, sehingga mereka dapat mengetahui sejauh mana pencapaiannya dan melakukan perbaikan secara langsung. Ketiga, diperlukan tujuan yang jelas, agar siswa memahami arah dan makna dari aktivitas yang mereka lakukan. Keseimbangan antara tantangan dan kemampuan inilah yang menjadi inti dari tercapainya kondisi aliran atau *Flow* , di mana siswa akan merasakan fokus penuh dan kehilangan rasa bosan maupun cemas.

Dalam konteks gamifikasi pembelajaran, teori *Flow* menjadi dasar penting dalam mendesain aktivitas belajar yang menarik dan efektif. Gamifikasi yang dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip *Flow* mampu menciptakan pengalaman belajar yang memotivasi siswa secara intrinsik. Ketika elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan umpan balik dikombinasikan dengan struktur pembelajaran yang jelas, siswa akan lebih mudah mencapai kondisi aliran. Mereka akan merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas-tugas belajar tanpa tekanan, sekaligus memperoleh kepuasan ketika berhasil menuntaskan tantangan tersebut.

Aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dapat menciptakan kondisi *Flow* ini secara nyata. Melalui fitur permainan seperti *Quiz*, *Match Up*, atau *Whack-a-Mole*, siswa mendapatkan tujuan yang jelas, yaitu menyelesaikan soal atau permainan dengan skor terbaik. Proses ini memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa karena tingkat kesulitannya dapat diatur oleh guru. Selain itu, umpan balik instan yang muncul setelah setiap jawaban membuat siswa langsung mengetahui hasil usahanya. Kombinasi ketiga unsur tersebut membuat siswa lebih fokus, antusias, dan termotivasi saat belajar materi majas, karena mereka menikmati proses belajar layaknya bermain. Dengan demikian, desain pembelajaran berbasis *Wordwall* sejalan dengan prinsip teori *Flow* Csikszentmihalyi yang mendorong terciptanya pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

4. Kelebihan dan Manfaat Gamifikasi

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan terbukti memiliki berbagai kelebihan yang signifikan. Pertama, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Elemen-elemen seperti poin, lencana, hadiah virtual, dan tantangan yang disesuaikan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.²⁸

Kedua, gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kompetisi melalui peringkat, serta kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman sebaya membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Ketiga, gamifikasi dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa. Dengan adanya umpan balik instan dan target yang jelas, siswa dapat memahami materi lebih cepat, memperbaiki kesalahan, dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan pendekatan gamifikasi cenderung menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis dibandingkan dengan metode konvensional. Gamifikasi dalam pendidikan memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan kinerja akademik siswa, mengembangkan keterampilan abad ke-21 termasuk pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi, sehingga mengurangi kebosanan atau kecemasan yang sering terlihat dalam pendidikan konvensional. Selain itu, gamifikasi mendorong pembelajaran mandiri karena adanya rintangan dan hadiah kecil yang memotivasi antusiasme, sehingga mengakomodasi berbagai gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan sosial. Relevansi gamifikasi dengan dunia digital modern juga membuatnya lebih mudah diterima oleh generasi sekarang, yang telah terbiasa dengan permainan berbasis teknologi. Oleh karena itu, gamifikasi menawarkan sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

²⁸ Sari, R., & Nugroho, A. (2019). Pengaruh Mobile Learning Berbasis Gamifikasi terhadap Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45–57.

5. Hubungan Gamifikasi *Wordwall* dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Gamifikasi *Wordwall* maupun model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sama-sama berakar pada teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna.²⁹ Dalam teori ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui kegiatan kolaboratif dan situasi belajar yang menyenangkan. Penerapan gamifikasi melalui platform *Wordwall* merupakan salah satu bentuk penerapan teori konstruktivisme sosial, di mana siswa belajar melalui aktivitas yang melibatkan unsur permainan seperti pemberian poin, papan peringkat (*leaderboard*), waktu, dan level yang mampu menumbuhkan rasa kompetitif serta motivasi intrinsik untuk belajar.

Sementara itu, model TGT juga memiliki prinsip serupa dengan menempatkan unsur permainan (*games*) dan turnamen (*tournament*) sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi kerja sama kelompok, tanggung jawab individu, dan kompetisi akademik yang sehat.³⁰ Dalam TGT, siswa belajar dengan saling berinteraksi dan membantu satu sama lain dalam tim, kemudian berkompetisi secara sportif untuk memperoleh penghargaan. Melalui pendekatan tersebut, baik gamifikasi *Wordwall* maupun TGT berfungsi sebagai strategi pembelajaran berbasis kompetisi positif yang mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif.

Dengan kombinasi *Wordwall* sebagai bentuk gamifikasi digital memperkuat efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan sosial, dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hubungan antara gamifikasi *Wordwall* dan model TGT bersifat saling melengkapi. *Wordwall* berfungsi sebagai sarana digital yang mendukung pelaksanaan TGT melalui

²⁹ Putra, A. R., & Dewi, N. M. (2023). "Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(2), 145–156.

³⁰ Rahmatullah, A. (2021). "Implementasi Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 25–34.

penyediaan permainan edukatif dan turnamen daring yang memacu motivasi serta keterlibatan siswa. Sementara itu, model TGT memberikan kerangka pedagogis yang sistematis bagi penggunaan *Wordwall* agar aktivitas bermain tetap terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran, bukan sekadar hiburan semata.

Menurut Pramudito dalam Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami majas karena sifatnya yang abstrak dan memerlukan kemampuan interpretasi. Ia menegaskan bahwa tanpa strategi pembelajaran yang menarik, siswa cenderung bingung membedakan antara jenis-jenis majas seperti metafora, hiperbola, dan personifikasi.³¹ Aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa mengurangi kebosanan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

6. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan proses pendidikan yang terarah, sistematis, dan terarah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa baik lisan maupun tulis. Pembelajaran dalam konteks ini lebih dari sekadar memberikan teori tata bahasa melainkan menanamkan nilai-nilai karakter, budaya, dan keislaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di MI adalah untuk membekali siswa dengan landasan yang kuat dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sehingga mereka dapat berkomunikasi secara efektif dan tepat serta memiliki literasi yang memadai untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di MI tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran akademis, tetapi juga sebagai sarana pengembangan pribadi, etika dan emosional.

Hakikat pengajaran Bahasa Indonesia di MI menekankan perlunya bahan ajar yang relevan dan kontekstual yang mencerminkan kehidupan sehari-hari siswa.

³¹ Arif Pramudito, "Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 8, No. 2 (2020): 112–123.

Karena siswa di jenjang MI berada pada tahap operasional konkret, pendekatan pembelajaran harus imajinatif, interaktif, dan menghibur .

Guru dituntut menawarkan pengajaran berbasis teks karya sastra, atau keterampilan berbahasa praktis sehingga siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat berpikir, berekspresi, dan berkomunikasi.³² Pemahaman semacam ini membantu menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya sekedar transfer informasi, tetapi juga merupakan proses pembiasaan, sehingga bahasa tersebut dapat dimanfaatkan secara tepat dalam ranah sosial, keagamaan, dan akademik .

7. Materi Majas

Majas adalah gaya bahasa yang digunakan oleh penulis atau pembicara untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan secara khas, indah, serta memiliki daya tarik tertentu. Dalam karya sastra maupun komunikasi sehari-hari, majas berfungsi sebagai sarana memperkuat pesan, menambah estetika bahasa, serta memunculkan efek imajinatif pada pembaca maupun pendengar.

Secara etimologis, istilah *majas* berasal dari bahasa Arab *majāz* (مجاز) yang berarti perpindahan, kiasan, atau penggunaan kata bukan dalam arti sebenarnya. Kata ini diturunkan dari akar kata *jāza* yang berarti “melewati” atau “melampaui”. Dengan demikian, *majāz* menunjuk pada pemakaian kata yang melampaui arti aslinya, yakni tidak berhenti pada makna literal (denotatif), tetapi bergerak menuju makna kiasan (konotatif).

Menurut Herman J. Waluyo dalam majas merupakan cara pengarang dalam mengemukakan sesuatu dengan bahasa yang indah dan khas. Waluyo menekankan bahwa majas tidak hanya sekedar bentuk kiasan, tetapi juga merupakan ciri ekspresif dari seorang penulis atau penyair dalam menampilkan keunikan bahasa.³³

Dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, pandangan Waluyo tentang majas memberikan dasar penting bagi siswa untuk memahami

³² Masnur Muslich, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 17.

³³ Herman J. Waluyo, *Teori dan Apresiasi Puisi* (Jakarta: Erlangga, 1991), hlm. 83.

fungsi estetika dan ekspresif bahasa. Melalui pembelajaran majas, siswa dapat belajar bagaimana bahasa tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mengekspresikan keindahan dan emosi. Dengan mengenali dan memahami berbagai jenis majas, siswa dapat mengembangkan kemampuan apresiasi sastra sekaligus memperkaya keterampilan berbahasa mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan bahasa yang menumbuhkan kepekaan terhadap makna dan keindahan bahasa, sebagaimana ditekankan oleh Waluyo bahwa majas adalah bentuk ekspresi yang menjadikan karya sastra hidup, indah, dan bermakna.

Penguasaan majas memiliki peran penting dalam keterampilan berbahasa, baik dalam menulis, membaca, maupun berbicara. Dalam keterampilan menulis, penggunaan majas dapat membuat karya tulis lebih hidup, indah, dan bernilai estetis sehingga mampu menarik perhatian pembaca. Saat membaca, pemahaman terhadap majas membantu siswa menangkap makna tersirat dalam sebuah teks, baik berupa puisi, prosa, maupun wacana sastra lainnya. Sementara itu, dalam keterampilan berbicara, majas dapat memperkuat penyampaian pesan, menambah daya tarik, serta menciptakan komunikasi yang lebih efektif dan menyentuh perasaan pendengar. Oleh karena itu, penguasaan majas tidak hanya memperkaya kosakata dan gaya bahasa, tetapi juga melatih daya imajinasi, kreativitas, dan kecerdasan emosional peserta didik dalam berbahasa.

Adapun majas yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga majas. Pertama majas hiperbola yang mengungkapkan sesuatu secara berlebihan dengan tujuan untuk mengungkapkan sesuatu secara berlebihan dengan tujuan untuk menekankan makna tertentu. Penggunaan hiperbola sering dijumpai dalam karya sastra anak, misalnya pada puisi atau cerita yang menggambarkan rasa kagum, marah, atau sedih secara mendalam. Dengan gaya bahasa yang dlebih-lebihkan, siswa dapat lebih mudah menangkap ekspresi emosional dalam sebuah teks.

Kedua majas metafora merupakan yang menyamakan suatu hal dengan hal lain tanpa menggunakan kata pembanding, seperti atau bagai. Metafora membantu anak didik memahami hubungan makna secara simbolis, misalnya ungkapan “buah hati” yang merujuk pada anak. Pemahaman metafora pada tingkat sekolah

dasar bermanfaat untuk mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan berpikir abstrak siswa.

Ketiga majas personifikasi adalah majas yang memberikan sifat-sifat manusia kepada benda mati atau makhluk lain yang bukan manusia. Misalnya, kalimat “daun-daun menari tertiuip angin” menggambarkan benda mati seolah-olah dapat melakukan aktivitas layaknya manusia. Melalui personifikasi, siswa belajar mengenali keindahan bahasa sekaligus melatih empati dan imajinasi mereka terhadap lingkungan sekitar.

Dengan demikian, pembelajaran majas hiperbola, metafora, dan personifikasi pada siswa sekolah dasar tidak hanya bertujuan mengenalkan gaya bahasa, tetapi juga melatih keterampilan berbahasa, berpikir kreatif, dan mengapresiasi karya sastra.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dalam penyusunan skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen. Jenis desain eksperimen *pre-experimental* design dengan bentuk *One-Group Pretest–Posttest Design*. Pada subjek penelitian hanya terdiri dari satu kelompok yang diberi perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan.³⁴ Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar. Desain ini digunakan karena peneliti hanya melibatkan satu kelas sebagai sampel.

Tabel 3. 1 Model Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*)

O₂ = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*Posttest*)

X = Perlakuan yang diberikan dengan menggunakan aplikasi mobile learning berbasis gamifikasi.

³⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan. (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 110.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan MIN 11 Banda Aceh, yang beralamat di JL. Lingkar Kampus Uin Ar-Raniry, Desa Rukoh Kec. Syah Kuala Kota Banda Aceh, Prov. Aceh. Penelitian ini dilakukan pada tahun pembelajaran 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.³⁵ Dengan demikian, populasi bukan hanya sekadar jumlah individu, tetapi juga mencakup keseluruhan ciri yang melekat pada objek penelitian.

Arikunto mendefinisikan bahwa populasi sebagai keseluruhan suatu objek didalam penelitian yang dialami dan juga dicatat sebagai bentuk yang didalam.³⁶ Dalam populasi di ambil dari seluruh jumlah siswa pada kelas V MIN 11 Banda Aceh dengan jumlah siswa 116 siswa.

