

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori merupakan bagian penting dalam suatu penelitian sebagai landasan untuk memperkuat kerangka berpikir peneliti. Hamdani dkk. (2025, hlm. 65) mengatakan, “Kajian teori merupakan salah satu tahapan dalam proses penelitian yang harus dilakukan oleh peneliti. Penyusunan kajian teori menjadi dasar pertimbangan dalam penentuan langkah-langkah penelitian”. Maka kajian teori ini ialah salah satu tahapan penting yang tersusun secara rapih dan menjadi dasar pertimbangan dalam penentuan langkah-langkah penelitian.

1. Kedudukan Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi Berdasarkan Pendekatan Pembelajaran Mendalam pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII

Pendidikan di Indonesia diatur oleh kurikulum, kurikulum sendiri berperan sebagai acuan untuk pendidik dalam merancang, merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Adapun peraturan Mendiknas No. 13 Tahun 2005 tentang penyesuaian kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, dinyatakan tujuan kurikulum ialah untuk meningkatkan keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi serta menumbuhkembangkan cipta, rasa, dan karsa peserta didik sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila melalui pembelajaran mendalam. Maka Kurikulum Merdeka berperan memberikan kebebasan bagi satuan pendidikan dan pendidik untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan, karakteristik, dan perkembangan murid.

Pembelajaran merupakan proses penting dalam pengembangan potensi murid secara menyeluruh. Seiring dengan perkembangan zaman pengembangan pembelajaran mendalam sangat dibutuhkan.

Kemendikdasmen (2025, hlm. 6) menyatakan, Pendekatan Pembelajaran Mendalam (PPM) merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pendekatan Pembelajaran Mendalam ini juga menambahkan karakteristik Pedagogi, dirancang untuk kebutuhan pendidikan pada abad ke-21 ini dan menekankan pada keterlibatan antar guru dan murid, berkesadaran, memuliakan atau saling menghargai antar guru dan murid, mengembangkan kreativitas agar murid mengembangkan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, dan disiplin ilmu.

Penelitian ini menerapkan Kurikulum Merdeka berdasarkan Pendekatan Pembelajaran Mendalam (PPM) dengan memilih Fase D pada elemen menyimak, di kelas VII SMP Pasundan Rancaekek, menyimak cerita fantasi juga mampu melatih, menganalisis, dan memaknai suatu informasi sejalan dengan capaian pembelajaran menyimak.

a. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran merupakan deskripsi mengenai kompetensi yang harus dicapai oleh murid pada setiap fase pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Kemendikdasmen tahun 2025. Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai murid di akhir setiap fase.

Tabel 2. 1 Elemen dan Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai tipe teks audio visual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang didengar.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik mampu menginterpretasikan informasi

	untuk mengungkapkan kepedulian dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik mampu menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi (ketepatan) dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks; mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menggunakan dan memaknai kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk berbicara dan menyajikan gagasannya. Peserta didik mampu menggunakan ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik mampu berdiskusi secara aktif, kontributif, efektif, dan santun. Peserta didik mampu menuturkan dan menyajikan ungkapan kepedulian dalam bentuk teks nonfiksi dan fiksi multimodal yang netral, ramah gender, dan/atau ramah keberagaman. Peserta didik mampu mengungkapkan dan mempresentasikan berbagai topik aktual secara kritis.
Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Peserta didik mampu menyampaikan ungkapan rasa kepedulian dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal yang disajikan melalui media cetak, elektronik, dan/atau digital. Peserta didik mampu

	menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik mampu menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk karya sastra dengan penggunaan kosakata secara kreatif.
--	---

Untuk Capaian Pembelajaran dalam Elemen Menyenangkan di fase D ialah Murid mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai tipe teks audio visual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Murid mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang didengar. Maka, pembelajaran menyenangkan cerita fantasi pada kelas VII harus dirancang sedemikian rupa agar selaras dengan tuntutan capaian tersebut.

Merujuk pada Capaian Pembelajaran Elemen Menyenangkan Fase D, kompetensi yang dipilih dan menjadi fokus penelitian ini adalah menganalisis dan memaknai informasi teks cerita fantasi, yaitu dalam menganalisis unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan cerita fantasi melalui Model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital.

b. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Menurut Kemendikdasmen (2025, hlm. 8), ATP merupakan rangkaian Tujuan Pembelajaran (TP) yang disusun secara sistematis dan logis dalam satu fase pembelajaran agar murid dapat mencapai Capaian Pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian setelah merumuskan TP, langkah berikutnya dalam perencanaan pembelajaran adalah menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Maka (ATP) perlu dirancang guna membantu pendidik menyusun kegiatan belajar mengajar lebih terarah dan memastikan proses pembelajaran berjalan secara efektif.

Menurut Kemendikdasmen (2025, hlm. 9) dalam menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan:

- 1) Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang lebih umum bukan tujuan pembelajaran harian (*goals*, bukan *objectives*);
- 2) Alur tujuan pembelajaran harus tuntas satu fase, tidak terpotong di tengah jalan;

- 3) Alur tujuan pembelajaran perlu dikembangkan secara kolaboratif, (apabila guru mengembangkan, maka perlu kolaborasi guru lintas kelas/tingkatan dalam satu fase. Contoh: kolaborasi antara guru kelas I dan II untuk Fase A;
- 4) Alur tujuan pembelajaran dikembangkan sesuai karakteristik dan kompetensi yang dikembangkan setiap mata pelajaran. Oleh karena itu sebaiknya dikembangkan oleh pakar mata pelajaran, termasuk guru yang mahir dalam mata pelajaran tersebut;
- 5) Penyusunan alur tujuan pembelajaran tidak perlu lintas fase (kecuali pendidikan khusus);
- 6) Metode penyusunan alur tujuan pembelajaran harus logis, dari kemampuan yang sederhana ke yang lebih rumit, dapat dipengaruhi oleh karakteristik mata pelajaran, pendekatan pembelajaran yang digunakan (misal: matematik realistik);
- 7) Tampilan tujuan pembelajaran diawali dengan alur tujuan pembelajarannya terlebih dahulu, baru proses berpikirnya (misalnya, menguraikan dari elemen menjadi tujuan pembelajaran) sebagai lampiran agar lebih sederhana dan langsung ke intinya untuk guru;
- 8) Karena alur tujuan pembelajaran yang disediakan Pemerintah merupakan contoh, maka alur tujuan pembelajaran dapat bernomor/huruf (untuk menunjukkan urutan dan tuntas penyelesaiannya dalam satu fase);
- 9) Alur tujuan pembelajaran menjelaskan SATU alur tujuan pembelajaran, tidak bercabang (tidak meminta guru untuk memilih). Apabila sebenarnya urutannya dapat berbeda, lebih baik membuat alur tujuan pembelajaran lain sebagai variasinya, urutan/alur perlu jelas sesuai pilihan/keputusan penyusun, dan untuk itu dapat diberikan nomor atau kode; dan
- 10) Alur tujuan pembelajaran fokus pada pencapaian CP, bukan profil pelajar Pancasila dan tidak perlu dilengkapi dengan pendekatan/strategi pembelajaran (pedagogi).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) merupakan rancangan tujuan pembelajaran yang bersifat umum dan disusun untuk menuntaskan satu fase pembelajaran secara utuh. Penyusunannya harus dilakukan secara logis, sistematis, dan berurutan dari kemampuan yang sederhana menuju kemampuan yang lebih kompleks sesuai dengan karakteristik dan kompetensi setiap mata pelajaran. ATP perlu dikembangkan secara kolaboratif oleh guru yang sesuai dengan mata pelajarannya dalam satu fase yang sama, tanpa melampaui batas fase pembelajaran. Selain itu, ATP disajikan dalam satu alur yang jelas, tidak bercabang, serta difokuskan pada pencapaian Capaian Pembelajaran (CP), tanpa perlu memuat pendekatan atau strategi pembelajaran tertentu. Dengan demikian, ATP berfungsi sebagai panduan yang ringkas, terarah, dan mudah digunakan oleh pendidik dalam merencanakan pembelajaran.

c. Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan pembelajaran ialah kompetensi yang harus dicapai murid, dan pendidik harus merumuskan tujuan pembelajaran dengan menguraikan capaian pembelajaran menjadi lebih spesifik dan terukur. Sejalan dengan Kemendikdasmen tahun (2025, hlm. 13), Setelah memahami Capaian Pembelajaran, pendidik perlu mendapatkan ide-ide tentang apa yang harus dipelajari murid dalam suatu fase. Pada tahap ini, pendidik mengidentifikasi kata-kata kunci (CP) untuk merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP). (TP) yang dikembangkan ini perlu dicapai murid dalam satu atau lebih jam pelajaran, hingga akhirnya pada penghujung Fase mereka dapat mencapai (CP). Dengan perumusan (TP) yang jelas, pendidik dapat merancang aktivitas pembelajaran yang sistematis, memilih metode dan media yang sesuai.

