

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
MEDIA AUDIO DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK
CERITA FANTASI PADA FASE D SMP PASUNDAN RANCAEKEK**

Oleh

Imelda Alysa Hermalia

225030053

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kendala rendahnya kemampuan murid dalam menyimak cerita fantasi, pembelajaran yang monoton, serta penggunaan metode dan media yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, kolaboratif dan menarik melalui pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan menyimak murid, perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, serta efektivitas model tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen desain *Quasi Experimental*. Hasilnya penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media audio digital memberikan perbedaan hasil kemampuan menyimak cerita fantasi dibandingkan dengan penerapan metode diskusi berbantuan salindia, dibuktikan dengan hasil uji *mann withney* yang menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$ terbukti memiliki perbedaan dan hipotesis diterima. Selain itu, signifikansi Uji *N-Gain* sebesar $0,001 < 0,05$ terbukti efektif dan hipotesis diterima, sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital efektif meningkatkan kemampuan menyimak cerita fantasi murid dan terdapat efektivitas antara kelas eksperimen dan kontrol dengan hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, Audio Digital, menyimak, cerita fantasi.

**PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN
MEDIA AUDIO DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA
FANTASI PADA FASE D SMP PASUNDAN RANCAEKEK**

by

Imelda Alysa Hermalia

NIM 225030053

ABSTRACT

This study was prompted by the challenges of students' limited ability in listening to fantasy stories, monotonous teaching, and the use of unengaging methods and media. Consequently, there is a need for an innovative teaching model capable of creating an active, collaborative, and engaging learning environment through the use of digital technology. This study aims to describe students' listening skills, analyze the differences in learning outcomes between the experimental and control classes, and measure the effectiveness of the model. The research method employed was a quasi-experimental design. The results indicated that the implementation of the Teams Games Tournament model supported by digital audio media yielded a significant difference in fantasy story listening skills compared to the slide-supported discussion method. This was evidenced by the Mann-Whitney test results, which showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), confirming that the hypothesis was accepted. Furthermore, the N-Gain test results proved the model's high effectiveness in the experimental class. Consequently, these findings indicate that the Teams Games Tournament model supported by digital audio media is highly effective in improving students' ability to listen to fantasy stories, with the experimental class achieving superior learning outcomes compared to the control class.

Keywords: *Team Games Tournament, Digital Audio, listening, fantasy stories.*

**PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN
MEDIA AUDIO DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK CERITA
FANTASI PADA FASE D SMP PASUNDAN RANCAEKEK**

ku

Imelda Alysa Hermalia

NIM 225030053

RINGKESAN

Ieu panalungtikan didasaran ku kawatesanan kamampuh siswa dina ngaregepkeun dongéng fantasi, diajar monoton, jeung ngagunakeun métode jeung média anu kurang narik ati. Ku kituna, diperlukeun modél pangajaran anu inovatif anu mampuh nyiptakeun suasana diajar anu aktif, kolaboratif, jeung metot ngaliwatan pamakéan téknologi digital. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun kamampuh ngaregepkeun siswa, bédana hasil diajar siswa, jeung métode kuasi ékspérimén anu digunakeun dina kelas kontrol. Eksperimen desain ékspérimén. Hasil panalungtikan nuduhkeun yén aplikasi modél Team Games Tournament dibantuan ku média audio digital méré bédana hasil kamampuh ngaregepkeun dongéng fantasi dibandingkeun jeung penerapan métode sawala berbantuan slide, dibuktikeun ku hasil uji Mann Withney anu nuduhkeun signifikansi $0,000 < 0,05$ anu kabuktian miboga bédana jeung signifikansi hipotésis, N-Gain, jeung hipotésis miboga bédana. Uji $0,001 < 0,05$ kabuktian éféktif sarta hipotésis ditarima, ku kituna hasil panalungtikan némbongkeun yén modél Team Games Tournament dibantuan ku média Digital Audio éféktif dina ngaronjatkeun kamampuh ngaregepkeun dongéng fantasi sarta aya éféktivitas antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol kalayan hasil diajar anu unggul pikeun kelas ékspérimén.

Kecap konci: *Team Games Tournament, Audio Digital, ngaregepkeun, carita fantasi.*