2. Sampel

Sampel merujuk pada sebagian kecil dari populasi yang dijadikan objek penelitian. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi. Arikunto menjelaskan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.³⁷ Dengan demikian, sampel harus memiliki sifat dan karakteristik yang sama dengan populasi agar hasil penelitian

³⁵ Sugiyono, *metode penelitian kualitatif, kualitatif dan r&d*, Alfabeta, bandung, 2017, h.80

³⁶ Nur Fadilah Amin, Konsep Unum Populast San Sampel Dalam Penelitian, Voll 4, Jurnal kajian islam konteporer, 2023, h.20

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 174.

dapat di wujudkan. Sugiyono mempertegas bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³⁸

Sampel pada penelitian ini meliputi 1 kelas dari sebagian total populasi yaitu kelas V A. Peneliti memilih kelas V A berdasarkan dari wawancara guru kelas V MIN 11 Banda Aceh, mengungkapkan bahwa tingkat pemahaman majas di kelas V A pada materi majas masih rendah dibandingkan kelas lainnya. Hal ini sesuai dengan latar belakang penelitian ini. Dari populasi diatas, maka sampel yang di ambil untuk pengumpulan data hanya satu kelas yaitu kelas V A yang berjumlah 38 siswa.

Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* (penarikan sampel secara sengaja). *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, di mana peneliti menetapkan sampel berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian.³⁹

Sugiyono menjelaskan bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, menggunakan orang atau subjek yang paling tahu mengenai hal yang diteliti sehingga dianggap dapat memberikan data yang paling akurat.⁴⁰

Dengan demikian, pemilihan kelas V A sebagai sampel didasarkan pada pertimbangan khusus sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti sudah melihat nilai siswa kelas V A pada materi majas, belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Serta penggunaan *mobile learning* belum digunakan pada pembelajaran.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 118.

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 183.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 85.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah sebuah sifat atau karakteristik yang dapat diukur atau diobservasi, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hasil tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian peneliti terdiri dari dua variabel, (*independen variabel*) aplikasi *mobile learning* berbasis gamifikasi dan (*dependent variabel*) pemahaman majas pada pembelajaran bahasa Indonesia.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar penelitian dapat berjalan secara sistematis dan terarah. Keberhasilan suatu penelitian sangat bergantung pada ketepatan instrumen yang digunakan, karena instrumen berfungsi sebagai alat ukur untuk memperoleh data yang valid.⁴¹ Dalam penelitian ini, instrumen yang peneliti gunakan adalah tes berupa *Pretest* dan *Posttest* yang dimuat dalam bentuk gamifikasi *Wordwall*.

1) *Pretest*

Pretest diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan gamifikasi *Wordwall*. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami materi majas. Melalui *Pretest*, peneliti dapat mengukur tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi, sehingga hasil tersebut dapat dijadikan sebagai pembandingan dengan nilai *Posttest*. Dengan demikian, *Pretest* berfungsi untuk mengetahui sejauh mana kesiapan serta pemahaman awal siswa sebelum pembelajaran dilaksanakan.

2) *Posttest*

Posttest adalah tes yang diberikan setelah perlakuan selesai dilaksanakan. Dalam penelitian ini, perlakuan berupa penerapan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran majas. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan metode gamifikasi. Hasil *Posttest* kemudian dibandingkan dengan *Pretest* untuk

⁴¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 192.

mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa, sehingga efektivitas pembelajaran dapat dianalisis secara objektif.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena dari data ini yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah dapat diperoleh. Data yang terkumpul akan menentukan kualitas hasil penelitian, dan desain penelitian yang digunakan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, tes tulis yang digunakan berbentuk *Pretest* dan *Posttest* yang dikemas dalam aplikasi *Wordwall*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam memahami materi majas, sedangkan *Posttest* diberikan setelah perlakuan selesai dengan tujuan mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis gamifikasi.

Dengan membandingkan hasil *Pretest* dan *Posttest*, peneliti dapat mengukur pengaruh penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan *Wordwall* dalam penyajian soal dipilih karena bentuknya interaktif, menyenangkan, dan mendorong motivasi siswa dalam menjawab soal, sehingga proses evaluasi tidak menimbulkan kebosanan siswa.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses penting dalam penelitian, melalui tahap ini data yang telah terkumpul diolah sehingga menghasilkan kesimpulan yang sesuai. Analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul, yang kemudian diproses, diorganisasikan, dan ditafsirkan untuk menjawab permasalahan penelitian.⁴²

Adapun teknik analisis data yang di gunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS versi 26.0 dengan mengambil niali dari *Pretest* dan *protest* untuk menentukan data *Paired Sample t-Test*. Sebelum peneliti melakukan analisis

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 244.

data, terlebih dahulu melakukan analisis statistik sebagai analisis data dan uji prasyarat yaitu sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data *Pretest* dan *Posttest* ternormalisasi sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji statistik *shapiro-wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 pada masing-masing kelompok. Taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Perumusan hipotesis digunakan pada uji normalitas adalah sebagai berikut:

Ho: Data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal.

Ha: Data *Pretest* dan *Posttest* tidak berdistribusi normal.

kriteria pengujian normalitas data sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka Ho ditolak. Hal ini berarti sebaran skor data tidak berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka Ho diterima. Hal ini berarti sebaran skor data berdistribusi normal.

Berdasarkan kriteria tersebut, apabila hasil uji statistik Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* tidak berdistribusi normal (nilai signifikansi $< 0,05$), maka pengujian hipotesis untuk melihat pengaruh perlakuan tidak dapat menggunakan uji statistik parametrik. Oleh karena itu, analisis data dialihkan menggunakan statistik non-parametrik dengan

Uji *Wilcoxon Matched-Pairs Signed Rank Test*. Uji *Wilcoxon* ini digunakan untuk menganalisis signifikansi perbedaan dua sampel yang saling berhubungan (*Pretest* dan *Posttest*) ketika asumsi normalitas data tidak terpenuhi.

2. Uji Hipotesis (*Uji Wilcoxon Signed Rank Test*)

Pengujian hipotesis bisa dilakukan setelah seluruh rangkaian uji prasyarat, selesai dilakukan. Langkah ini diambil untuk memastikan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terbukti secara empiris atau justru sebaliknya. Pada rancangan awalnya, analisis ini sejatinya direncanakan menggunakan uji statistik parametrik melalui *Paired Sample t-Test*. Mengutip pandangan Singgih Santoso,

uji *Paired Sample t-Test* ini pada dasarnya membandingkan dua sampel yang berpasangan, artinya subjek penelitiannya sama namun mereka melewati dua fase pengukuran yang berbeda, yakni melalui sesi *Pretest* dan *Posttest*.

Berdasarkan kondisi di mana asumsi normalitas tidak terpenuhi (data tidak berdistribusi normal), maka pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistik non-parametrik yaitu Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan bantuan SPSS. Uji ini digunakan untuk menganalisis signifikansi perbedaan antara dua sampel yang saling berhubungan (*Pretest* dan *Posttest*).

Perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan/pengaruh yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbasis gamifikasi *Wordwall* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia
2. H_a : Terdapat perbedaan/pengaruh yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbasis gamifikasi *Wordwall* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Wilcoxon ini merujuk pada nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, bermakna H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest*.
2. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, bermakna H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Kedua alternatif pengujian ini dinilai sangat relevan dengan tujuan penelitian ini karena mampu mengukur sejauh mana efektivitas dari perlakuan (*treatment*) yang diterapkan pada satu kelompok kelas yang sama. Apabila hasil analisis akhir memperlihatkan adanya perbedaan skor yang meyakinkan (signifikan), maka kesimpulan besarnya adalah penggunaan aplikasi mobile learning bermuatan

gamifikasi *Wordwall* terbukti membawa dampak positif bagi peningkatan pemahaman materi majas pada siswa kelas V A MIN 11 Banda Aceh.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Umum

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 11 Banda Aceh, sebuah lembaga pendidikan dasar yang secara administratif berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Lokasi geografis madrasah ini sangat strategis karena terletak di Jalan Lingkar Kampus Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry, Desa Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Kedekatannya dengan lingkungan kampus memberikan atmosfer akademis yang kuat, yang secara tidak langsung memengaruhi dinamika pembelajaran dan keterbukaan madrasah terhadap inovasi-inovasi pendidikan terbaru. Berdasarkan lintasan sejarahnya, madrasah ini resmi didirikan pada tahun 1999 dengan tujuan utama memberikan layanan pendidikan yang memadukan antara keunggulan intelektual dan penguatan karakter Islami.

Seiring dengan perkembangan zaman, MIN 11 Banda Aceh telah bertransformasi menjadi salah satu madrasah percontohan yang memadukan kurikulum nasional dengan nilai-nilai lokal Aceh yang kental. Visi madrasah yang telah ditetapkan adalah untuk mewujudkan madrasah yang disiplin, unggul, santun, Islami, dan berwawasan lingkungan. Visi ini bukan sekadar narasi formal, melainkan dijabarkan ke dalam indikator-indikator nyata yang mencakup pembentukan generasi berakhlakul karimah, penciptaan lingkungan madrasah yang hijau, asri, dan menyenangkan, serta peningkatan daya saing lulusan agar mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah terbaik. Misi yang dijalankan madrasah untuk mencapai visi tersebut meliputi peningkatan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penguatan manajemen transparan, serta jalinan kemitraan yang harmonis antara guru, siswa, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya.

Struktur kepemimpinan di MIN 11 Banda Aceh saat ini dipegang oleh Bapak Bakhtiar, S.Ag., M.Ag., yang menjabat sebagai Kepala Madrasah. Beliau

didukung oleh staf pengajar yang kompeten, yang terdiri dari Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan tenaga kependidikan lainnya yang berdedikasi tinggi. Data kependidikan menunjukkan bahwa madrasah ini melayani sekitar 636 siswa dengan jumlah total tenaga pendidik dan kependidikan yang mencukupi untuk mendukung operasional harian madrasah. Secara infrastruktur, madrasah dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran abad ke-21, termasuk ruang kelas yang memadai, perpustakaan sebagai pusat literasi, ruang Unit Kesehatan Sekolah (UKS), musholla untuk kegiatan peribadatan dan pendidikan karakter, serta lapangan olahraga dan upacara yang menjadi pusat aktivitas motorik siswa.

Karakteristik siswa di MIN 11 Banda Aceh, khususnya pada jenjang kelas V, mencerminkan keragaman latar belakang sosial namun memiliki satu kesamaan dalam aspek penggunaan teknologi informasi. Sebagai generasi yang tumbuh di era digital, siswa-siswa tersebut menunjukkan kecenderungan yang tinggi terhadap penggunaan perangkat digital untuk hiburan. Fenomena ini dilihat oleh peneliti sebagai peluang untuk mengalihkan pemanfaatan perangkat digital dari sekadar media hiburan menjadi media belajar yang produktif. Hal inilah yang melandasi pemilihan kelas V A di MIN 11 Banda Aceh sebagai subjek penelitian, di mana terdapat kebutuhan mendesak untuk meningkatkan pemahaman materi majas yang abstrak melalui pendekatan yang lebih konkret dan menyenangkan.

Sampel penelitian terdiri dari 38 siswa kelas VA. Pengumpulan data menggunakan *Pretest-Posttest* untuk mengukur hasil belajar. Kedua instrumen ini akan diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (penggunaan media *Wordwall*) diterapkan.

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

Penyajian data hasil penelitian ini difokuskan pada perbandingan kemampuan siswa dalam memahami materi majas sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan aplikasi gamifikasi *Wordwall*. Penelitian ini menggunakan

satu kelompok eksperimen (VA) dengan jumlah 38 siswa. Data dikumpulkan melalui instrumen tes objektif yang telah divalidasi, mencakup materi majas metafora, personifikasi, dan hiperbola. Analisis data dimulai dengan memaparkan hasil tes awal (*Pretest*) untuk mengetahui kondisi dasar kompetensi siswa, diikuti dengan paparan hasil tes akhir (*Posttest*) untuk melihat perubahan yang terjadi setelah intervensi diberikan.

Adapun data yang dianalisis meliputi nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dari 38 siswa ($N = 38$). Ringkasan hasil analisis tersebut disajikan pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif

<i>Descriptive Statistics</i>	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pretest Pembelajaran dengan gamifikasi Wordwall</i>	38	10	100	49.21	24.962
<i>Posttest Pembelajaran dengan gamifikasi Wordwall</i>	38	50	100	92.89	11.603
<i>Valid N (listwise)</i>	38				

Berdasarkan paparan data pada Tabel 4.1 di atas, rincian mengenai karakteristik hasil belajar siswa kelas V A pada kedua sesi pengukuran dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Analisis Data Tes Awal (*Pretest*)

Tabel 4. 2 Pretest Pembelajaran dengan gamifikasi *Wordwall*

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	10	1	2.6	2,6	2.6

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
20	4	10.5	10.5	13.2
30	5	13.2	13.2	26.3
40	8	21.1	21.1	47.4
50	2	5.3	5.3	52.6
60	5	13.2	13.2	65.8
70	4	10.5	10.5	76.3
80	4	10.5	10.5	86.8
90	3	7.9	7.9	94.7
100	2	5.3	5.3	100.0
Total	38	100.0	100.0	

Perhitungan distribusi frekuensi pada tahap awal menunjukkan bahwa sebaran kompetensi siswa sebelum menggunakan media masih sangat terbatas. Hal ini dibuktikan dengan adanya penumpukan jumlah siswa pada kategori Kurang (rentang nilai 0-40) yang mendominasi kelas, yakni mencapai 20 anak atau setara dengan 52,6% dari total keseluruhan sampel.

Berdasarkan tabel 4.2 hasil distribusi frekuensi nilai *pretest* siswa kelas V A dengan $N = 38$ diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 yang dicapai oleh 2 siswa (5,3%) dan nilai terendah sebesar 10 yang dicapai oleh 4 siswa (10,5%). Sebagian besar siswa berada pada rentang nilai kurang (10–40) dengan persentase kumulatif mencapai 52,6%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa mengenai materi majas sebelum diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media interaktif *Wordwall* masih tergolong rendah. Secara garis besar,

dominasi siswa pada tingkat nilai yang rendah ini menegaskan bahwa hasil belajar klasikal pada data awal memang belum optimal.