Kemendikdasmen tahun (2025, hlm. 13), menyatakan bahwa penulisan tujuan pembelajaran sebaiknya memuat 2 komponen utama:

- 1) Kompetensi, yaitu kemampuan atau keterampilan yang harus dimiliki serta ditunjukkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk merumuskan komponen ini, pendidik dapat menggunakan pertanyaan panduan seperti: kemampuan konkret apa yang diharapkan dapat diperlihatkan oleh peserta didik, adalah untuk menegaskan bentuk kemampuan yang dapat diamati dan diukur secara jelas dalam proses pembelajaran. Contohnya ialah murid mampu mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi yang telah disimak.
- 2) Lingkup materi, yaitu cakupan konten dan konsep inti yang harus dikuasai peserta didik pada akhir satu unit pembelajaran. Dalam menentukan lingkup materi, pendidik dapat mempertimbangkan pertanyaan panduan, antara lain: aspek apa saja yang perlu dipelajari peserta didik dari suatu konsep besar yang tercantum dalam Capaian Pembelajaran (CP), serta apakah konteks lingkungan sekitar dan pengalaman kehidupan peserta didik dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk memahami materi tersebut. Pernyataan tersebut menekankan bahwa pendidik perlu menguraikan konsep besar dalam CP menjadi aspek-aspek atau materi pokok yang lebih spesifik agar mudah dipahami oleh murid. Selain itu, pendidik juga dianjurkan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar dan pengalaman sehari-hari murid, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat abstrak atau tidak terarah.

Kompetensi merujuk pada keterampilan yang harus dimiliki dan ditunjukkan oleh murid selama dan setelah proses pembelajaran. Komponen ini menekankan bahwa hasil belajar tidak hanya berupa pengetahuan, tetapi juga kemampuan yang dapat diamati dan diukur secara nyata. Dengan perumusan yang jelas, pendidik dapat menilai ketercapaian

pembelajaran secara objektif. Contohnya, murid diharapkan mampu mengidentifikasi unsur-unsur cerita fantasi yang telah disimak.

Dengan demikian lingkup materi adalah batasan dan cakupan materi pembelajaran yang harus dikuasai murid dalam satu unit pembelajaran. Penentuan lingkup materi bertujuan agar pembelajaran terarah dan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan. Selain itu, materi pembelajaran sebaiknya dikaitkan dengan lingkungan sekitar dan pengalaman kehidupan sehari-hari murid agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan tidak bersifat abstrak.

Ghasya dkk. (2025, hlm. 61) mengatakan bahwa, tujuan pembelajaran perlu memuat unsur ABCD, yaitu *Audience* (A) yang merujuk pada murid sebagai subjek pembelajaran, *Behavior* (B) yang menggambarkan perilaku atau kemampuan yang diharapkan muncul setelah proses pembelajaran berlangsung, *Condition* (C) yang menjelaskan situasi atau kondisi saat murid menunjukkan kemampuan tersebut, serta *Degree* (D) yang menunjukkan tingkat atau standar pencapaian yang harus dipenuhi sehingga tujuan pembelajaran dapat dinyatakan tercapai. Maka tujuan pembelajaran berfungsi sebagai penuntun bagi pendidik dalam menentukan langkah-langkah yang akan diambil dalam proses pengajaran. Tujuan tersebut perlu dirumuskan secara jelas, dapat diukur pencapaiannya, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan perkembangan zaman.

Dengan memperhatikan unsur tersebut, tujuan pembelajaran dalam penelitian ini ialah untuk meningkatkan kemampuan menyimak murid kelas VII dalam menganalisis dan memaknai informasi teks cerita fantasi yang disajikan melalui penerapan Model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital. Pembelajaran ini bertujuan agar murid mampu: (1) menganalisis unsur-unsur cerita fantasi yang meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat; (2) menganalisis struktur cerita fantasi yang terdiri atas orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda; serta (3) menganalisis kaidah kebahasaan yang mencakup penggunaan kata ganti, kata yang menyerap pancaindra, kata sambung penanda urutan waktu, dan dialog kalimat langsung dan tidak langsung.

2. Elemen Menyimak

a. Pengertian Menyimak

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa khususnya dalam memahami informasi secara lisan. Kegiatan menyimak tidak sekadar mendengar bunyi atau ujaran, tetapi melibatkan proses memahami, menginterpretasi, serta menanggapi pesan yang disampaikan oleh pembicara. Melalui keterampilan menyimak, seseorang dapat memperoleh informasi, memperluas pengetahuan, serta menangkap makna dan maksud yang terkandung dalam suatu tuturan dari pembicara.

Sejalan dengan Tarigan (2015, hlm. 31) mengatakan, “Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan”. Maka, dapat disimpulkan bahwa menyimak bukan sekadar kegiatan mendengar, melainkan suatu proses aktif yang melibatkan konsentrasi, pemahaman, dan penafsiran terhadap pesan yang disampaikan, sehingga pendengar mampu menangkap makna secara utuh dan tepat.

Menyimak bisa diartikan mendengarkan secara aktif untuk mendapatkan suatu informasi atau makna dari yang disimak. Gusnetti (2022, hlm. 11) mengatakan, “Secara garis besar menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan suatu proses aktif yang tidak hanya sebatas mendengarkan bunyi bahasa, tetapi juga melibatkan kegiatan mengidentifikasi, menafsirkan, menilai, serta memberikan respons terhadap makna yang terkandung dalam pesan yang disampaikan

Pendapat lain mengenai keterampilan menyimak dikemukakan oleh Putri dan Widoyoko (2022, hlm. 1) mengatakan, “Keterampilan menyimak merupakan proses psikomotorik untuk menerima gelombang suara melalui telinga dan mengirimkan impuls ke otak”. Maka menyimak merupakan kegiatan menerima rangsangan bunyi melalui indra pendengaran dan mengolahnya di dalam otak untuk memperoleh makna.

Hasriani (2023, hlm. 2) menyatakan, “Menyimak adalah proses mendengarkan tanda-tanda lisan dengan memusatkan pikiran, memerlukan pemahaman makna,

tanggapan, dan penilaian terhadap informasi yang disampaikan pembicara, serta mampu menangkap isi yang terkandung dalam isi pembicaraan”. Dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan kegiatan aktif yang tidak hanya melibatkan kemampuan mendengar, tetapi juga menuntut konsentrasi, pemahaman makna, serta kemampuan memberikan tanggapan dan penilaian terhadap informasi yang disampaikan.

Septya dkk. (2022, hlm. 366) mengatakan, “Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat aktif reseptif. Artinya dalam kegiatan menyimak seseorang harus mengaktifkan pikirannya untuk dapat mengidentifikasi bunyi-bunyi dari pembicara”. Maka, menyimak ialah suatu kegiatan mendengarkan secara aktif untuk mengidentifikasi makna dari pembicara.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat aktif dan reseptif, yang tidak hanya terbatas pada kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, tetapi melibatkan proses mental yang kompleks. Menyimak dapat dipahami sebagai suatu proses aktif yang melibatkan penerimaan bunyi bahasa, pengolahan informasi secara kognitif, penafsiran makna, hingga pemberian respon terhadap pesan pembicara. Keberhasilan menyimak sangat ditentukan oleh tingkat perhatian, konsentrasi, serta kemampuan berpikir kritis penyimak dalam memahami dan menilai informasi yang diterima.

b. Tahap-tahap menyimak

Kegiatan menyimak tidak terjadi secara spontan, melainkan melalui serangkaian proses yang saling berkaitan. Septya dkk. (2022, hlm. 366) mengatakan, “Makna mendengarkan lebih sederhana daripada menyimak. Kegiatan mendengarkan belum tentu menyimak sesuatu hal bila ia tidak memahami apa yang didengarnya. Pada hakikatnya menyimak berarti mendengarkan dan memahami bunyi bahasa. Namun sebelum penyimak sampai pada tahap pemahaman, penyimak harus menerima gelombang-gelombang suara”. Dengan demikian, dalam proses menyimak tentu saja memiliki tahapan yang harus di lalui oleh penyimak.