1. Analisis Data Tes Akhir (*Posttest*)

Tabel 4. 3 Posttest Pembelajaran dengan gamifikasi *Wordwall*

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	50	1	2.6	2.6	2.6
	60	1	2.6	2.6	5.3
	70	1	2.6	2.6	7.9
	80	2	5.3	5.3	13.2
	90	11	28.9	28.9	42.1
	100	22	57.9	57.9	100.0
	Total	38	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4.3 hasil distribusi frekuensi nilai *posttest* siswa kelas V A dengan $N = 38$ diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 yang dicapai oleh 22 siswa (57,9%) dan nilai terendah sebesar 50 yang dicapai oleh 1 siswa (2,6%). Sebagian besar siswa mendominasi rentang nilai sangat baik (90–100) dengan persentase kumulatif mencapai 86,8%. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan pemahaman materi majas yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbasis gamifikasi *Wordwall*.

Perubahan sebaran ini membuktikan bahwa elemen gamifikasi dalam *Wordwall* seperti tantangan kuis yang interaktif mampu menarik perhatian siswa yang sebelumnya pasif, sementara struktur turnamen dalam TGT memastikan bahwa setiap siswa terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Uji ini dilakukan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal atau tidak sebelum dilakukannya pengujian hipotesis. Uji ini digunakan pada penelitian ini dikarenakan sampelnya yang kecil yaitu 38 peserta didik sehingga uji ini tepat digunakan. Berikut ini adalah pengambilan keputusan dalam uji normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk*,

- Sig. > 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal.
- Sig. < 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal

Berikut adalah hasil dari uji normalitas :

Tabel 4. 4 Uji *Shapiro-Wilk*

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
Pretest Pembelajaran dengan gamifikasi <i>Wordwall</i>	.934	38	.028
Posttest Pembelajaran dengan gamifikasi <i>Wordwall</i>	.652	38	.000

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa nilai signifikansi data *Pretest* (0,028) dan *posttest* (0,000) < 0,05, sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik non-parametrik yaitu Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Berdasarkan tabel 4.4 hasil pengujian normalitas dengan metode *Shapiro-Wilk* pada $N = 38$ diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) pada data *pretest* sebesar 0,028 dan nilai statistik sebesar 0,934. Pada data *posttest* diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,000 dan nilai statistik sebesar 0,652. Oleh karena nilai

signifikansi data *pretest* dan *posttest* kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi tidak normal. Dengan demikian, analisis pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan pengujian statistik non-parametrik yaitu *Uji Wilcoxon Signed Ranks Test*.

Hasil perhitungan memperlihatkan bahwa kelompok *Negative Ranks* atau indikator penurunan skor hanya mencatat frekuensi sebanyak 2 orang siswa saja, yang memberikan petunjuk bahwa jumlah anak yang mengalami kemunduran performa akademik setelah diberikan tindakan oleh peneliti di lapangan sangatlah minim. Kondisi tersebut sangat kontras jika dibandingkan dengan kelompok *Positive Ranks* yang mendominasi kelas secara mutlak dengan total mencapai 34 orang siswa.

Bagi peneliti, fenomena penumpukan data pada peringkat positif ini menjadi bukti nyata adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia yang sangat masif berkat bantuan media interaktif tersebut. Makna dari peningkatan ini terlihat dari total jumlah peringkat positif (*Sum of Ranks*) yang melesat tinggi hingga menyentuh rata-rata bobot kenaikan skor (*Mean Rank*) sebesar 19,38.

Peningkatan angka yang begitu dominan ini mengindikasikan bahwa intervensi gamifikasi *Wordwall* berhasil menstimulasi pemahaman materi siswa secara kolektif, di mana siswa yang awalnya kesulitan pada tes awal berhasil memperbaiki pemahamannya secara drastis pada tes akhir. Sementara itu, untuk kelompok indikator nilai tetap hanya menunjukkan frekuensi sebanyak 2 orang siswa, yang berarti temuan peneliti di lapangan mendeteksi hanya ada dua anak yang memiliki capaian angka sama persis di kedua sesi tes tanpa mengalami perubahan. Secara keseluruhan, pergeseran angka pada tabel ini menegaskan bahwa langkah peneliti mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran terbukti efektif menggerakkan grafik nilai siswa ke arah yang jauh lebih optimal.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini ditujukan untuk membuktikan secara empiris ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi Wordwall terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V A. Berdasarkan hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk Pretest sebesar 0,028 dan Posttest sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka asumsi normalitas tidak terpenuhi (data tidak berdistribusi normal). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dialihkan dari statistik parametrik (Paired Sample t-Test) ke statistik non-parametrik dengan menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

Tabel 4. 5 Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Test Statistic	
<i>Pretest dan Posttest Pembelajaran Dengan Gamifikasi</i>	
Z	-5.135b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. *Wilcoxon Signed Ranks Test*

b. *Based on negative ranks.*

Berdasarkan tabel 4.5 hasil analisis peringkat Uji *Wilcoxon* dari selisih nilai *posttest* dan *pretest* dengan $N = 38$ diperoleh hasil *Negative Ranks* sebanyak 2 siswa dengan *Mean Rank* sebesar 10,50 dan *Sum of Ranks* sebesar 21,00. Pada *Positive Ranks* diperoleh sebanyak 34 siswa mengalami peningkatan nilai. Sedangkan terdapat 2 siswa yang memiliki nilai sama antara *pretest* dan *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Hasil statistik Uji *Wilcoxon* diperoleh nilai Z hitung sebesar -5,135 dengan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Oleh karena nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari

penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi majas di kelas V A MIN 11 Banda Aceh.

4. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan rangkaian temuan empiris yang diperoleh dari hasil analisis data, dapat dibuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media *wordwall* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam menguasai materi majas. Keberhasilan intervensi ini tidak hanya terperangkap pada angka-angka statistik semata, melainkan juga ditunjukkan oleh adanya perubahan drastis pada dinamika serta atmosfer belajar di dalam kelas V A MIN 11 Banda Aceh.

Selain peningkatan signifikan pada kelompok mayoritas, hasil Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* juga menunjukkan adanya dinamika individual, yaitu ditemukannya 2 orang siswa (5,26% dari total sampel) yang berada pada kategori *Negative Ranks* atau mengalami penurunan skor dari *pretest* ke *posttest*. Berdasarkan observasi kualitatif dan catatan lapangan selama proses intervensi pembelajaran, penurunan skor pada kedua siswa tersebut tidak bersumber dari kegagalan efektivitas media *Wordwall* maupun sintaks *Teams Games Tournament* (TGT), melainkan dipengaruhi oleh faktor internal dan teknis individual siswa saat pelaksanaan tes akhir (*posttest*). Salah satu siswa mengalami kendala konsentrasi dan kelelahan fisik akibat kondisi kesehatan yang kurang prima saat tes berlangsung, sementara satu siswa lainnya mengalami kendala teknis berupa kecanggungan (*pacing*) saat mengoperasikan perangkat *mobile* pada instrumen berbasis waktu, yang memicu rasa terburu-buru sehingga kurang teliti dalam membaca stimulus soal cerita majas.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Djaali (2023) mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar, di mana kondisi afektif, kesiapan fisik, dan kecemasan instrumen (*test anxiety*) pada hari pelaksanaan evaluasi dapat memicu

fluktuasi performa siswa secara mendadak.⁴³ Selain itu, Slavin (2015) dalam teori belajar kooperatif juga menegaskan bahwa meskipun model TGT mampu meningkatkan motivasi kelompok secara kolektif, tingkat ketelitian individu dalam kondisi kompetisi tetap bervariasi tergantung pada regulasi diri siswa. Kehadiran 2 data *Negative Ranks* ini tidak merusak validitas eksternal penelitian, sebab secara statistik nilai $p = 0,000 < 0,05$ dan nilai *Positive Ranks* tetap mendominasi secara absolut (36 dari 38 siswa mengalami peningkatan pesat). Hal ini justru membuktikan keaslian (*authenticity*) serta keobjektifan data penelitian di lapangan tanpa adanya manipulasi skor.⁴⁴

1. Transformasi Kemampuan Kognitif Siswa

Pada awal pelaksanaan penelitian, penguasaan siswa terhadap gaya bahasa majas yang meliputi majas metafora, personifikasi, dan hiperbola tergolong masih sangat terbatas. Hal ini tercermin dari hasil *Pretest* di mana nilai rata-rata (mean) kelas berada pada angka 49,21. Lebih dari separuh jumlah siswa di kelas (52,6%) mengelompok pada kategori nilai yang kurang, yakni berada pada rentang skor 10 hingga 40. Pada sesi tes awal tersebut, siswa tampak kesulitan mengidentifikasi karakteristik antar-majas dan mendalami makna kiasan dalam kalimat. Fenomena ini menjadi indikator kuat bahwa pendekatan mengajar konvensional yang cenderung satu arah membuat materi majas yang abstrak menjadi sulit diserap oleh anak usia sekolah dasar.

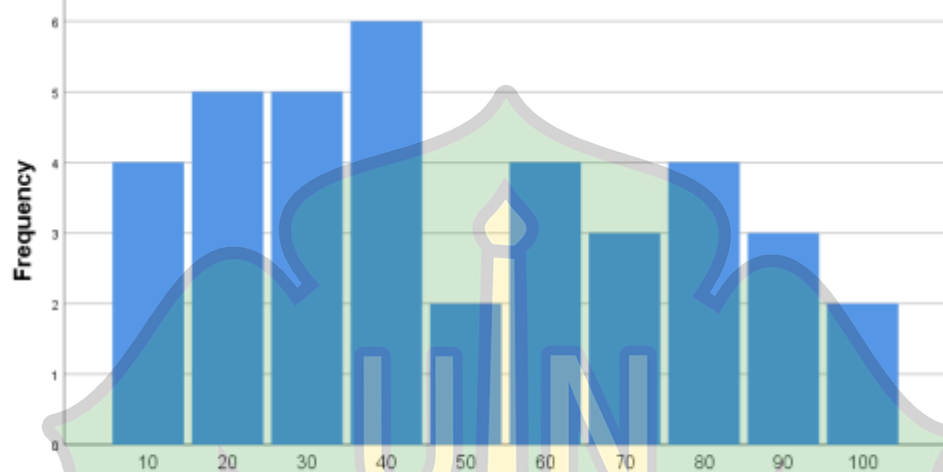
Namun, situasi tersebut berbalik setelah dilakukan tindakan (*treatment*) menggunakan model TGT berbasis gamifikasi *Wordwall*. Nilai rata-rata kelas melonjak tajam menjadi 92,89 pada sesi *Posttest*. Kelompok siswa pada kategori "Sangat Baik" langsung mendominasi kelas secara mutlak dengan persentase mencapai 86,8%, di mana 22 siswa di antaranya sukses meraih nilai sempurna 100.

⁴³ Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2023), hlm. 101.

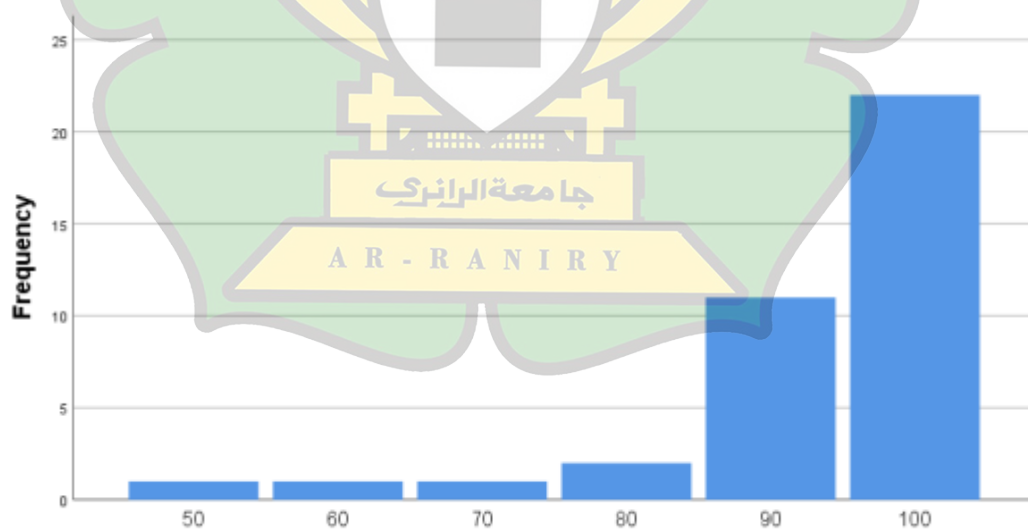
⁴⁴ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2015), hlm. 143.

Untuk melihat visualisasi perubahan sebaran frekuensi nilai siswa secara konkret sebelum dan sesudah tindakan dilakukan, dapat diperhatikan pada grafik histogram berikut:

Gambar 4. 1 Grafik Histogram Frekuensi Nilai Pretest Siswa Kelas V A



Gambar 4. 2 Grafik Histogram Frekuensi Nilai Posttest Siswa Kelas V A



Melalui sajian visual pada Gambar 4.1 dan Gambar 4.2 di atas, tampak jelas adanya pergeseran grafik yang sangat kontras. Grafik awal (*Pretest*) memperlihatkan sebaran data yang cenderung condong ke sisi kiri (area nilai

rendah) dengan puncak frekuensi berada pada skor 40. Sebaliknya, grafik akhir (*Posttest*) menunjukkan transformasi ekstrem ke arah kanan (area nilai tinggi), di mana frekuensi siswa didominasi secara mutlak pada perolehan nilai 90 (11 siswa) dan nilai 100 (22 siswa). Bukti visual ini selaras dengan hasil uji hipotesis *Wilcoxon* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$).

Menegaskan bahwa lonjakan kompetensi ini nyata terjadi berkat efektivitas perlakuan yang diterapkan oleh peneliti.

2. Efektivitas Model TGT Berbasis Gamifikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran

Secara praktis di lapangan, meningkatnya pemahaman materi siswa kelas V A ini tidak terlepas dari keunggulan sintaks model TGT yang di gabungkan dengan fitur-fitur interaktif dari *Wordwall*.

- a. Pemanfaatan Elemen Permainan (Gamifikasi): Ketika memasuki tahap turnamen, penggunaan media *Wordwall* bertindak sebagai mesin penggerak motivasi belajar siswa. Kehadiran elemen-elemen gim seperti batas waktu (*timer*), skor instan, lencana digital, serta papan peringkat (*leaderboard*) memicu adrenalin kompetisi akademik yang sehat di dalam kelas. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang awalnya dianggap penuh hafalan teori yang menjemukan, seketika berubah menjadi arena turnamen yang seru dan menantang. Siswa menjadi sangat antusias, fokus, dan berlomba-lomba memberikan jawaban terbaik demi membawa kelompok mereka meraih kemenangan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung Teori *Flow* yang dikemukakan oleh Mihaly Csikszentmihalyi. Lonjakan nilai *Posttest* siswa kelas V A MIN 11 Banda Aceh yang sangat drastis merupakan implikasi nyata dari tercapainya kondisi *flow* atau keterlibatan optimal di dalam kelas.

Melalui integrasi sintaks model TGT dan fitur interaktif *Wordwall*, ketiga syarat utama pencapaian kondisi *flow* berhasil terpenuhi secara ideal di lapangan. Pertama, turnamen akademik dalam TGT menyajikan tingkat tantangan yang seimbang dengan kemampuan siswa (*challenge-skill balance*), sehingga materi

majas yang abstrak dapat dipecahkan tanpa menimbulkan rasa cemas atau bosan. Kedua, fitur kuis interaktif *Wordwall* menyediakan umpan balik instan (*instant feedback*) yang membuat siswa langsung mengetahui hasil usahanya secara langsung untuk melakukan perbaikan pemahaman saat itu juga. Ketiga, tujuan pembelajaran yang jelas menjadi lebih konkret karena dikemas dalam misi membawa kelompok meraih kemenangan di papan peringkat (*leaderboard*).

Ketika elemen permainan seperti batasan waktu, skor, dan lencana digital menyatu dengan struktur kerja kelompok yang inklusif, siswa benar-benar tenggelam sepenuhnya dalam aktivitas belajar, mengalami konsentrasi mendalam, dan merasakan kepuasan intrinsik yang tinggi. Dengan demikian, penerapan model TGT berbasis gamifikasi *Wordwall* sah dinyatakan sebagai strategi alternatif yang sangat sukses dan efektif dalam mendongkrak hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 11 Banda Aceh, sekaligus membuktikan secara nyata bahwa desain pembelajaran ini berjalan selaras dengan prinsip-prinsip pencapaian pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan (*flow experience*).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Karolina (2025) yang menunjukkan bahwa implementasi model gamifikasi mampu memberikan peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.⁴⁵ Jika pada penelitian Karolina penguatan materi berfokus pada keterampilan membaca pemahaman dengan raihan rata-rata *post-test* sebesar 89,60, maka pada penelitian ini, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis gamifikasi *Wordwall* berhasil mencatatkan pencapaian rata-rata *post-test* yang bahkan lebih tinggi, yaitu mencapai 92,89.

Lebih lanjut, apabila dengan hasil penelitian Kurnia (2023) yang menerapkan media Kahoot pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), penelitian tersebut menyimpulkan bahwa elemen permainan memiliki dampak

⁴⁵ Rosita Karolina, "Implementasi Model Gamifikasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogi Kebahasaan*, Vol. 9, No. 1 (2025)

positif yang sangat besar terhadap capaian akademik siswa kelas V.⁴⁶ Namun, karakteristik pembeda sekaligus keunggulan utama dari penelitian ini terletak pada integrasi struktural antara media digital *Wordwall* dengan model pembelajaran kooperatif TGT.

Secara metodologis dan praktis, penelitian ini dinilai sangat tepat waktu dan relevan di tengah urgensi digitalisasi pendidikan dasar saat ini. Integrasi antara model kooperatif klasik seperti TGT dengan platform gamifikasi modern seperti *Wordwall* menawarkan sebuah solusi konkret terhadap problem akut pembelajaran bahasa, yakni rendahnya keterlibatan siswa akibat pendekatan teoretis konvensional. Di saat sebagian besar integrasi teknologi dalam pendidikan masih bersifat individualistik, penelitian ini berhasil menjembatani teknologi digital dengan kebutuhan sosio-emosional siswa melalui interaksi kelompok yang kolaboratif. Keberhasilan penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga memberikan model praktis yang aplikatif bagi para pendidik sekolah dasar untuk mentransformasi ruang kelas menjadi ekosistem belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

⁴⁶ Anik Twiningsih, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Diskalkulia) di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Khusus dan Inklusi*, Vol. 12, No. 3 (2024)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis gamifikasi *Wordwall* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V A MIN 11 Banda Aceh, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi mobile learning berbasis gamifikasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata pencapaian hasil belajar yang nyata antara sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai *posttest* siswa yang belajar menggunakan aplikasi berbasis gamifikasi *Wordwall* mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan nilai *pretest* mereka. Penggabungan elemen permainan terbukti secara efektif meningkatkan pemahaman siswa pada materi majas serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru MI/Sekolah Dasar: Guru disarankan untuk mulai beralih dari metode konvensional dan lebih inovatif dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gamifikasi *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif unggulan dalam mengajar materi kebahasaan yang dirasa abstrak (seperti majas), karena terbukti mampu menciptakan atmosfer kelas yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat.

2. Bagi Kepala Madrasah/Sekolah: Diharapkan pihak manajemen MIN 11 Banda Aceh dapat terus mendukung dan memfasilitasi para guru dalam mengembangkan kompetensi digitalnya, terutama dalam pengintegrasian media-media berbasis *educational games* ke dalam perangkat pembelajaran kurikulum yang berlaku.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan dan memperluas penelitian ini dengan menerapkan kombinasi model TGT dan media *Wordwall* pada ruang lingkup materi Bahasa Indonesia yang berbeda, atau pada jenjang kelas yang berbeda, guna menguji konsistensi efektivitas strategi gamifikasi digital ini dalam konteks pendidikan dasar yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. Z., & Halis, F. D. K. (2024). Pengembangan aplikasi online berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kompetensi bahasa Inggris listening dan reading . *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2). https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.3406
- Amin, N. F. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal kajian Islam kontemporer*, https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2
- Andriyani, I. (2023). Pengaruh penggunaan gamification QuizWhizzer terhadap kecerdasan emosional siswa kelas V SDN Karangantu (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia). https://repository.upi.edu/87894/1/S_PGSD_1901344_Title.pdf?utm_source=
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York, NY: Harper & Row.
- Dahlia, N. R., Sembiring, M. M., & Faisal. (2022). Media gamifikasi: Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis educational game (Skripsi, Universitas Negeri). <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v10i1.59183>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International* . <https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/2181037.2181040>
- Djaali. (2023). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Firmansyah, D. (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Fitriyani. (2020). Implementasi gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 15–24. <https://www.iicls.org/index.php/jer/article/view/547>

- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 8(3). <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p496-503>
- Hayati, R., et al. (tahun). Belajar asyik dan bermakna: Integrasi gamifikasi dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 23-24
- Huda, M. (2014). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Karolina, R. (2025). Pengaruh model gamifikasi berbasis masalah terhadap kemampuan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar: Penelitian quasi eksperimen pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Keraf, G. (2009). Diksi dan gaya bahasa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kurnia, I. (2023). Pengaruh media Kahoot berbasis game based learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 134 Rejang Lebong (Skripsi, IAIN Curup).
- Lestari, A. (2023). Pemanfaatan *Wordwall* sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 78–85. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2192>
- Muslich, M. (2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nadrah, N., et al. (2017). The effect of cooperative learning model of *Teams Games Tournament* (TGT) and students' motivation toward physics learning outcome. *International Education Studies*, 10(2), 123–130.
- Narbuko, C., & Ahmadi, A. (1997). Metodologi penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, S. (1996). Metodologi research. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nuryadi, et al. (2017). Dasar-dasar statistik penelitian. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Oliveira, W., et al. (2022). The effects of personalized gamification on students' flow experience. *Smart Learning Environments*, 9(1), 1–20.

- Pramudito, A. (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 112–123.
- Rahmatullah, A. (2021). Implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 25–34.
- Rahmatullah, M. (2021). Model pembelajaran gamifikasi dalam IPA (Skripsi, Universitas Sriwijaya).
- Rohmah, IH, Rismawati, R., & Julianto, IR (2023). Strategi guru SD pada pemJurnal Cahaya Pendidikan. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i1.20>
- Rusman. (2017). Model – model pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Rusyanto. (2021). TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran IPS. Jawa Tengah: NEM.
- Santoso, S. (2014). SPSS 22 from essential to expert skills. Jakarta: Gramedia.
- Sari, R., & Nugroho, A. (2019). Pengaruh mobile learning berbasis gamifikasi terhadap kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45–57.
- Septiani. (2021). Pengaruh penerapan gamifikasi dalam pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 89–98.
- Slavin, R. E. (1990). Synthesis of research on cooperative learning. *Educational Leadership*, 48(2), 71–82.
- Slavin, R. E. (1995). Cooperative learning: Theory, research, and practice. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (1995a). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (1995b). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2017a). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017b). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017c). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

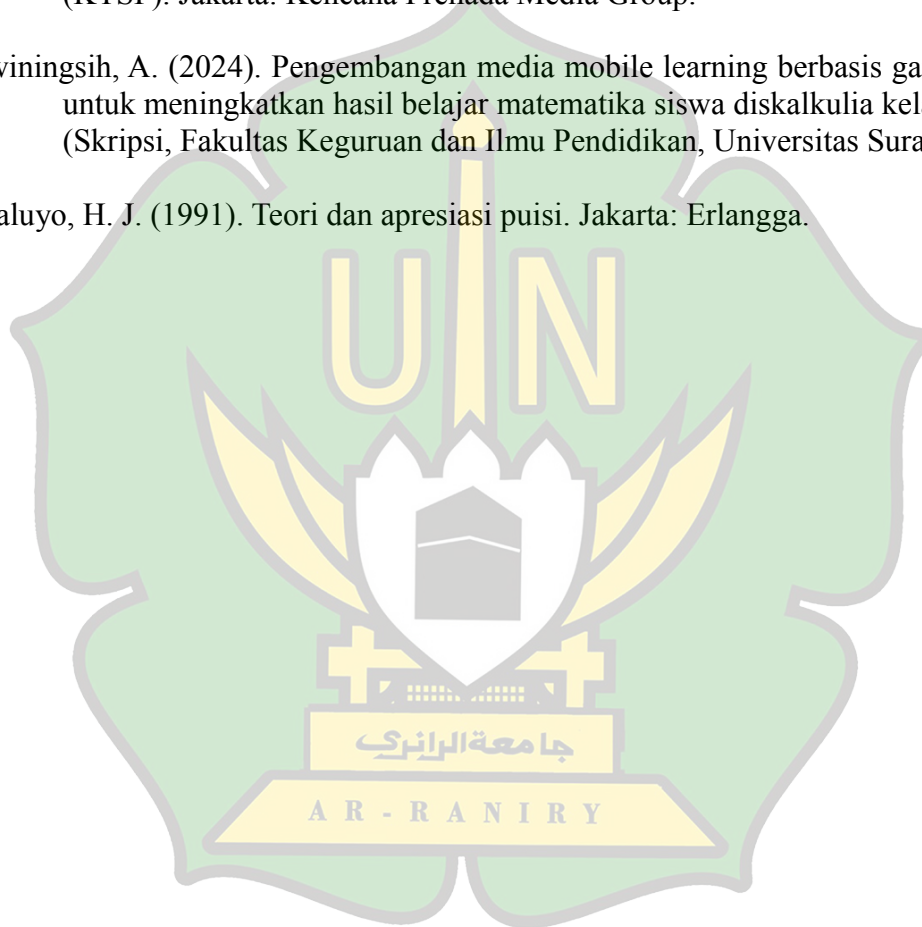
Sugiyono. (2019a). Metode penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019b). Metode penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2010). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif: Konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Twiningasih, A. (2024). Pengembangan media mobile learning berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa diskalkulia kelas V SD (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Surakarta).

Waluyo, H. J. (1991). Teori dan apresiasi puisi. Jakarta: Erlangga.



LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Surat Keputusan Pembimbing



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 409 TAHUN 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang	- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi; - bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa; - bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.								
Meringat	- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional; - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen; - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi; - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum; - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi; - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh; - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh; - Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh; - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI; - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum; - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.								
Menetapkan	Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.								
KESATU	Menunjuk Saudara Dr. Khadijah, MPA. Untuk membimbing Skripsi <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Rizka Muwaddah</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 220209042</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament berbasis Gamifikasi Wordwall terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI</td> </tr> </table>	Nama	: Rizka Muwaddah	NIM	: 220209042	Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah	Judul Skripsi	: Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament berbasis Gamifikasi Wordwall terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI
Nama	: Rizka Muwaddah								
NIM	: 220209042								
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah								
Judul Skripsi	: Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament berbasis Gamifikasi Wordwall terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI								
KEDUA	Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;								
KETIGA	Pembayaran akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;								
KEEMPAT	Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;								
KELIMA	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.								