Tahap-tahap menyimak menurut Septya dkk. (2022, hlm. 366) sebagai berikut:

- 1) Tahap mendengar, pada tahap ini penyimak harus bisa mendengarkan apa yang diucapkan pembicara.
- 2) Tahap memahami, setelah ujaran-ujaran dari pembicara sampai, penyimak berusaha untuk memahami isi ujaran tersebut.

- 3) Tahap menginterpretasi, selanjutnya penyimak berusaha untuk menafsirkan isi pembicaraan, apakah pembicara memberikan makna ujaran tersirat atau tersurat.
- 4) Tahap mengevaluasi, dilanjutkan dengan tahap menilai atau mengevaluasi, pada tahap ini penyimak yang aktif dan baik tidak langsung menerima hasil dari simakan tersebut, tetapi penyimak disini akan menilai apakah hasil simakan ini terdapat kelebihan, kelemahan, kebaikan, pesan, dan gagasan dari pembicara pantas diterima atau ditolak.
- 5) Tahap menanggapi, penyimak berusaha berganti peran dengan pembicara, penyimak yang aktif akan berkesempatan untuk mengungkapkan hasil akhir dari menyimak.

Berdasarkan tahapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses menyimak merupakan kegiatan yang berlangsung secara bertahap dan sistematis, dimulai dari mendengar bunyi bahasa, memahami isi ujaran, menafsirkan makna tersurat maupun tersirat, mengevaluasi pesan yang disampaikan, hingga memberikan tanggapan terhadap informasi yang diterima. Dengan demikian, menyimak bukan sekadar kegiatan mendengar, melainkan proses aktif yang melibatkan kemampuan berpikir kritis dan tanggapan yang tepat terhadap pesan pembicara.

Berikut ialah tahapan dalam menyimak menurut Hermawan (2012, hlm. 36) sebagai berikut:

- 1) Penerimaan, yaitu menyimak dimulai dengan tahap penerimaan pesan yang dilontarkan oleh pembicara. Tahapan ini dibentuk oleh dua elemen yaitu pendengaran dan perhatian.
- 2) Pemahaman, ini adalah suatu proses menghubungkan antara informasi yang diberikan pembicara dengan apa yang kita ketahui atau pahami.
- 3) Peningkatan, selama proses menyimak berlangsung kita perlu mengingat berbagai informasi atau pesan dari pembicara, berkaitan dengan seberapa kuat dan seberapa banyak informasi atau pesan yang ada di daya ingat kita.
- 4) Pengevaluasian, terdiri dari pengkritisan dan penilaian pesan, maksudnya adalah terkadang kita sebagai pendengar mengkritisi atau memberikan penilaian terhadap pembicara, dalam pengevaluasian ini pendengar diharapkan untuk mencoba menahan kritikan atau penilaian tersebut sebelum pendengar memahami dan mengerti dari sudut pembicara.
- 5) Penanggapan, terjadi dalam 2 fase, yaitu tanggapan yang kita buat pada saat pembicara berbicara, dan tanggapan yang kita ujarkan saat pembicara selesai berbicara. Tanggapan yang diucapkan harus bersifat dukungan dan menunjukkan bahwa kita sedang menyimak.

Maka dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan proses yang kompleks dan bertahap, dimulai dari penerimaan pesan melalui pendengaran dan perhatian, dilanjutkan dengan pemahaman informasi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki,

pengingatan pesan yang diterima, pengevaluasian secara kritis namun objektif, hingga penanggapiannya sebagai bentuk respons dan dukungan terhadap pembicara. Kelima tahapan tersebut saling berkaitan dan menentukan keberhasilan seseorang dalam menyimak secara efektif.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa menyimak bukan hanya sekadar mendengarkan saja, tetapi merespon pembicara secara aktif, sehingga menyimak memiliki tahap-tahap yang harus dilakukan.

Tahap-tahap menyimak menurut Putri dan Widoyoko (2022, hlm. 39) sebagai berikut:

- 1) Penerimaan, pada tahap ini penyimak menangkap segala pesan suara yang didengar dari pembicara.
- 2) Pemahaman, setelah itu aktivitas yang dilakukan ialah memahami maksud dan isi yang telah didengar.
- 3) Pengingatan, daya ingat yang dimiliki penyimak tergantung seberapa fokus dan berkonsentrasi saat menyimak dan seberapa penting informasi tersebut apakah untuk diingat atau tidak bagi penyimak.
- 4) Penanggapiannya, tahap ini ialah respon yang dilakukan oleh penyimak kepada pembicara, tanggapan ini bisa berupa verbal atau nonverbal.
- 5) Pengevaluasian, merupakan tahapan tertinggi dalam menyimak karena penyimak memberikan tanggapan secara kritis, seperti mencari tahu mengapa bisa dikatakan seperti itu, alasan melakukan itu, dan apakah ada solusi yang ditawarkan.

Dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap menyimak meliputi proses menerima pesan yang didengar, memahami makna yang disampaikan, mengingat informasi sesuai tingkat konsentrasi dan kepentingannya, memberikan tanggapan baik secara verbal maupun nonverbal, hingga melakukan evaluasi secara kritis terhadap isi pembicaraan. Dengan demikian, menyimak merupakan proses berjenjang yang menuntut perhatian, pemahaman, daya ingat, respon, dan kemampuan berpikir kritis agar pesan yang diterima dari pembicara dapat dipahami dan dinilai secara tepat oleh penyimak.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa proses menyimak merupakan kegiatan yang sistematis dan berjenjang, yang tidak hanya berhenti pada aktivitas mendengar bunyi bahasa, tetapi melibatkan serangkaian tahapan kognitif dan afektif. Tahap-tahap dalam menyimak pada dasarnya merupakan rangkaian proses yang berlangsung secara sistematis dan saling berkaitan. Proses tersebut diawali dengan tahap penerimaan atau mendengar, yaitu kemampuan menangkap bunyi bahasa melalui indera pendengaran yang disertai perhatian dan konsentrasi. Keberhasilan

menyimak sangat ditentukan oleh kemampuan penyimak dalam melalui setiap tahapan secara runtut, penuh perhatian, serta disertai sikap kritis dan responsif terhadap pesan yang disampaikan oleh pembicara.

Tahapan menyimak yang akan ditempuh dalam penelitian ini ialah:

1) Tahap Mendengar

Pada tahap ini, murid mendengarkan teks cerita fantasi yang diputar melalui media audio digital secara saksama. Fokus kegiatan adalah menangkap bunyi, lafal, intonasi, dan informasi awal dari cerita yang disimak.

2) Tahap Memahami

Setelah mendengar, murid berusaha memahami isi cerita fantasi yang disimak. Pada tahap ini murid mulai mengidentifikasi dan menganalisis unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan cerita fantasi.

3) Tahap Menginterpretasi

Selanjutnya, murid menafsirkan isi cerita dengan cara menganalisis unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan cerita fantasi. Murid tidak hanya memahami isi secara tersurat, tetapi juga memaknai pesan, nilai, dan amanat yang terkandung di dalamnya.

4) Tahap Mengevaluasi

Pada tahap ini, murid menilai informasi yang telah disimak, seperti menilai kesesuaian unsur cerita, kejelasan alur, serta penggunaan kaidah kebahasaan.

5) Tahap Menanggapi

Tahap terakhir adalah menanggapi. Murid menunjukkan kemampuan akhir menyimak pada saat sesi turnamen melalui model *Team Games Tournament*.

c. Jenis-jenis menyimak

Aktivitas menyimak tidak hanya terbatas pada satu bentuk kegiatan, melainkan memiliki berbagai jenis yang disesuaikan dengan tujuan, situasi, dan tingkat keterlibatan penyimak dalam memahami informasi yang disampaikan.

Menurut Hermawan (2012, hlm. 36) jenis-jenis menyimak sebagai berikut:

- 1) Menyimak secara pasif, merupakan menyimak dimana penyimak melakukan proses pendengaran tanpa tanggapan atau keterlibatan.
- 2) Menyimak secara kritis, berarti menyimak untuk memahami pesan lebih baik, bertujuan untuk memahami, mengingat dan menafsirkan dari apa yang disimak. Menyimak jenis ini menekankan pada kemampuan berpikir kritis, dan sebuah

proses seleksi terhadap yang kita dengar atau simak.