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 21 April 2026
 Dekan,


Saiful Muluk





Tembusan

- Salinan Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Salinan Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelaporan Pertanggungjawaban Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Kepala Badan Keuangan dan Abstraksi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
- Tang bertanggungjawab;
- Arqo.

LAMPIRAN 2: Surat Izin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax : 0651-752921

Nomor : B-2631/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MIN 11 Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209042

Nama : RIZKA MAWADDAH

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Laksamana Malahayati Dusun Mutiara cemerlang. Kajhu

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS GAMIFIKASI WORDWALL TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MI**

Banda Aceh, 20 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 29 Mei 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

LAMPIRAN 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 11 BANDA ACEH
Jl. Lingkar Kampus UIN Ar-Raniry Darussalam Rukoh Kec. Sylah Kuala Kota Banda Aceh
Kode Pos : 23112 Telepon (0651) 7486 Email : min.rukohkotabina@gmail.com
NSM : 111111710006, NPSN : 60703480

Banda Aceh , 4 Mei 2026

Nomor : B-172/MI.01.07.11/PP.00.4/05/2026
Lampiran : -
Hal : Telah mengadakan penelitian di MIN 11 Banda Aceh

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : BAKHTIAR, S.Ag.,M.Ag
NIP : 197008152001121004
Jabatan : Kepala Madrasah
Unit Kerja : MIN 11 Banda Aceh

Sehubungan dengan telah melakukan penelitian, dengan ini kami menerangkan bahwa:

Nama : Rizka Mawaddah
NIM : 220209042
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar yang namanya tersebut diatas telah mengadakan penelitian pada MIN 11 Banda Aceh Mulai tanggal 29 s/d 30 April 2026 dalam rangka pengumpulan data dan penelitian untuk penulisan skripsi dengan Judul Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament Berbasis Gamifikasi Wordwall Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI.

Demikian surat penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Kepala Madrasah,

BAKHTIAR, S.Ag.,M.Ag
NIP.197008152001121004

LAMPIRAN 4: Surat Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
Email : ftk.prodigmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth,
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Rizka Mawaddah
NIM	: 220209042
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: PENGARUH PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBASIS GAMIFIKASI WORDWALL TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V MI
Pembimbing 1	: Dr. Khadijah, M. Pd
Pembimbing 2	: Dr. Khadijah, M. Pd

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Selasa, 21 Juli 2026 dengan nomor Paper ID 3001181924

Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 33% ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 06 Juli 2026
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624-202012 1 016

[illegible]

	Materi Ajar	
1	Mengidentifikasi materi ajar sesuai dengan kompetensi yang dituntut	✓
2	Mengidentifikasi materi ajar sesuai LKPD	✓
3	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	✓
4	Petunjuk dan bahan ajar	✓
5	Mengidentifikasi materi ajar yang akan disampaikan	✓
6	Mengidentifikasi konsep antarkelompok dan intrakelompok dalam sebuah teks	✓
7	Siswa dapat menggunakan pengetahuan kognitif antarkelompok dan intrakelompok yang baik dan benar	✓
8	Keterampilan Bahasa yang digunakan dengan LKD	✓
9	Keterampilan keterampilan belajar	✓
10	Real Tes	
1	Sebut dengan ATP	✓
2	Batu sandakan dengan materi yang diberikan	✓
3	Pokok soal menggunakan kata tanya perintah yang menuntut jawaban lisan	✓
4	Pokok soal diuraikan dengan apa	✓
5	Bahan yang digunakan sudah dipahami	✓
6	Batu sandakan diberikan bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓

63

Lembar Validasi Instrumen Posttest

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Nama Sekolah : **Ma'li Banda Aceh**
 Mata Pelajaran : **Bahasa Indonesia**
 Materi Pokok : **Majas**
 Kelas/Semester : **V_A 2**
 Penulis : **Rizka Mawati**
 Nama Validator : **Siti Sani Waborda Laksy, S.Pd., M.Pd.**
 Prodi : **PGSD**

A. Pengantar
 Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian hasil/pada pernyataan terhadap instrumen yang telah saya buat. Saya mengucapkan terima kasih atas kepedulian Bapak/Ibu yang menjadi Validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk
 1. Pemberian jawaban dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai pada setiap aspek yang dinilai.
 2. Jawaban yang diberikan berupa nilai dengan bentuk penilaian:
 5: Baik sekali
 4: Baik
 3: Cukup
 2: Kurang
 1: Buruk

ASPEK YANG DIAMATI	5	4	3	2	1
1. Materi Pokok	✓				
2. Tujuan Pembelajaran	✓				
3. Kompetensi dasar	✓				
4. Profil Penguatan	✓				
5. Isi dan Materi	✓				
6. Tujuan Instruksional	✓				
7. Jenis dan Bentuk Soal	✓				
8. Validasi Instrumen	✓				
9. Alokasi Waktu	✓				
10. Penyelesaian Jawaban	✓				
11. Penyelesaian Jawaban	✓				

3. Kejelasan Instrumen
 - Menyampaikan materi
 - Menjelaskan materi
 - Menjelaskan materi
 - Menyampaikan materi pada pertemuan sebelumnya
 - Menjelaskan materi pada pertemuan sebelumnya

4. Aspek Penilaian
 - Menyampaikan materi
 - Menjelaskan materi
 - Menjelaskan materi
 - Menyampaikan materi pada pertemuan sebelumnya
 - Menjelaskan materi pada pertemuan sebelumnya

Materi Pokok
 1. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 2. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 3. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 4. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 5. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 6. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 7. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 8. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 9. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 10. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 11. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 12. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 13. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 14. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 15. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 16. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 17. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 18. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 19. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut
 20. Materi Pokok yang sesuai dengan kompetensi yang dituntut

Banda Aceh, 20 April 2020
 Validator

 Siti Sani Waborda Laksy, S.Pd., M.Pd.
 198811172019032008

LAMPIRAN 6: Modul Ajar Posttest

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	Rizka Mawaddah
Intansi/sekolah	Min 11 Banda Aceh
Jenjang / Kelas	5 / V
Alokasi Waktu	2 JP
Tahun Pelajaran	2025/2026

B. KOMPENEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
Pada akhir fase C, siswa memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Peserta didik mampu memahami dan menggunakan bahasa Indonesia untuk menyimak, berbicara, membaca, dan menulis berbagai teks sastra maupun nonsastra dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan makna yang terkandung di dalamnya.	
Fase C Bersarkan Elemen	
Menulis	Siswa mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca. Siswa mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Siswa menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.
Tujuan Pembelajaran	Bab ini akan mengajarkan siswa antusias dan mandiri dalam mempelajari dan memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna kiasan. Mencakup

	kemampuan peserta didik untuk memahami makna majas, mengidentifikasi jenis-jenis majas seperti personifikasi, metafora, dan hiperbola, serta menggunakan majas secara kreatif.
Profil Pancasila	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Mandiri • Gotongroyong • Bernalar Kritis • Kreatif
Kata Kunci	• Majas (metafora, personifikasi, hiperbola)
Target siswa	
Siswa Reguler	
Jumlah Siswa :	
38 Siswa (dibuat menjadi 6 kelompok)	
Assesmen	
Guru Menilai ketercapaian Tujuan Pembelajaran	
- Asesmen Individu - Asesmen Kelompok	
Jenis Asesmen	
• Tertulis • Gamifikasi wordwall	
Model Pembelajaran	
Team Games Tournament (TGT)	
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan siswa :	
• Individu • Berkelompok (klasifikasi berdasarkan ragam karakter dan gaya belajar)	

Media Pembelajaran
• Buku Siswa • Alat tulis • Infocus • Aplikasi Wordwall (akses online melalui laptop)
Materi Pembelajaran
Buku Jendela Dunia • Memahami makna majas personifikasi, metafora, dan hiperbola • Mengidentifikasi jenis-jenis majas, personifikasi, metafora, dan hiperbola
Sumber Belajar :
1. Sumber Utama • Buku Bahasa Indonesia SD kelas V • Aplikasi <i>wordwall</i>
Persiapan Pembelajaran :
a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan Game yang akan dipaparkan d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Panduan Pembelajaran
Capaian Pembelajaran
Siswa mampu menanggapi materi yang dipaparkan Berpartisipasi aktif dalam diskusi

Kegiatan Pembuka
• Siswa diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama • Guru mempersiapkan siswa secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dengan ice breaking kelas. • Mengabsen siswa dengan cara siswa meresponnya dengan jawaban menu sarapan pagi ini. • Guru memberikan dorongan kepada siswa di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa • Guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.
Kegiatan Inti
1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa yang berhubungan dengan materi yang akan diberikan. 2. Guru menyampaikan konsep-konsep materi, Majas metafora, personifikasi dan hiperbola 3. Guru membagi kelompok secara heterogen. 4. Masing-masing kelompok diberi lembar kerja peserta didik (LKPD). 5. Siswa mendiskusikan materi yang ada di lembar kerja dengan kelompoknya. 6. Guru melakukan bimbingan pada saat siswa melakukan diskusi dan memberi penguatan-penguatan. 7. Guru menyiapkan 1 meja tournament. 8. Siswa melaksanakan turnamen menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i> pada meja yang telah disiapkan oleh guru. Guru membimbing dan mengawasi jalannya kegiatan, sedangkan siswa berpartisipasi aktif dalam mengerjakan soal dan mencatat skor yang diperoleh. 9. Siswa kembali ke kelompok awal dengan membawa hasil turnamen (skor). 10. Guru melakukan validasi, penjelasan soal dan jawaban untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. 11. Skor-skor direkap di kelompoknya, kemudian memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang. Guru melakukan evaluasi individu dengan tes.

Kegiatan Penutup

- Siswa Dan Guru Menyimpulkan Materi Bersama.
- Guru Meminta Siswa Untuk Giat Belajar Dan Selalu Menjaga Kebersihan Dengan Menjaga Pola Makan Dan
- Siswa Membereskan Alat Tulis.
- Siswa Mengucapkan Hamdalah”Allhamdulillah” Dan Doa Penutup Majelis

Pelaksanaan Asesmen

Sikap

- Mengajukan pertanyaan yang berbobot.
- Menjawab pertanyaan dari guru atau teman lainnya dengan percaya diri.
- Melakukan penilaian antar teman (mengamati dan berpendapat untuk kelompok lain)
- Mengamati refleksi siswa.

Pengetahuan

- Memberikan tugas tertulis

Keterampilan

- LKPD

Pengayaan dan Remedial

Pengayaan :

Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan siswa mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada siswa yang telah tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP).

Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan siswa.

Berdasarkan hasil analisis penilaian, siswa yang sudah mencapai

Remedial :

Remedial dapat diberikan kepada siswa yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.

Guru memberi semangat kepada siswa yang belum tuntas.

Guru akan memberikan tugas bagi siswa yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi			
Kriteria penilaian :			
Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok. Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100			
Refleksi Guru			
- Apakah kegiatan pembuka membantu siswa memahami materi dengan lebih baik ? - Apakah kegiatan diskusi dapat melatih siswa berpikir lebih kritis ? Kegiatan apa yang paling disukai siswa ?			
LAMPIRAN			
A. Asesmen Pembelajaran			
1. Asesmen Diagnostik			
INSTRUMEN ASESMEN DIAGNOSTIK			
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia		
Fase / Kelas	: C / V A		
Materi	: Majas (metafora, personifikasi, hiperbola)		
❖ Asesmen Diagnostik Non Kognitif			
Asesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, sosial emosi, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar karakter dan minat siswa.			
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
	Bagaimana kabar hari ini?		

	Apakah ada yang sakit hari ini?		
	Apakah anak-anak merasa semangat hari ini?		
	Apakah tadi malam sudah belajar?		

❖ **Asesmen Diagnostik Kognitif**

No	Pertanyaan
1.	Apa yang harus kamu lakukan saat guru menjelaskan materi pembelajaran?
2.	Setelah mendengarkan guru saat menjelaskan materi pembelajaran. Apa yang kamu peroleh?

2. Asesmen Formatif

a. Asesmen Sikap

No	Nama	Aspek Pengamatan				Ket
		Santun	Berperan Aktif	Menghargai Orang Lain	Menmberikan Pendapat/ ide	
1.						
....						

b. Asesmen Pengetahuan
Rubrik Penilaian Pengetahuan
Instrumen Penilaian untuk Kemampuan Memahami Kalimat Majas

Mengenali 3 Jenis Kalimat Majas Yang Berbeda Dengan Tepat (Nilai = 4) Sangat Baik	Mengenali 2 Jenis Kalimat Majas Yang Berbeda Dengan Benar (Nilai = 3) Baik	Mengerti Dan Ngenali 1 Kalimat Jassaja Dengan Baik (Nilai = 2) Cukup	Tidak Mengenali 1 Kalimat Majas Apapun (Nilai = 1) Kurang
---	--	--	---

Nilai: 1: Kurang 2: Cukup 3: Baik 4: Sangat Baik

Catatan :

- Siswa dengan nilai 4 akan mendapatkan kegiatan pengayaan.
- Siswa dengan nilai 1 akan mendapatkan kegiatan remedial.

Refleksi Pembelajaran

No	Aku Mampu	Sudah Bisa	Masih Perlu Belajar
1.	Mengerti arti majas		
2.	Menyebutkan 3 jenis majas		
3.	Membedakan 3 jenis kalimat majas		
4.	Membuat 3 jenis kalimat majas		

Hal yang paling menyenangkan dari pembelajaran bab ini adalah

Bab buku jendela dunia mengajarkanku

Bagian yang paling menantang dari bab ini adalah

Pemetaan Kemampuan Siswa

No	Nama Siswa	Menyimak Penjelasan Guru Mengenai Pengertian, Jenis, Dan Contoh Kaliamat Majas	Menjawab Pertanyaan Guru Terkait Klasifikasi Jenis Majas	Mengisi Tes Tulis Individu
----	------------	--	--	----------------------------

1.				
2.				
Rubrik Berbicara : Diskusi				
Aspek Penilaian	Bobot			
	Amat Baik (Nilai = 4)	Baik (Nilai = 3)	Cukup (Nilai =2)	Kurang (Nilai = 1)
Partisipasi				
Kekompakkan				
Penggunaan Bahasa				
Rubrik Kerja : Aplikasi wordwall				
Aspek Penilaian	Bobot			
	Amat Baik (Nilai = 4)	Baik (Nilai = 3)	Cukup (Nilai =2)	Kurang (Nilai = 1)
Persiapan				
Pemilihan Jawaban Benar				
Kekompakkan				
Rubrik Menulis : Proses Menulis				
Aspek Penilaian	Bobot			
	Amat Baik (Nilai = 4)	Baik (Nilai = 3)	Cukup (Nilai =2)	Kurang (Nilai = 1)
Menulis Kalimat Majas				
Makna Majas				
Kejelasan Tulisan				

A. Bahan Ajar / Bahan Bacaan

MAJAS

Majas adalah gaya bahasa yang digunakan penulis untuk menyampaikan sebuah pesan secara imajinatif dan kias. Hal ini bertujuan membuat pembaca mendapat efek tertentu dari gaya bahasa tersebut yang cenderung ke arah emosional. Biasanya, majas bersifat tidak sebenarnya alias kias ataupun konotasi. Majas akan membuat cerita memiliki makna mendalam dan menarik untuk dibaca. Majas yang akan kita pelajari kali ini adalah: metafora, personifikasi, dan hiperbola.

A. Metafora

Majas yang menggunakan kata yang mewakili simbol dari makna sebenarnya. Atau meletakkan sebuah objek yang bersifat sama dengan pesan yang ingin disampaikan dalam bentuk ungkapan

Contoh: Rumah itu habis dilalap si jago merah dalam waktu dua jam saja. (Si jago merah adalah simbol atau kata lain dari api.).

Contoh: Pegawai tersebut merupakan tangan kanan dari komisaris perusahaan tersebut. Tangan kanan merupakan ungkapan bagi orang yang setia dan dipercaya.

B. Hiperbola

Yaitu mengungkapkan sesuatu dengan kesan berlebihan, bahkan hampir tidak masuk akal. majas yang menggunakan kata yang bermakna berlebihan untuk menekankan maksud.

Contoh: Sesaat setelah peluit lomba dibunyikan, anak itu langsung berlari secepat kilat. (Berlari secepat kilat (cahaya petir) bermakna berlari sangat cepat seperti kilatan cahaya.)

Contoh: Orang tuanya memeras keringat agar anak tersebut dapat terus bersekolah.

Memeras keringat artinya bekerja dengan keras.

C. Personifikasi

Gaya bahasa ini seakan menggantikan fungsi benda mati yang dapat bersikap layaknya manusia. majas yang menggunakan sifat manusia dalam menggambarkan sebuah benda. Contoh: Radio itu mendendangkan lagu merdu setiap sore hari. (Radio

diumpamakan memiliki sifat seperti manusia yang dapat mendengarkan atau menyanyikan lagu.)

Banda Aceh, 29 April 2026

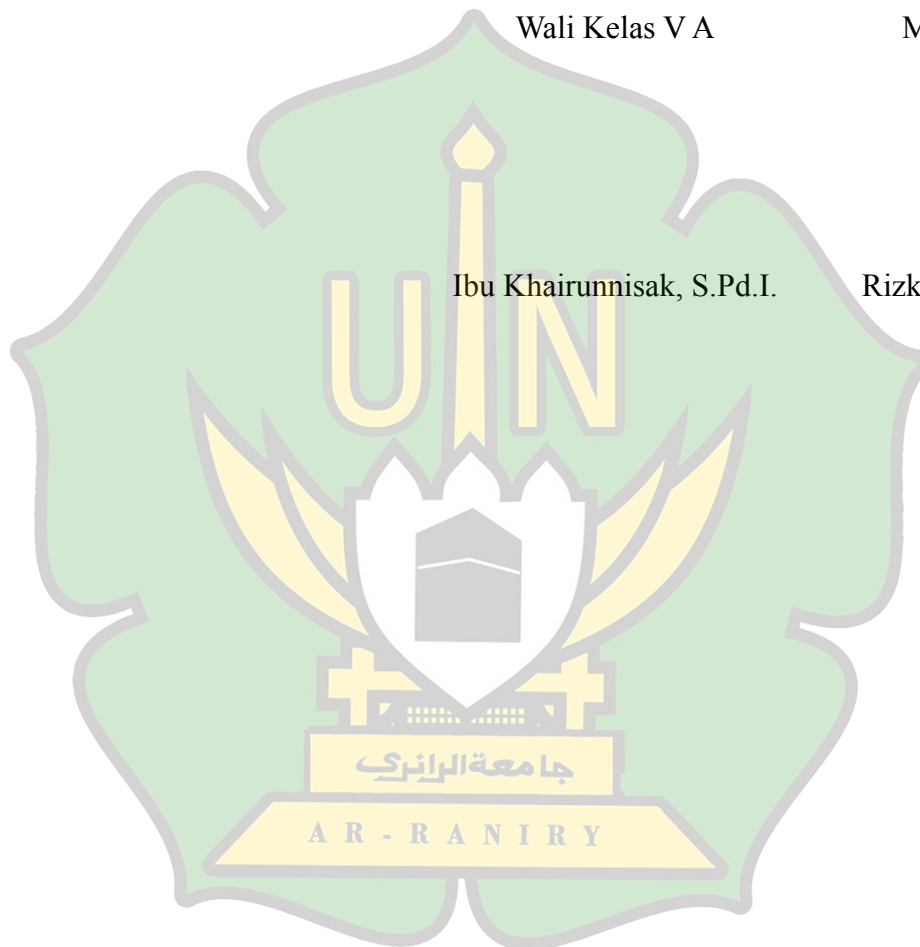
Menegetahui

Wali Kelas V A

Mahasiswa

Ibu Khairunnisak, S.Pd.I.

Rizka Mawaddah



LAMPIRAN 7: Soal Pretest

PRETEST

Pelajaran: Bahasa Indonesia

Kelas/Semester: V / Genap

Materi: Majas (Metafora, Personifikasi, dan Hiperbola)

Model Pembelajaran: Contextual Teaching and Learning (CTL)

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

1. Mengajarkan siswa untuk antusias dan mandiri dalam mempelajari dan memahami informasi serta kosakata baru yang bermakna kiasan
2. mencakup kemampuan memahami, mengidentifikasi, dan menggunakan majas secara kreatif.

B. Tujuan Pretest

1. Mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang majas.
2. Mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik dalam mengenali jenis majas.
3. Mengetahui kemampuan peserta didik dalam membuat kalimat sederhana menggunakan majas.

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Kerjakan secara individu.
3. Tulislah jawaban dengan rapi dan jelas.

1. PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

Bacalah cerita di bawah ini!

Perut Keroncongan di Jam Terakhir.

Jam dinding di kelas menunjukkan pukul satu siang. Udara di luar sangat panas, dan perut Edo sudah mulai mengeluarkan suara aneh. Sayangnya, bel pulang sekolah masih sepuluh menit lagi. Edo mencoba fokus pada penjelasan Ibu Guru, tapi pikirannya terus melayang ke tukang bakso di depan gerbang sekolah. Saking laparnya, Edo merasa badannya lemas sekali. Ia menyandarkan kepalanya di meja sambil berbisik kepada teman sebangkunya: "Aduh, aku lapar sekali! Rasanya perutku sudah keroncongan sampai mau pingsan dan aku bisa makan satu gajah saking laparnya!"

1. Berdasarkan cerita di atas, kalimat yang diucapkan Edo menggunakan

majas

- A. Personifikasi
- B. Hiperbola
- C. Metafora

2. Majas yang membandingkan sesuatu secara langsung tanpa kata pembanding disebut

- A. Personifikasi
- B. Hiperbola
- C. Metafora

3. Kalimat berikut yang termasuk majas hiperbola adalah

- A. Air matanya mengalir seperti sungai.
- B. Ibu adalah malaikat di rumah.
- C. Pohon itu melambai-lambai.

Bacalah teks di bawah ini dengan saksama!

Di sebuah desa terpencil, hiduplah seorang anak bernama Budi yang sangat gemar membaca. Meskipun ia belum pernah pergi ke luar kota, Budi tahu banyak hal tentang menara Eiffel di Prancis, indahny pegunungan Alpen, hingga luasnya samudra. Setiap kali teman-temannya bertanya bagaimana ia bisa tahu semua itu, Budi selalu tersenyum dan menunjuk ke arah rak bukunya yang penuh. Ia selalu ingat nasihat gurunya bahwa dengan membaca, ia bisa melihat seluruh isi bumi tanpa harus melangkah jauh. Sesuai dengan ungkapan yang sering ia dengar: “Buku adalah jendela dunia.”

4. “Buku adalah jendela dunia.” Kalimat tersebut menggunakan majas

- a. Personifikasi
- b. Metafora
- c. Hiperbola

5. “Tangisnya terdengar sampai ke langit.” Kalimat tersebut termasuk majas

....

- A. Metafora
- B. Personifikasi
- C. Hiperbola

Bacalah cerita singkat di bawah ini!

Kisah di Balik Kerja Keras

Semenjak ayahnya berpulang tiga tahun lalu, beban dunia seolah berpindah ke pundak Aris. Sebagai anak sulung, ia merelakan mimpinya untuk kuliah demi bekerja di bengkel pagi hari dan menjadi pengantar makanan saat malam menyapa. Ibunya yang mulai renta seringkali menatap Aris dengan mata berkaca-kaca, merasa bangga sekaligus iba. Tetangga sekitar selalu berkata hal yang sama tentang kegigihan pemuda itu dalam menghidupi ibu dan kedua adiknya. “Aris adalah tulang punggung keluarga,” bisik Pak RT saat melihat Aris pulang larut malam dengan peluh yang bercucuran.

6. Berdasarkan penggalan cerita di atas, kalimat “ Aris adalah tulang punggung keluarga” termasuk ke dalam jenis majas...
- A. Metafora
 - B. Personifikasi
 - C. Hiperbola

Bacalah cerita singkat di bawah ini

Malam di Gubuk Tua

Malam itu, hujan turun dengan sangat deras seolah-olah langit sedang tumpah ke bumi. Rendi duduk meringkuk di sudut gubuk tuanya, mencoba menghangatkan diri dengan kain sarung yang mulai robek. Angin kencang bersiul-siul masuk melalui celah dinding bambu, membawa aroma tanah yang basah. Tiba-tiba, cahaya putih menyambar di balik jendela, disusul oleh dentuman yang sangat dahsyat. “Suara petir menggelegar membelah langit,” gumam Rendi dengan jantung yang berdegup kencang. Ia merasa seolah-olah langit di atasnya benar-benar terbelah menjadi dua karena kerasnya bunyi tersebut.

7. Berdasarkan penggalan cerita di atas, kalimat “Suara petir menggelegar membelah langit” termasuk ke dalam jenis majas...

- A. Hiperbola
- B. Metafora
- C. Personifikasi

Bacalah petualangan singkat di bawah ini!

Si Pelari Ajaib

Di Kerajaan Angin, ada seorang anak bernama Rio yang memiliki sepatu bot tua pemberian kakeknya. Suatu hari, seekor naga kecil milik raja kabur ke hutan terlarang. Semua prajurit mencoba menjejarnya, tapi naga itu terbang sangat rendah dan lincah.

Rio tidak tinggal diam. Ia mengencangkan tali sepatunya, mengambil

napas dalam-dalam, dan mulai berlari. Teman-temannya hanya bisa melihat debu yang beterbangan karena Rio bergerak begitu luar biasa. Sang Raja yang melihat dari balkon istana sampai menjatuhkan sendoknya karena takjub. Beliau berseru:

"Lihatlah Rio, langkahnya secepat kilat!"

8. Berdasarkan cerita petualangan di atas, kalimat yang diucapkan Raja menggunakan majas
 - A. Personifikasi
 - B. Hiperbola
 - C. Metafora
9. Kalimat metafora terdapat pada
 - A. Hatinya sekeras batu
 - B. Daun itu berguguran
 - C. Angin berembus kencang
10. Setiap malam, Ibu membacakan dongeng dengan suara yang sangat lembut. Bagi Budi, Ibu adalah malaikat tak bersayap yang selalu menjaganya. Sebutan 'malaikat tak bersayap' untuk Ibu termasuk majas...
 - A. Personifikasi
 - B. Metafora
 - C. Hiperbola

LAMPIRAN 8: Soal Posttest

POSTEST

Pelajaran: Bahasa Indonesia

Kelas/Semester: V / Genap

Materi: Majas (Metafora, Personifikasi, dan Hiperbola)

Model Pembelajaran: *Teams Games Tournament* (TGT)

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

1. Tujuan Pembelajaran

1. Mengajarkan siswa untuk antusias dan mandiri dalam mempelajari dan memahami informasi serta kosakata baru yang bermakna kiasan
2. mencakup kemampuan memahami, mengidentifikasi, dan menggunakan majas secara kreatif.