- 3) Menyimak secara aktif, ialah membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi, karena menyangkut keterlibatan mental, fisik, dan emosional. Menyimak secara aktif tidak hanya menunjukkan bahwa kita sedang menyimak, tetapi memberikan kepedulian terhadap pembicara, untuk memahami dan menerima apa yang didengar, dan memberikan kesan yang positif bagi pembicara. Penyimak yang aktif juga memberikan tanggapan kepada pembicara bahwa penyimak terlibat dalam aktivitas menyimak.

Dapat penulis simpulkan bahwa, menyimak memiliki beberapa jenis dengan tingkat keterlibatan yang berbeda, mulai dari menyimak secara pasif yang hanya berfokus pada pendengaran tanpa tanggapan, menyimak secara kritis yang menekankan pada pemahaman, pengingatan, dan penafsiran pesan secara selektif, hingga menyimak secara aktif yang menuntut konsentrasi tinggi serta keterlibatan mental, fisik, dan emosional. Perbedaan jenis menyimak tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan menyimak sangat ditentukan oleh tingkat perhatian, sikap, dan tanggapan penyimak terhadap pembicara.

Setiap jenis-jenis menyimak memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda, mulai dari kegiatan mendengarkan yang terjadi secara tidak sengaja hingga menyimak yang melibatkan unsur emosi dan hubungan sosial.

Adapun menurut Dalman (2025, hlm. 9) jenis- jenis menyimak terbagi menjadi 2 jenis sebagai berikut:

- 1) Menyimak Ekstensif, menyimak ini merujuk pada kegiatan mendengarkan secara umum tanpa menuntut analisis mendalam terkait informasi yang akan disimak. Dalam menyimak ekstensif ini terbagi menjadi beberapa jenis, sebagai berikut:
 - a) Menyimak sekunder, biasanya terjadi ketika seseorang tidak sengaja mendengar informasi dari pembicara.
 - b) Menyimak estetis, menyimak ini melibatkan emosi dan keindahan. Salah satu bentuknya ialah, kemampuan pendengar dalam mengimajinasikan cerita atau karakter yang disampaikan dari pembicara.
 - c) Menyimak pasif, menyimak ini ialah proses menyimak tanpa usaha sadar, dan menyimak pasif memerlukan usaha dan waktu yang lebih lama untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam dari ujaran pembicara.
 - d) Menyimak sosial, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, menyimak ini perlu dalam membangun hubungan interpersonal, penyimak tidak hanya memahami makna dari pembicara tetapi menunjukkan empati dan perhatian terhadap pembicara.
- 2) Menyimak Intensif, ialah kegiatan menyimak yang dilakukan secara konsentrasi penuh agar informasi dan makna dari pembicara dapat diterima secara mendalam. Dalam menyimak intensif biasanya digunakan untuk memahami materi yang bersifat akademis atau teknis.

- a) Menyimak kritis, menyimak jenis ini bertujuan untuk mengevaluasi ide, fakta, informasi, dan argumen yang disampaikan oleh pembicara, sebaiknya mencatat poin-poin penting selama menyimak.

Maka dapat disimpulkan bahwa, kegiatan menyimak terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif. Menyimak ekstensif dilakukan secara umum tanpa analisis mendalam dan mencakup bentuk-bentuk seperti menyimak sekunder, estetis, pasif, dan sosial yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sementara, menyimak intensif menuntut konsentrasi penuh untuk memahami informasi secara mendalam, khususnya dalam konteks akademis atau teknis, serta dapat berupa menyimak kritis yang bertujuan mengevaluasi dan menilai informasi secara objektif.

Pendapat lain mengenai jenis-jenis menyimak dikemukakan oleh Septya dkk. (2022, hlm. 367) mengatakan bahwa, Terdapat dua jenis-jenis menyimak, yakni menyimak ekstensif yaitu menyimak untuk memahami informasi dan materi hanya secara garis besarnya saja dan secara sepiantas. Sedangkan menyimak intensif dilakukan dengan penuh perhatian, ketelitian, dan ketekunan dalam memahami isi, informasi, dan materi simakan secara mendalam. Berdasarkan pendapat tersebut, jenis menyimak terbagi hanya menjadi 2 bagian saja, bahwa menyimak ekstensif hanya menyimak secara keseluruhan dan tidak menuntut konsentrasi, sedangkan menyimak intensif ialah jenis menyimak yang membutuhkan konsentrasi penuh agar mendapat hasil dari sebuah simakan.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis menyimak pada dasarnya menunjukkan adanya perbedaan tingkat keterlibatan, tujuan, serta kedalaman pemahaman dalam proses menerima informasi. Secara umum, menyimak dapat dibedakan menjadi menyimak pasif, aktif, dan kritis yang menekankan pada tingkat partisipasi penyimak, mulai dari sekadar mendengar tanpa tanggapan hingga menyimak dengan keterlibatan mental, emosional, serta pemberian respon secara sadar.

Selain itu, menyimak juga diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif. Menyimak ekstensif dilakukan secara umum dan tidak menuntut analisis yang mendalam, serta sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti menyimak sekunder, estetis, pasif, dan sosial. Sebaliknya, menyimak intensif memerlukan konsentrasi penuh dan ketelitian penyimak untuk memahami informasi secara mendalam, terutama dalam konteks akademis atau teknis, serta dapat berbentuk menyimak kritis yang bertujuan mengevaluasi dan menilai isi pembicaraan secara objektif.

Jenis menyimak yang akan ditempuh dalam penelitian ini ialah jenis menyimak intensif yang berorientasi pada menyimak kritis, menyimak ini memerlukan konsentrasi penuh dan ketelitian penyimak untuk memahami informasi secara mendalam, terutama dalam mengidentifikasi dan menganalisis unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan cerita fantasi. Jenis menyimak tersebut diintegrasikan secara sistematis dengan Model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital. Media Audio Digital digunakan sebagai sarana penyajian cerita fantasi dalam bentuk aural sehingga murid dapat fokus pada menganalisis dan memaknai informasi teks cerita fantasi. Selanjutnya, Model *Team Games Tournament* memfasilitasi murid untuk mendiskusikan hasil simakan dalam kelompok, menganalisis unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan dalam cerita fantasi, serta menguji pemahaman melalui permainan akademik atau turnamen.

d. Tujuan Menyimak

Kegiatan menyimak tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh penyimak dalam menerima informasi dari pembicara. Tujuan tersebut tidak hanya sebatas memperoleh informasi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami, menganalisis, hingga mengevaluasi fakta yang disampaikan. Sejalan dengan hal tersebut, Hasriani (2023, hlm. 11) mengemukakan beberapa tujuan menyimak sebagai berikut.

- 1) Menyimak untuk mendapatkan fakta, dalam proses menyimak pendengar bisa mendapatkan fakta yang akan diketahui.
- 2) Menyimak untuk menganalisis fakta, menyimak juga dapat menguraikan fakta untuk pemahaman menyeluruh, tujuannya ialah untuk memahami makna dan dapat memahami aspek fakta dan dapat dipahami dengan benar.
- 3) Menyimak untuk mengevaluasi fakta, ialah untuk mempertanyakan apakah fakta tersebut bernilai? atau apakah fakta tersebut benar? Jika kita sebagai penyimak menerima fakta yang bernilai atau relevan berarti akurat dengan pengetahuan maka fakta tersebut dapat menambah pengetahuan, jika tidak sesuai maka perlu ditolak.
- 4) Menyimak untuk mendapatkan inspirasi, tujuan dari menyimak ini dapat diperoleh saat kegiatan ceramah, diskusi ataupun debat. Seorang pembicara pastinya berusaha memotivasi, mendorong, memberikan semangat pada penyimak. Contoh dari tujuan ini yaitu seperti ingin mendapat inspirasi untuk membuat cerita fantasi.
- 5) Menyimak untuk mendapatkan hiburan, menyimak ini bisa melalui televisi, radio, gawai, atau bisa juga melalui pidato dan ceramah. Pembicara harus bisa menghibur penyimaknya, atau memberikan rasa senang kepada penyimak.
- 6) Menyimak untuk memperbaiki kemampuan berbicara, kosakata pembicara akan sangat berpengaruh pada penyimak, semakin banyak kosakata semakin tinggi kemampuan sang pembicara.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan menyimak memiliki tujuan yang beragam dan saling berkaitan, mulai dari memperoleh fakta, menganalisis dan mengevaluasi kebenaran informasi, hingga mendapatkan inspirasi dan hiburan. Selain itu menyimak dapat menambah ilmu terutama dalam penambahan kosakata dan memperbaiki kemampuan berbicara.