2. Tujuan Posttest

1. Mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang majas.
2. Mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik dalam mengenali jenis majas.
3. Mengetahui kemampuan peserta didik dalam membuat kalimat sederhana menggunakan majas.

A. Petunjuk Pengerjaan

Bacalah setiap soal dengan cermat.

1. Kerjakan secara individu.
2. Tulislah jawaban dengan rapi dan jelas.

1. PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

Bacalah cerita di bawah ini!

Perut Keroncongan di Jam Terakhir.

Jam dinding di kelas menunjukkan pukul satu siang. Udara di luar sangat panas, dan perut Edo sudah mulai mengeluarkan suara aneh. Sayangnya, bel pulang sekolah masih sepuluh menit lagi. Edo mencoba fokus pada penjelasan Ibu Guru, tapi pikirannya terus melayang ke tukang bakso di depan gerbang sekolah. Saking laparnya, Edo merasa badannya lemas sekali. Ia menyandarkan kepalanya di meja sambil berbisik kepada teman sebangkunya: "Aduh, aku lapar sekali! Rasanya perutku sudah keroncongan sampai mau pingsan dan aku bisa makan satu gajah saking laparnya!"

1. Berdasarkan cerita di atas, kalimat yang diucapkan Edo menggunakan majas

- A. Personifikasi
- B. Hiperbola
- C. Metafora

2. Majas yang membandingkan sesuatu secara langsung tanpa kata pembanding disebut

- A. Personifikasi
- B. Hiperbola
- C. Metafora

3. Kalimat berikut yang termasuk majas hiperbola adalah

- A. Air matanya mengalir seperti sungai.
- B. Ibu adalah malaikat di rumah.
- C. Pohon itu melambai-lambai.

Bacalah teks di bawah ini dengan saksama!

Di sebuah desa terpencil, hiduplah seorang anak bernama Budi yang sangat gemar membaca. Meskipun ia belum pernah pergi ke luar kota, Budi tahu banyak hal tentang menara Eiffel di Prancis, indahny pegunungan Alpen, hingga luasnya samudra. Setiap kali teman-temannya bertanya bagaimana ia bisa tahu semua itu, Budi selalu tersenyum dan menunjuk ke arah rak bukunya yang penuh. Ia selalu ingat nasihat gurunya bahwa dengan membaca, ia bisa melihat seluruh isi bumi tanpa harus melangkah jauh. Sesuai dengan ungkapan yang sering ia dengar: “Buku adalah jendela dunia.”

4. . “Buku adalah jendela dunia.” Kalimat tersebut menggunakan majas

- A. Personifikasi
- B. Metafora C. Hiperbola

5. “Tangisnya terdengar sampai ke langit.” Kalimat tersebut termasuk majas

....

- A. Metafora
- B. Personifikasi
- C. Hiperbola

Bacalah cerita singkat di bawah ini!

Kisah di Balik Kerja Keras

Semenjak ayahnya berpulang tiga tahun lalu, beban dunia seolah berpindah ke pundak Aris. Sebagai anak sulung, ia merelakan mimpinya untuk kuliah demi bekerja di bengkel pagi hari dan menjadi pengantar makanan saat malam menyapa. Ibunya yang mulai renta seringkali menatap Aris dengan mata berkaca-kaca, merasa bangga sekaligus iba. Tetangga sekitar selalu berkata hal yang sama tentang kegigihan pemuda itu dalam menghidupi ibu dan kedua adiknya. “Aris adalah tulang punggung keluarga,” bisik Pak RT saat melihat Aris pulang larut malam dengan peluh yang bercucuran.

6. Berdasarkan penggalan cerita di atas, kalimat “ Aris adalah tulang punggung keluarga” termasuk ke dalam jenis majas...

- A. Metafora
- B. Personifikasi
- C. Hiperbola

Bacalah cerita singkat di bawah ini!

Malam di Gubuk Tua

Malam itu, hujan turun dengan sangat deras seolah-olah langit sedang tumpah ke bumi. Rendi duduk meringkuk di sudut gubuk tuanya, mencoba menghangatkan diri dengan kain sarung yang mulai robek. Angin kencang bersiul-siul masuk melalui celah dinding bambu, membawa aroma tanah yang basah. Tiba-tiba, cahaya putih menyambar di balik jendela, disusul oleh dentuman yang sangat dahsyat. “Suara petir menggelegar membelah langit,” gumam Rendi dengan jantung yang berdegup kencang. Ia merasa seolah-olah langit di atasnya benar-benar terbelah menjadi dua karena kerasnya bunyi tersebut.

7. Berdasarkan penggalan cerita di atas, kalimat “Suara petir menggelegar membelah langit” termasuk ke dalam jenis majas...

- A. Hiperbola
- B. Metafora
- C. Personifikasi

Bacalah petualangan singkat di bawah ini!

Si Pelari Ajaib

Di Kerajaan Angin, ada seorang anak bernama Rio yang memiliki sepatu bot tua pemberian kakeknya. Suatu hari, seekor naga kecil milik raja kabur ke hutan terlarang. Semua prajurit mencoba mengejarnya, tapi naga itu terbang sangat rendah dan lincah.

Rio tidak tinggal diam. Ia mengencangkan tali sepatunya, mengambil napas dalam-dalam, dan mulai berlari. Teman-temannya hanya bisa melihat debu yang beterbangan karena Rio bergerak begitu luar biasa. Sang Raja yang melihat dari balkon istana sampai menjatuhkan sendoknya karena takjub. Beliau berseru:

"Lihatlah Rio, langkahnya secepat kilat!"

8. Berdasarkan cerita petualangan di atas, kalimat yang diucapkan Raja menggunakan majas

- A. Personifikasi
- B. Hiperbola
- C. Metafora

9. Kalimat metafora terdapat pada ...

- A. Hatinya sekeras batu
- B. Daun itu berguguran
- C. Angin berembus kencang

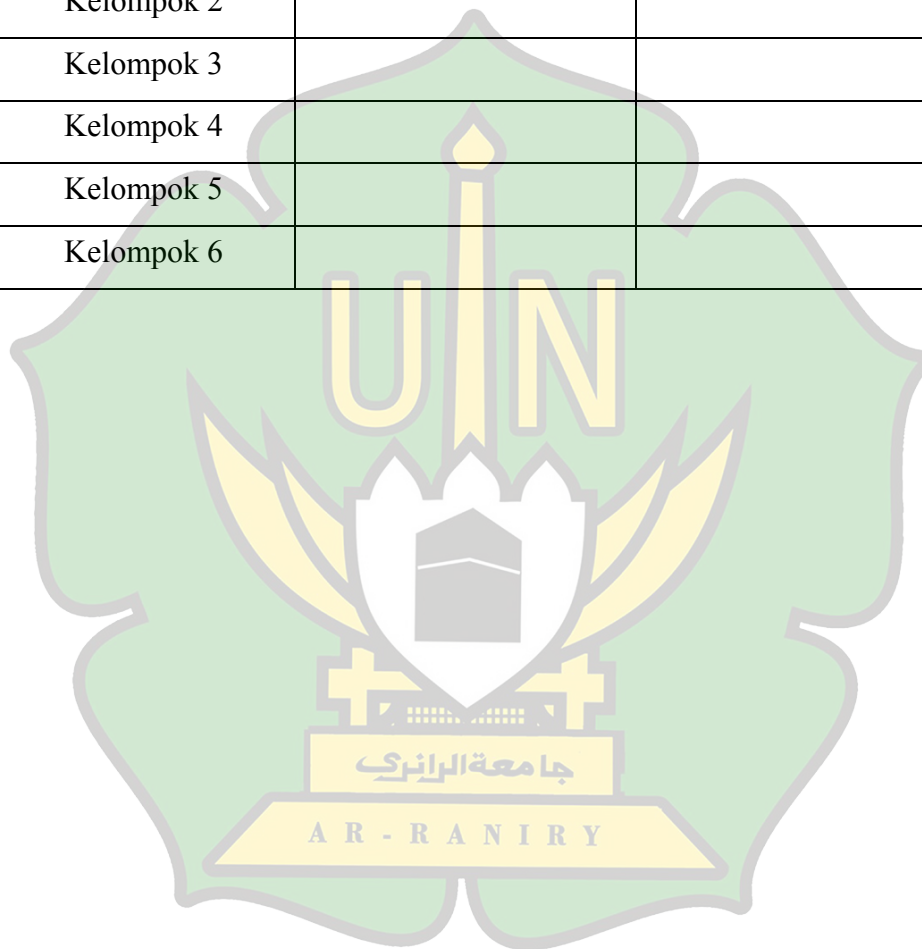
10. Setiap malam, Ibu membacakan dongeng dengan suara yang sangat lembut. Bagi Budi, Ibu adalah malaikat tak bersayap yang selalu menjaganya. Sebutan 'malaikat tak bersayap' untuk Ibu termasuk majas...

- A. Personifikasi
- B. Metafora
- C. Hiperbola

2. Aktivitas Games Wordwall (Turnamen)

Catat skor kelompokmu selama permainan berlangsung!

Nama Kelompok	Skor Wordwall	Peringkat
Kelompok 1		
Kelompok 2		
Kelompok 3		
Kelompok 4		
Kelompok 5		
Kelompok 6		



LAMPIRAN 9: Penilaian Pretest dan Posttest

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Berdasarkan cerita "Perut Keroncongan di Jam Terakhir", kalimat yang diucapkan Edo menggunakan majas	B	10
2.	Majas yang membandingkan sesuatu secara langsung tanpa kata pembanding disebut	C	10
3.	Kalimat berikut yang termasuk majas hiperbola adalah	A	10
4.	Berdasarkan cerita Budi, kalimat "Buku adalah jendela dunia." menggunakan majas	B	10
5.	"Tangisnya terdengar sampai ke langit." Kalimat tersebut termasuk majas	C	10
6	Berdasarkan penggalan cerita "Kisah di Balik Kerja Keras", kalimat "Aris adalah tulang punggung keluarga" termasuk ke dalam jenis majas...	A	10
7.	Berdasarkan penggalan cerita "Malam di Gubuk Tua", kalimat "Suara petir	A	10

	menggelegar membelah langit” termasuk ke dalam jenis majas		
8.	Berdasarkan cerita petualangan "Si Pelari Ajaib", kalimat yang diucapkan Raja ("langkahnya secepat kilat") menggunakan majas	B	10
9.	Kalimat metafora terdapat pada ...	A	10
10.	Berdasarkan cerita tentang Ibu, sebutan 'malaikat tak bersayap' untuk Ibu termasuk majas...	B	10
Jumlah Skor			100

LAMPIRAN 10: LKPD Siswa

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

BAHASA INDONESIA

MAJAS

Disusun oleh : Rizka Mawaddah

جامعة الرانري
AR - RANIRY

Kelas
5

Nama: _____

Kelas: _____

A. KOMPETENSI DASAR

- 1. Memahami penggunaan bahasa figuratif (majas) dalam teks lisan dan tulis.**
- 2. Menggunakan majas dalam kalimat dan teks secara lisan dan tulis**

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Mengajarkan siswa untuk antusias dan mandiri dalam mempelajari dan memahami informasi serta kosakata baru yang bermakna kiasan**
- 2. Mencakup kemampuan memahami, mengidentifikasi, dan menggunakan majas secara kreatif.**



PETUNJUK Pengerjaan

1. Tuliskan nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan.
2. Bacalah materi tentang majas hiperbola, personifikasi, dan metafora dengan teliti.
3. Perhatikan contoh-contoh majas yang diberikan oleh guru.
4. Kerjakan halaman 3 soal menghubungkan jenis majas.
5. Kerjakan halaman 4 soal mengenal majas Menemukan Majas secara mandiri.
6. Diskusikan jawaban dengan teman satu kelompok jika ada tugas kelompok.
7. Tanyakan kepada guru jika ada kata atau kalimat yang belum dipahami.
8. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.
9. Kumpulkan LKPD kepada guru sesuai waktu yang ditentukan.

Jenis - Jenis Majas

Hubungkan kalimat berikut sesuai dengan jenis majasnya !

“Cita-citanya setinggi langit,
namun ia malas berusaha.”

Metafora

“Ombak besar itu menelan
rumah-rumah di pinggir pantai.”

Hiperbola

“Ibu membawa buah tangan
yang banyak setelah pulang dari
sigli.”

Personifikasi

“Suaranya yang melengking itu
sanggup memecahkan gendang
telinga siapa pun.”

Hiperbola

“Perpustakaan adalah gudang
ilmu bagi mereka yang gemar
membaca.”