Adapun pendapat lain mengenai tujuan menyimak, Septya dkk. (2022, hlm. 368) mengatakan, terdapat 8 tujuan menyimak, sebagai berikut:

- 1) Menyimak untuk belajar, penyimak ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan dari ujaran pembicara.
- 2) Menyimak untuk menikmati keindahan audial, menyimak ini menekankan pada penikmatan terhadap materi atau sesuatu dari ujaran pembicara, contohnya ialah saat mendengarkan radio, mendengarkan *podcast*, dan pada saat mendengarkan ceramah.
- 3) Menyimak untuk mengevaluasi, tujuannya untuk menilai suatu informasi yang disimak.
- 4) Menyimak untuk mengapresiasi, penyimak dengan maksud untuk menikmati dan menghargai sesuatu yang disimak.
- 5) Menyimak untuk mengomunikasikan ide-idenya, untuk dapat mengomunikasikan pendapat, gagasan, perasaan dan ide kepada orang lain.
- 6) Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi, ialah untuk membedakan bunyi mana yang membedakan arti dan bunyi yang tidak membedakan arti.
- 7) Menyimak untuk memecahkan masalah, tujuan ini untuk dapat memecahkan suatu masalah dalam suatu diskusi. Menyimak untuk mengomunikasikan ide-idenya, untuk dapat mengomunikasikan pendapat, gagasan, perasaan dan ide kepada orang lain.
- 8) Menyimak untuk meyakinkan, penyimak yang aktif akan meyakinkan dirinya terhadap suatu pendapat, masalah yang selama ini diragukan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak sangat beragam, mulai dari memperoleh pengetahuan, menikmati keindahan bunyi, mengevaluasi dan mengapresiasi informasi, hingga mengomunikasikan kembali gagasan serta memecahkan masalah. Selain itu, menyimak juga bertujuan untuk membedakan bunyi bahasa dan meyakinkan diri terhadap suatu pendapat atau informasi yang diterima. Dengan demikian, menyimak tidak hanya berfungsi sebagai menerima informasi, tetapi juga sebagai proses yang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap kritis, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif.

Sejalan dengan Putri dan Widoyoko (2022, hlm. 49) mengatakan bahwa, tujuan menyimak ialah memahami materi ataupun pesan yang disampaikan oleh pembicara, keterampilan menyimak yang baik dan benar akan berdampak positif pada tingkat

kefokusan dan konsentrasi penyimak dalam serta menentukan kebermanaan dan keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh pembicara.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, tujuan menyimak secara menyeluruh mencakup upaya memperoleh, memahami, dan mengolah informasi yang disampaikan pembicara secara efektif. Kegiatan menyimak bertujuan untuk mendapatkan fakta dan pengetahuan, menganalisis serta mengevaluasi kebenaran informasi, hingga menilai relevansi dan manfaatnya bagi penyimak. Selain itu, menyimak juga bertujuan untuk menikmati keindahan bunyi seperti musik, *podcast*, dan dapat mengapresiasi pesan yang disampaikan oleh pembicara kepada penyimak.

Tujuan menyimak yang akan ditempuh dalam proses menyimak cerita fantasi melalui Media Audio Digital, murid diarahkan untuk menganalisis dan memaknai informasi untuk memperoleh fakta dan informasi yang terdapat dalam teks, seperti menganalisis unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan dalam cerita fantasi. Pada tahap ini, murid berfokus menangkap informasi secara cermat dan tepat sebagai dasar untuk melakukan analisis lebih lanjut. Setelah memperoleh fakta, murid diarahkan untuk menguraikan dan menganalisis informasi tersebut guna memahami makna cerita secara menyeluruh. Kegiatan ini dilaksanakan secara terstruktur dalam tahapan Model *Team Games Tournament*, sehingga murid secara aktif mencatat dan mendiskusikan fakta yang ditemukan bersama kelompoknya.

e. Faktor yang memengaruhi menyimak

Kemampuan menyimak seseorang tidak terlepas dari berbagai faktor yang dapat mendukung maupun menghambat proses penerimaan dan pemahaman informasi. Faktor-faktor tersebut berkaitan dengan kondisi internal maupun eksternal penyimak yang memengaruhi tingkat konsentrasi dan efektivitas dalam menyimak. Sejalan dengan Putri dan Widoyoko (2022, hlm. 40) sebagai berikut.

- 1) Faktor internal, faktor ini berarti faktor yang ada dalam diri penyimak, ia tidak dapat memahami maksud dari pembicara. Gangguan pendengaran juga dapat menghambat proses menyimak dan ketidaklancaran komunikasi antara pembicara dan penyimak. Selain faktor fisik seperti gangguan pendengaran, faktor asupan gizi dan kelelahan pun menentukan pada kualitas menyimak. Selain itu, faktor motivasi dalam diri penyimak memengaruhi dalam kegiatan menyimak.
- 2) Faktor eksternal, dalam situasi menyimak gaya pembicara, teknik pembicara, tinggi rendahnya suara, kejelasan pelafalan dari pembicara juga dapat

menghambat proses menyimak, selain itu lingkungan yang kurang kondusif atau suara bising dari luar ruangan pun akan menghambat kegiatan menyimak.

Dapat disimpulkan bahwa, keberhasilan kegiatan menyimak dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kondisi fisik dan psikologis dari penyimak, seperti kesehatan, pendengaran, tingkat kelelahan, serta motivasi dalam menyimak. Sementara itu, faktor eksternal meliputi cara dan teknik pembicara dalam menyampaikan pesan, kejelasan suara dan pelafalan, serta kondisi lingkungan yang mendukung atau menghambat proses menyimak.

Terdapat 7 faktor menyimak menurut Hantuwa dkk. (2025, hlm. 54) sebagai berikut:

- 1) Faktor fisik, kondisi fisik penyimak merupakan peran penting dalam menentukan efektivitas menyimak.
- 2) Faktor psikologis, faktor ini berkaitan dengan sikap dan sifat seorang penyimak yang dapat memengaruhi proses menyimak, seperti kurangnya simpati, egois, bosan dan jenuh, dan memberikan sikap negatif pada sekolah, guru, dan topik yang sedang dibicarakan.
- 3) Faktor pengalaman, kurangnya minat dalam menyimak disebabkan oleh minimnya pengalaman dan ketidaktahuan tentang topik yang dibahas.
- 4) Faktor sikap, topik yang bertentangan dengan nilai dan pendapat pribadi selalu diabaikan dan dihindari.
- 5) Faktor motivasi, penyimak yang merasa tidak mendapatkan manfaat dari hasil simakan cenderung kehilangan minat dan fokus.
- 6) Faktor jenis kelamin, penelitian menunjukkan bahwa pria cenderung menyimak dengan pendekatan objektif, fokus pada fakta dan logika. Sebaliknya, wanita cenderung menyimak dengan pendekatan subjektif dan emosional, lebih peka dan ekspresif, mudah terpengaruh, dan lebih simpatik.
- 7) Faktor lingkungan, ruangan kelas dan nyaman dan terbebas dari gangguan eksternal sangat penting dalam menyimak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari dalam diri penyimak maupun dari lingkungan sekitarnya. Faktor internal meliputi kondisi fisik, psikologis, pengalaman, sikap, motivasi, serta perbedaan karakteristik seperti jenis kelamin, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan belajar yang mendukung atau menghambat proses menyimak. Apabila faktor-faktor tersebut berada dalam kondisi yang baik dan kondusif, maka proses menyimak dapat berlangsung secara efektif dan optimal.

Adapun pendapat lain mengenai faktor-faktor yang menghambat dalam kegiatan menyimak. Kemampuan menyimak dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor

internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut berperan penting dalam menentukan tingkat keberhasilan seseorang dalam memahami informasi yang disimak. Ubaidillah dkk. (2025, hlm. 442) menyatakan bahwa, terdapat dua faktor yaitu internal dan eksternal, internal meliputi kelelahan, gangguan pendengaran, kondisi kesehatan yang buruk, hambatan psikologis seperti sikap dan kondisi emosional seseorang. Sedangkan eksternal meliputi, metode pengajaran yang masih konvensional, murid kurang terbiasa dengan aktivitas menyimak menggunakan audio.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal yang saling berkaitan dalam menentukan efektivitas penerimaan serta pemahaman informasi dari pembicara kepada penyimak. Apabila faktor-faktor tersebut berada dalam kondisi yang baik dan saling mendukung, maka kegiatan menyimak dapat berlangsung secara efektif, optimal, dan menghasilkan pemahaman, informasi yang lebih mendalam.

Upaya yang akan dilakukan dari segi faktor internal, meliputi peningkatan motivasi, konsentrasi, dan kesiapan belajar murid sebelum kegiatan menyimak berlangsung. Guru memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas, serta memberikan panduan fokus simakan agar murid mengetahui aspek apa saja yang harus dianalisis, seperti unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan cerita fantasi. Untuk faktor eksternal, penelitian ini memanfaatkan Model *Team Games Tournament* sebagai strategi pembelajaran yang menciptakan suasana belajar aktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat. Melalui pembentukan kelompok, diskusi terarah, permainan akademik atau turnamen, murid didorong untuk terlibat langsung dan aktif dalam mengolah hasil simakan, serta dukungan dari audio yang jelas dan pengelolaan kelas atau lingkungan belajar yang kondusif.

3. Cerita Fantasi

a. Pengertian Cerita Fantasi

Cerita fantasi merupakan karya fiksi yang dibuat menggunakan imajinasi dan kreativitas penulis untuk menghadirkan peristiwa, tokoh, dan latar yang tidak sepenuhnya terjadi dalam dunia nyata. Cerita ini sering kali menampilkan unsur-unsur magis, keajaiban, atau kejadian di luar logika yang memperkaya alur dan membangun daya tarik bagi pembaca maupun pendengar.

Sejalan dengan Muhammad dkk. (2020, hlm. 7) mengatakan, “Cerita Fantasi merupakan sebuah karya yang dibangun menggunakan alur cerita yang normal, namun memiliki sifat imajinatif dan khayalan semata”. Maka cerita fantasi terkadang melebihi lebihkan sesuatu, tidak masuk logika dan tidak akan pernah terjadi di dunia nyata.

Sembiring (2022, hlm. 5) mengatakan, “Cerita fantasi dikembangkan lewat imajinasi yang lazim yang dapat diterima oleh pembaca. Dalam sebuah cerita fantasi pun ada bagian-bagian tertentu yang sebenarnya masuk akal, logis, hanya saja hal itu dicampuradukan dengan sesuatu yang tidak masuk akal”. Dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi merupakan cerita yang dibangun melalui imajinasi pengarang, tetapi tetap memuat unsur-unsur yang logis namun ditambah unsur yang tidak logis dan dapat diterima oleh pembaca. Cerita fantasi memadukan antara hal-hal yang masuk akal dengan unsur yang tidak nyata atau di luar logika, sehingga menciptakan alur cerita yang menarik dan mampu merangsang daya imajinasi pembaca.

Pendapat lain mengenai pengertian cerita fantasi dikemukakan oleh Amelia dan Febrian (2024, hlm. 947) mengatakan bahwa, cerita fantasi ialah cerita fiksi yang ditulis berdasarkan fantasi dan khayalan, di dalamnya selalu ada tema yang kebenarannya pasti diragukan, serta adanya tokoh dan alur cerita dan cerita fantasi merupakan cerita fiksi yang ditulis berdasarkan imajinasi dan khayalan pengarang, dengan tema yang kebenarannya bersifat diragukan serta dilengkapi tokoh dan alur cerita.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi adalah karya fiksi yang lahir dari daya imajinasi pengarang, memuat unsur tokoh dan alur yang jelas, serta menghadirkan peristiwa-peristiwa yang tidak sepenuhnya dapat dibuktikan kebenarannya dalam kehidupan nyata, sehingga mampu menghadirkan dunia cerita yang unik dan imajinatif.

b. Ciri-ciri Cerita Fantasi

Cerita fantasi memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari jenis cerita lainnya. Ciri-ciri tersebut menjadi penanda utama bahwa suatu teks termasuk ke dalam kategori cerita fantasi. Sejalan dengan hal tersebut, Muhammad dkk. (2020, hlm. 8) mengemukakan beberapa ciri cerita fantasi sebagai berikut:

- 1) Ada keajaiban, kemisteriusan, dan keanehan, unsur unsur tersebut tidak terjadi di dunia nyata, di luar nalar atau logika, contohnya seperti mempunyai kekuatan

- mengendalikan waktu dan lain sebagainya
- 2) Ide cerita terbuka, ide dalam teks ini dikembangkan sesuai dan sesuka penulis.
- 3) Menggunakan berbagai latar (lintas ruang dan waktu), penulis bebas menggunakan latar dimanapun dan kapanpun, seperti seseorang yang tinggal di kerajaan dan sebagainya.
- 4) Tokoh unik (mempunyai kesaktian), tokoh yang dimaksud seperti ikan bisa berbicara bahasa manusia dan memiliki kekuatan menyembuhkan penyakit manusia.
- 5) Bersifat fiksi atau tidak terjadi di dunia nyata.
- 6) Bahasa yang digunakan bersifat formal dan non formal.

Cerita fantasi merupakan karya sastra yang menampilkan unsur keajaiban, kemisteriusan, dan keanehan yang bersifat fiktif serta berada di luar nalar dan logika dunia nyata. Cerita ini memiliki ide yang terbuka dan bebas dikembangkan oleh penulis, menggunakan latar yang beragam lintas ruang dan waktu, serta menghadirkan tokoh-tokoh unik yang memiliki kesaktian atau kemampuan tidak biasa. Selain itu, cerita fantasi disajikan dengan penggunaan bahasa yang dapat bersifat formal maupun nonformal sesuai kebutuhan cerita.

Sejalan dengan pendapat Fathonah (2020, hlm. 13) mengatakan bahwa terdapat enam ciri-ciri dalam cerita fantasi yaitu: (1) ide ceritanya terbuka; (2) terdapat keanehan, misterius, dan keajaiban; (3) menggunakan berbagai latar lintas waktu dan lintas ruang; (4) tokoh memiliki keunikan dan kesaktian; (5) bersifat fiksi dan tidak nyata; (6) bahasa yang digunakan variatif dan ekspresif.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi memiliki ide cerita yang terbuka dan imajinatif, mengandung unsur keanehan, misteri, serta keajaiban, menggunakan latar lintas waktu dan ruang, menghadirkan tokoh dengan keunikan atau kesaktian tertentu, bersifat fiktif atau tidak nyata, serta menggunakan bahasa yang variatif dan ekspresif. Ciri-ciri tersebut menegaskan bahwa cerita fantasi menekankan pada daya imajinasi yang kuat dan kreativitas dalam penyajiannya.

c. Unsur-unsur Cerita Fantasi

Cerita fantasi tidak hanya memiliki ciri-ciri khusus, tetapi juga dibangun oleh unsur-unsur yang membentuk keseluruhan cerita. Unsur-unsur tersebut berperan penting dalam menyusun alur dan memperjelas isi cerita agar mudah dipahami oleh pembaca atau penyimak. Sejalan dengan hal tersebut Fathonah (2020, hlm. 15) mengatakan unsur cerita fantasi terdapat tujuh unsur sebagai berikut:

- 1) Tema, ialah pokok pikiran dan makna yang terkandung dalam cerita tersebut, tentunya tema berbeda dengan judul dan tema cakupannya lebih luas.
- 2) Penokohan, merupakan gambaran dari tokoh-tokoh atau bisa disebut dengan karakterisasi. Penggambaran dari tokoh ini bisa melalui fisik, penjiwaan, umur, pakaian dan lain lain.
- 3) Plot atau alur, alur merupakan rangkaian cerita atau urutan dari peristiwa dalam sebuah cerita, rangkaian cerita ini dari awal hingga akhir dimulai dari pengenalan atau tahap awal, lalu tahap pertengahan dengan adanya konflik hingga klimaks, dan terakhir ialah tahap akhir.
- 4) Latar (*setting*), latar dibedakan menjadi tiga unsur yaitu tempat, waktu, dan sosial (berhubungan mengenai perilaku sosial masyarakat dalam cerita), latar juga bisa diartikan sebagai tempat, waktu, dan suasana pada cerita.
- 5) Sudut pandang (*point of view*), merupakan cara pandang pengarang atau penulis yang digunakan saat menyajikan tokoh dan berbagai peristiwa. Sudut pandang juga terbagi menjadi beberapa, antara lain yaitu sudut pandang dari penulis yang menjadi aku, penulis menjadi orang ketiga, dan bisa juga menggabungkan keduanya.
- 6) Gaya, gaya ini merupakan gaya bahasa dari penulis, masing-masing penulis memiliki gaya cerita yang berbeda beda dalam menceritakan sebuah ceritanya.
- 7) Amanat, ialah pesan moral atau ajaran moral yang disampaikan oleh penulis, bisa tersurat maupun tersirat.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa tema merupakan pokok pikiran atau gagasan utama yang menjadi dasar pengembangan cerita dan memiliki cakupan yang lebih luas daripada judul. Sementara itu, penokohan atau karakterisasi merupakan penggambaran tokoh-tokoh dalam cerita yang dapat ditampilkan melalui aspek fisik, kejiwaan, usia, pakaian, maupun sikap dan perilaku tokoh. Kedua unsur tersebut menjadi bagian penting dalam membangun cerita fantasi agar lebih hidup dan bermakna.

Cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks naratif yang mengandung unsur imajinatif dan menghadirkan peristiwa-peristiwa di luar batas realitas. Unsur-unsur pada cerita fantasi berfungsi sebagai kerangka dasar dalam menyusun cerita sehingga alur, karakter, dan pesan yang disampaikan dapat dipahami secara utuh oleh pembaca. Sukmariantika dkk. (2024, hlm. 259) mengatakan, unsur cerita fantasi dibagi menjadi enam, diantaranya: (1) tema, yaitu pokok dari permasalahan yang menjadi acuan sebagai menyusun sebuah cerita; (2) alur atau jalan cerita, alur terbagi menjadi tiga yaitu alur maju, mundur, dan campuran; (3) tokoh dan penokohan, tokoh merupakan pelaku dalam cerita, sedangkan penokohan ialah watak; (4) latar, yaitu tempat, waktu, dan suasana yang berada dalam cerita tersebut; (5) sudut pandang, merupakan posisi pengarang dalam cerita, dibedakan menjadi tiga yaitu sudut pandang orang pertama, orang ketiga,

dan campuran; (6) amanat, merupakan pesan yang disampaikan dari sebuah cerita tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa cerita fantasi dibangun oleh enam unsur utama, yaitu tema sebagai gagasan pokok cerita, alur sebagai rangkaian peristiwa yang dapat berbentuk maju, mundur, atau campuran, tokoh dan penokohan sebagai pelaku beserta karakter yang dimilikinya, latar sebagai penjelas tempat, waktu, dan suasana, sudut pandang sebagai posisi pengarang dalam menyampaikan cerita, serta amanat sebagai pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Penelitian ini, akan menganalisis unsur cerita fantasi yang meliputi enam aspek utama, yaitu tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan amanat. Analisis terhadap unsur-unsur tersebut dilakukan melalui kegiatan menyimak teks cerita fantasi yang disajikan dalam bentuk audio digital, kemudian didiskusikan dan diperdalam melalui tahapan Model *Team Games Tournament*.

d. Struktur Cerita Fantasi

Struktur cerita fantasi merupakan kerangka dasar yang membangun jalannya suatu cerita sehingga tersusun secara runtut, logis, dan mudah dipahami oleh pembaca. Meskipun cerita fantasi menghadirkan peristiwa yang bersifat imajinatif, supranatural, atau di luar logika kehidupan nyata, penyusunannya tetap mengikuti struktur naratif yang sistematis. Struktur ini berfungsi untuk mengatur alur peristiwa, mengembangkan konflik, serta mengarahkan penyelesaian cerita secara jelas.

Cahyani dkk. (2024, hlm. 259) mengatakan, struktur cerita fantasi terbagi menjadi 4 sebagai berikut:

- 1) Orientasi, merupakan pengenalan cerita, biasanya tokoh, tema, dan karakter masuk ke dalam orientasi
- 2) Komplikasi, berisi tentang konflik atau masalah yang sedang dihadapi karakter atau tokoh.
- 3) Resolusi, berisi mengenai penyelesaian atau pemecahan suatu masalah oleh tokoh tersebut.
- 4) Penutup, pada bagian akhir tokoh atau karakter yang terdapat dalam cerita bisa berakhir bahagia ataupun kesedihan.

Dapat disimpulkan bahwa, teks cerita fantasi memiliki struktur yang runtut dan saling berkaitan, dimulai dari orientasi sebagai pengenalan cerita, dilanjutkan dengan komplikasi yang memunculkan konflik, resolusi sebagai penyelesaian masalah, hingga

penutup yang menggambarkan akhir kisah tokoh, baik berakhir bahagia maupun sedih.

Struktur merupakan unsur penting dalam membangun sebuah cerita, termasuk cerita fantasi. Fitri dan Tamsin (2024, hlm 15) mengatakan bahwa, struktur cerita fantasi terbagi menjadi 4, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi dan koda. Maka, keempat struktur tersebut membentuk satu kesatuan yang utuh dalam membangun jalannya cerita dari awal hingga akhir.

Dewi dkk. (2023, hlm. 119) mengatakan bahwa cerita fantasi memiliki empat struktur utama, diantaranya yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan penutup. Dalam struktur cerita fantasi terbagi menjadi empat bagian yang saling berkaitan dan membentuk kesatuan alur cerita secara utuh.

Dapat disimpulkan bahwa, cerita fantasi memiliki empat struktur utama, yakni orientasi sebagai tahap pengenalan, komplikasi sebagai bagian munculnya konflik, resolusi sebagai penyelesaian masalah, serta koda sebagai penutup atau amanat cerita. Keempat struktur tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam membangun cerita fantasi yang runtut, logis, dan bermakna.

Penelitian ini akan menganalisis keempat struktur cerita fantasi yang akan disajikan menggunakan media Audio Digital. Murid terlebih dahulu menyimak cerita secara intensif dan kritis untuk menangkap alur peristiwa secara menyeluruh. Setelah itu, melalui penerapan Model *Team Games Tournament*, murid bekerja dalam kelompok untuk mengidentifikasi bagian orientasi, menentukan bagian komplikasi yang menunjukkan munculnya konflik, menemukan resolusi sebagai penyelesaian masalah, serta menafsirkan koda atau amanat yang terkandung dalam cerita.

e. Kaidah Kebahasaan Cerita Fantasi

Kaidah kebahasaan cerita fantasi merupakan unsur penting yang mendukung terbentuknya alur, suasana, serta kekuatan imajinatif dalam sebuah cerita. Penggunaan bahasa dalam cerita fantasi tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai peristiwa, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun dunia khayal yang logis dan meyakinkan bagi pembaca maupun penyimak.

Tripamesti dkk. (2024, hlm. 37) mengatakan, “Bahwa ciri kebahasaan terdiri atas beberapa aspek, yaitu aspek penggunaan kata ganti, penggunaan kata yang mencerap pancaindra untuk deskripsi latar, kata sambung penanda urutan waktu, penggunaan

kata/ungkapan keterkejutan, penggunaan kata yang memiliki makna kias dan makna khusus, dan penggunaan dialog dalam cerita. Kebahasaan memiliki peran yang penting dalam menciptakan sebuah kalimat, agar pesan atau isi cerita yang ingin disampaikan oleh penulis dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca”. terdapat enam kaidah kebahasaan dalam cerita fantasi, yaitu penggunaan kata ganti, kata yang mencerap pancaindra untuk mendeskripsikan latar, kata sambung penanda urutan waktu, kata atau ungkapan keterkejutan, kata bermakna kias dan makna khusus, serta penggunaan dialog dalam cerita yang berfungsi memperjelas penyampaian gagasan dan memperkuat daya imajinatif teks.