Metafora

HIPERBOLA, PERSONIFIKASI & METAFORA

MENGENAL MAJAS

Majas Hiperbola 	Pengertian :	Contoh : Makna :
Majas Personifikasi 	Pengertian :	Contoh : Makna :
Majas Metafora 	Pengertian :	Contoh : Makna :

LAMPIRAN 11: Hasil Belajar Peserra Didik

M. K. F. I. B. U. L. A. R. S. O.

Oleh: Hanif Ratumanan

5-A

P. 0

5-1

5-2

5-3

5-4

5-5

5-6

5-7

5-8

5-9

5-10

5-11

5-12

5-13

5-14

5-15

5-16

5-17

5-18

5-19

5-20

5-21

5-22

5-23

5-24

5-25

5-26

5-27

5-28

5-29

5-30

5-31

5-32

5-33

5-34

5-35

5-36

5-37

5-38

5-39

5-40

5-41

5-42

5-43

5-44

5-45

5-46

5-47

5-48

5-49

5-50

5-51

5-52

5-53

5-54

5-55

5-56

5-57

5-58

5-59

5-60

5-61

5-62

5-63

5-64

5-65

5-66

5-67

5-68

5-69

5-70

5-71

5-72

5-73

5-74

5-75

5-76

5-77

5-78

5-79

5-80

5-81

5-82

5-83

5-84

5-85

5-86

5-87

5-88

5-89

5-90

5-91

5-92

5-93

5-94

5-95

5-96

5-97

5-98

5-99

5-100

5-101

5-102

5-103

5-104

5-105

5-106

5-107

5-108

5-109

5-110

5-111

5-112

5-113

5-114

5-115

5-116

5-117

5-118

5-119

5-120

5-121

5-122

5-123

5-124

5-125

5-126

5-127

5-128

5-129

5-130

5-131

5-132

5-133

5-134

5-135

5-136

5-137

5-138

5-139

5-140

5-141

5-142

5-143

5-144

5-145

5-146

5-147

5-148

5-149

5-150

5-151

5-152

5-153

5-154

5-155

5-156

5-157

5-158

5-159

5-160

5-161

5-162

5-163

5-164

5-165

5-166

5-167

5-168

5-169

5-170

5-171

5-172

5-173

5-174

5-175

5-176

5-177

5-178

5-179

5-180

5-181

5-182

5-183

5-184

5-185

5-186

5-187

5-188

5-189

5-190

5-191

5-192

5-193

5-194

5-195

5-196

5-197

5-198

5-199

5-200

5-201

5-202

5-203

5-204

5-205

5-206

5-207

5-208

5-209

5-210

5-211

5-212

5-213

5-214

5-215

5-216

5-217

5-218

5-219

5-220

5-221

5-222

5-223

5-224

5-225

5-226

5-227

5-228

5-229

5-230

5-231

5-232

5-233

5-234

5-235

5-236

5-237

5-238

5-239

5-240

5-241

5-242

5-243

5-244

5-245

5-246

5-247

5-248

5-249

5-250

5-251

5-252

5-253

5-254

5-255

5-256

5-257

5-258

5-259

5-260

5-261

5-262

5-263

5-264

5-265

5-266

5-267

5-268

5-269

5-270

5-271

5-272

5-273

5-274

5-275

5-276

5-277

5-278

5-279

5-280

5-281

5-282

5-283

5-284

5-285

5-286

5-287

5-288

5-289

5-290

5-291

5-292

5-293

5-294

5-295

5-296

5-297

5-298

5-299

5-300

5-301

5-302

5-303

5-304

5-305

5-306

5-307

5-308

5-309

5-310

5-311

5-312

5-313

5-314

5-315

5-316

5-317

5-318

5-319

5-320

5-321

5-322

5-323

5-324

5-325

5-326

5-327

5-328

5-329

5-330

5-331

5-332

5-333

5-334

5-335

5-336

5-337

5-338

5-339

5-340

5-341

5-342

5-343

5-344

5-345

5-346

5-347

5-348

5-349

5-350

5-351

5-352

5-353

5-354

5-355

5-356

5-357

5-358

5-359

5-360

5-361

5-362

5-363

5-364

5-365

5-366

5-367

5-368

5-369

5-370

5-371

5-372

5-373

5-374

5-375

5-376

5-377

5-378

5-379

5-380

5-381

5-382

5-383

5-384

5-385

5-386

5-387

5-388

5-389

5-390

5-391

5-392

5-393

5-394

5-395

5-396

5-397

5-398

5-399

5-400

5-401

5-402

5-403

5-404

5-405

5-406

5-407

5-408

5-409

5-410

5-411

5-412

5-413

5-414

5-415

5-416

5-417

5-418

5-419

5-420

5-421

5-422

5-423

5-424

5-425

5-426

5-427

5-428

5-429

5-430

5-431

5-432

5-433

5-434

5-435

5-436

5-437

5-438

5-439

5-440

5-441

5-442

5-443

5-444

5-445

5-446

5-447

5-448

5-449

5-450

5-451

5-452

5-453

5-454

5-455

5-456

5-457

5-458

5-459

5-460

5-461

5-462

5-463

5-464

5-465

5-466

5-467

5-468

5-469

5-470

5-471

5-472

5-473

5-474

5-475

5-476

5-477

5-478

5-479

5-480

5-481

5-482

5-483

5-484

5-485

5-486

5-487

5-488

5-489

5-490

5-491

5-492

5-493

5-494

5-495

5-496

5-497

5-498

5-499

5-500

5-501

5-502

5-503

5-504

5-505

5-506

5-507

5-508

5-509

5-510

5-511

5-512

5-513

5-514

5-515

5-516

5-517

5-518

5-519

5-520

5-521

5-522

5-523

5-524

5-525

5-526

5-527

5-528

5-529

5-530

5-531

5-532

5-533

5-534

5-535

5-536

5-537

5-538

5-539

5-540

5-541

5-542

5-543

5-544

5-545

5-546

5-547

5-548

5-549

5-550

5-551

5-552

5-553

5-554

5-555

5-556

5-557

5-558

5-559

5-560

5-561

5-562

5-563

5-564

5-565

5-566

5-567

5-568

5-569

5-570

5-571

5-572

5-573

5-574

5-575

5-576

5-577

5-578

5-579

5-580

5-581

5-582

5-583

5-584

5-585

5-586

5-587

5-588

5-589

5-590

5-591

5-592

5-593

5-594

5-595

5-596

5-597

5-598

5-599

5-600

5-601

5-602

5-603

5-604

5-605

5-606

5-607

5-608

5-609

5-610

5-611

5-612

5-613

5-614

5-615

5-616

5-617

5-618

5-619

5-620

5-621

5-622

5-623

5-624

5-625

5-626

5-627

5-628

5-629

5-630

5-631

5-632

5-633

5-634

5-635

5-636

5-637

5-638

5-639

5-640

5-641

5-642

5-643

5-644

5-645

5-646

5-647

5-648

5-649

5-650

5-651

5-652

5-653

5-654

5-655

5-656

5-657

5-658

5-659

5-660

5-661

5-662

5-663

5-664

5-665

5-666

5-667

5-668

5-669

5-670

5-671

5-672

5-673

5-674

5-675

5-676

5-677

5-678

5-679

5-680

5-681

5-682

5-683

5-684

5-685

5-686

5-687

5-688

5-689

5-690

5-691

5-692

5-693

5-694

5-695

5-696

5-697

5-698

5-699

5-700

5-701

5-702

5-703

5-704

5-705

5-706

5-707

5-708

5-709

5-710

5-711

5-712

5-713

5-714

5-715

5-716

5-717

5-718

5-719

5-720

5-721

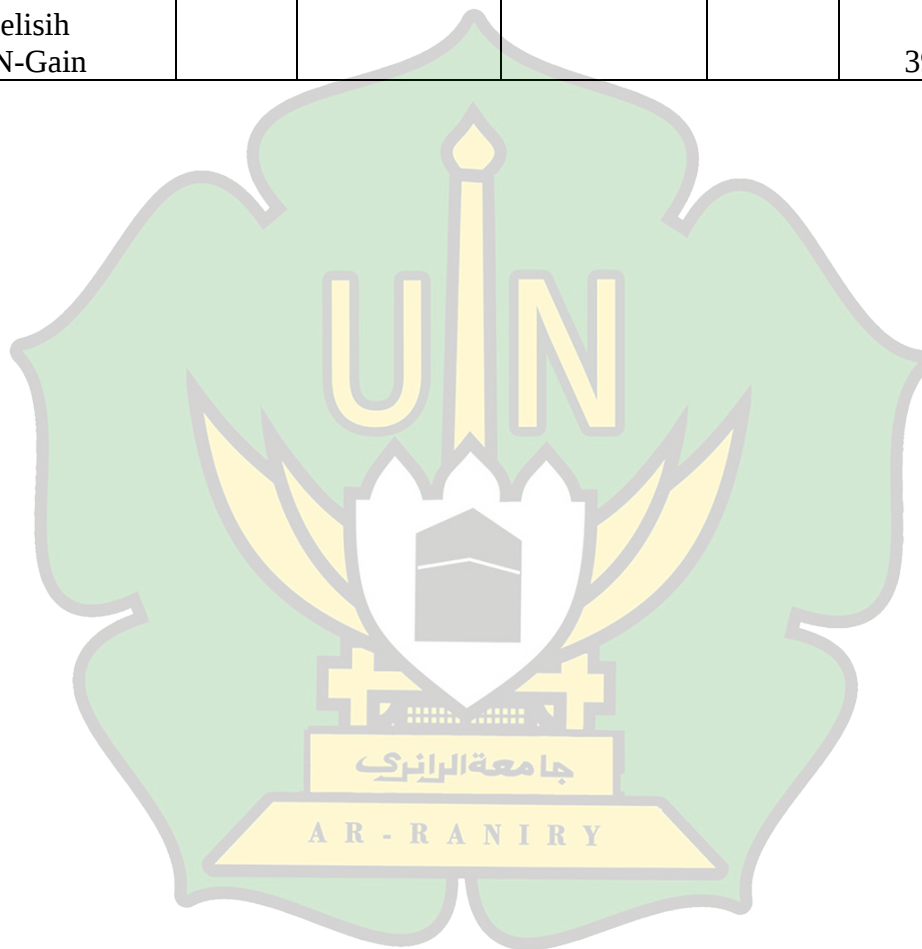
5-722

5-723

Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa Kelas V A - MIN 11 Banda Aceh

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Post-test	Selisih	Keterangan
1	AA	40	100	60	Peningkatan
2	AD	70	100	30	Peningkatan
3	AF	30	100	70	Peningkatan
4	AM	60	100	40	Peningkatan
5	AQ	80	90	10	Peningkatan
6	AS	40	70	30	Peningkatan
7	AZ	30	100	70	Peningkatan
8	BD	100	90	10	Penurunan
9	CH	80	100	20	Peningkatan
10	DA	40	100	60	Peningkatan
11	DN	70	80	10	Peningkatan
12	ED	50	100	50	Peningkatan
13	FA	100	100	0	Tetap
14	FR	30	100	70	Peningkatan
15	FZ	70	100	30	Peningkatan
16	HA	30	100	70	Peningkatan
17	IF	40	90	50	Peningkatan
18	IL	40	90	50	Peningkatan
19	JM	20	90	70	Peningkatan
20	KH	60	100	40	Peningkatan
21	MA	80	100	20	Peningkatan
22	MD	40	100	60	Peningkatan
23	MI	60	90	30	Peningkatan
24	MU	80	100	20	Peningkatan
25	NA	10	60	50	Peningkatan
26	NH	70	100	30	Peningkatan
27	NZ	60	50	10	Penurunan
28	RA	90	90	0	Tetap
29	RF	20	100	80	Peningkatan
30	RM	40	90	50	Peningkatan
31	SA	30	80	50	Peningkatan
32	SF	90	100	10	Peningkatan
33	TA	40	90	50	Peningkatan
34	UM	20	90	70	Peningkatan
35	VD	50	100	50	Peningkatan
36	WA	90	100	10	Peningkatan
37	YF	60	90	30	Peningkatan
38	ZA	20	100	80	Peningkatan
Rata-rata		53,42	92,89		

(Mean)					
Nilai Minimum		20	50		
Nilai Maksimum		100	100		
Standar Deviasi		25,18	11,60		
Rata-rata Selisih N-Gain					39,47



LAMPIRAN 12 : Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Nama : Rizka Mawaddah

Tempat / Tanggal Lahir : Sinabang, 21 Januari 2005

NIM : 220209042

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Status : Belum Kawin

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Kajhu, Kabupaten Aceh Besar

Email : 220209042@student.ar-raniry.ac.id

Riwayat Pendidikan

SD/MI : MIN Blang Teungoh

SMP/MTS : MTS Darul Ulum

SMA/MA : MA Darul Ulum

Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Data Orang Tua

Nama Ayah : Djulaidy Kasim

Nma Ibu : Roheli Malawati

Pekerjaan Ayah : Purnabakti

Pekerjaan Ibu : IRT (Ibu Rumah Tangga)

LAMPIRAN 13 : Dokumentasi Penelitian

Gambar 1. Guru Membuka Pembelajaran dan Mengabsen Peserta Didik.



Gambar 2. Guru Memberikan Isi Materi dan Mengaitkan Dengan Contoh Pada kehidupan Sehari - Hari.



Gambar 2. menjelaskan Pengerjaan LKPD Kepada Peserta Didik.



Gambar 3. Membimbing Siswa Agar Dapat lebih Memahami Majas.



Gambar 4. Pengerjaan LKPD



Gambar 5. Guru Membimbing Peserta Didik



Gambar 6. Persentasi Hasil Pengerjaan LKPD



Gambar 7. Guru Memberikan Penejelasan Mengenai Aplikasi Wordwall



Gambar 8. Guru Menyiapkan Meja Turnamen



Gambar 9. Peserta Didik Menjawab Pertanyaan Turnamen dengan Mengangkat Kartu A, B, atau C



Gambar 10. Pemberian Hadiah Kepada Pemenang Turnamen



Gambar 11. Pengerjaan Soal Evaluasi (Postest)