Sejalan dengan pendapat Dewi dkk. (2023, hlm. 123) mengatakan, “Bahasa yang digunakan dalam cerita fantasi memiliki ciri atau karakteristik tersendiri sehingga membentuk kaidah kebahasaan teks cerita fantasi, meliputi (1) penggunaan kata ganti dan nama orang; (2) penggunaan kata yang mencerap pancaindra; (3) penggunaan kata kiasan; (4) penggunaan kata hubung waktu; (5) penggunaan kata atau ungkapan keterkejutan; (6) penggunaan kalimat langsung; dan (7) penggunaan kalimat tidak langsung”. Dengan demikian, pemahaman terhadap ketujuh kaidah kebahasaan tersebut menjadi landasan penting dalam menganalisis serta menyusun cerita fantasi agar lebih imajinatif dan runtut.

Menurut Fitri dan Tamsin (2024, hlm. 20) mengatakan bahwa, kaidah kebahasaan yang terdapat pada cerita fantasi hanya terdapat tiga saja, diantaranya yaitu, kata Ganti, kata sambung urutan waktu, dan dialog kalimat langsung. Dapat disimpulkan bahwa, ketiga kaidah kebahasaan tersebut berperan penting dalam membangun kejelasan alur, menunjukkan keterlibatan tokoh, serta memperjelas interaksi antartokoh sehingga cerita fantasi dapat tersampaikan secara runtut dan komunikatif kepada pembaca atau penyimak.

Dapat disimpulkan bahwa, kaidah kebahasaan cerita fantasi memiliki peran yang sangat penting dalam membangun alur, suasana, serta kekuatan imajinatif teks. Secara umum, kaidah kebahasaan tersebut meliputi penggunaan kata ganti, kata yang mencerap pancaindra untuk mendeskripsikan latar, kata sambung penanda urutan waktu, kata atau ungkapan keterkejutan, kata bermakna kias dan makna khusus, serta penggunaan dialog dalam bentuk kalimat langsung maupun tidak langsung. Meskipun terdapat perbedaan jumlah aspek yang dikemukakan para ahli, seluruhnya menegaskan bahwa unsur

kebahasaan tersebut berfungsi memperjelas alur, memperkuat karakter dan interaksi tokoh, dan mampu menghadirkan dunia imajinatif yang logis bagi pembaca maupun penyimak.

Penelitian ini akan menganalisis kaidah kebahasaan dalam cerita fantasi yang mencakup,

- 1) Penggunaan kata ganti, seperti aku, mereka, dia, dan sebagainya. Contoh, “Aku berlari menembus hutan berkabut itu. Jantungku berdebar ketika suara sayap raksasa terdengar tepat di atas kepalaku.” Itu adalah kata ganti orang pertama. Contoh untuk kata ganti orang ketiga ialah, “Dia berdiri di depan gerbang kerajaan awan, sementara naga perak itu mengelilinginya dengan tatapan tajam.”
- 2) Kata yang menyerap pancaindra yaitu fungsinya untuk mendeskripsikan latar (tempat, suasana, waktu). Contohnya seperti pada latar tempat: Di ujung hutan berkabut itu berdiri istana kristal berkilauan, dindingnya memantulkan cahaya biru yang menyilaukan mata dan terasa dingin saat disentuh. Pada latar suasana: Aula kerajaan itu terasa mencekam; udara dingin menusuk kulit, sementara suara angin berdesir pelan seperti bisikan rahasia yang menegangkan. Sedangkan pada latar waktu ialah: Senja perlahan tenggelam, langit berubah jingga kemerahan, dan cahaya matahari terakhir menyapu lembah dengan sinar hangat yang redup.
- 3) Kata sambung penanda urutan waktu, contohnya setelah itu, sementara itu, kemudian, sementara itu, tiba-tiba, dan sebagainya. Kata sambung urutan waktu ini berfungsi sebagai menandakan datangnya tokoh lain atau perubahan latar.
- 4) Dialog kalimat langsung dan tidak langsung, contoh untuk kalimat langsung seperti, “Kamu adalah penjaga terakhir batu ajaib ini,” kata penyihir tua itu dengan suara berat. Sedangkan pada kalimat tidak langsung ialah, Penyihir tua itu mengatakan bahwa Imel adalah penjaga terakhir batu ajaib tersebut.

4. Model *Team Games Tournament*

a. Pengertian Model *Team Games Tournament*

Team Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim melalui aktivitas permainan dan kompetisi yang terstruktur. Model ini dirancang untuk melibatkan murid secara aktif dalam proses

pembelajaran dengan menggabungkan kegiatan belajar kelompok dan turnamen akademik.

Sejalan dengan Afandi dkk. (2015, hlm. 77) mengatakan, bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan *system* skor, dimana para murid berlomba atau berkompetisi sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim. Maka melalui mekanisme tersebut, setiap murid memiliki peluang yang sama untuk berkontribusi terhadap perolehan skor tim, sehingga pembelajaran berlangsung secara adil, kompetitif, dan mendorong kerja sama antar anggota tim.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memengaruhi keterlibatan murid, efektivitas interaksi, serta pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu model yang dapat mendorong partisipasi aktif dan kerja sama antarmurid ialah Model Pembelajaran *Team Games Tournament*. Fadly (2022, hlm. 186) mengatakan, “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* atau yang bisa disingkat dengan TGT adalah model pembelajaran yang menekankan pada arah penyelesaian masalah maupun tugas secara kelompok dimana nantinya para peserta didik akan saling memberikan pendapat satu sama lain”. Maka melalui model ini ialah pembelajaran yang menuntut kerja sama murid untuk melaksanakan tugas secara berkelompok demi mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberi ruang bagi murid untuk berinteraksi, bekerja sama, dan saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama. Teranikha dkk. (2024, hlm. 25) mengatakan bahwa, Model Pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model yang menggabungkan tindakan nasionalis, religious, kooperatif serta nilai kejujuran seluruh murid. Dengan memasukan aspek permainan di dalamnya, model ini memungkinkan murid untuk membantu dan mendukung satu sama lain serta menghargai perbedaan dan pendapat dari setiap individu. Maka melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* murid didorong untuk kerja kelompok, berpartisipasi aktif, saling membantu, serta menjunjung tinggi sikap jujur dan sportif.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim melalui turnamen akademik, kuis, dan sistem skor yang terstruktur sehingga setiap murid memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi terhadap keberhasilan kelompoknya. Model ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif, interaksi, serta

penyelesaian tugas secara bersama, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, sportivitas, sikap nasionalis, religius, dan saling menghargai perbedaan.

b. Sintaks Model *Team Games Tournament*

Dalam penerapannya, Model *Team Games Tournament* memiliki sintaks yang perlu diperhatikan agar pelaksanaannya berjalan secara sistematis dan efektif. Setiap sintaks dirancang untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, mulai dari penyampaian materi hingga evaluasi melalui permainan dan turnamen. Sejalan dengan pendapat Fadly (2022, hlm. 187) sebelum memulai *Team Games Tournament* ada beberapa sintaks yang harus diperhatikan antara lain:

- 1) Persiapan pembelajaran, Membuat materi pembelajaran, memepersiapkan pendukung pembelajaran.
- 2) *Class presentation* (Persiapan Kelas), memaparkan materi yang akan diajarkan, dapat diadaptasi dari buku teks atau juga dengan materi yang dibuat oleh guru lalu mempersiapkan sebuah lembar kegiatan, sebuah lembar jawaban, sebuah kuis. Materi yang akan dibahas ialah materi mengenai cerita fantasi.
- 3) *Teams* (Belajar Dalam Kelompok) Membentuk murid dari kelompok kecil menjadi kelompok heterogen, memberikan LKPD, dan memandu murid untuk dapat bekerjasama dalam bentuk team atau berkelompok.
- 4) *Games Tournament* (Pertandingan) Menguji tingkat pemahaman murid pada materi ajar melalui pertandingan antar kelompok/ tim terdiri dari pertanyaan pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh murid dari penyajian kelas dan belajar kelompok lalu melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim.
- 5) *Team recognition* (Penghargaan Kelompok) Menghitung poin perolehan tiap tim dan memilih pemenang dengan poin tertinggi dari materi bahan ajar yang telah disampaikan sebagai bentuk penghargaan. Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin/skor yang berhasil diraihny.

Dapat disimpulkan bahwa Model *Team Games Tournament* dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis dan runtut, dimulai dari persiapan pembelajaran, penyajian materi di kelas, pembelajaran dalam kelompok, pelaksanaan permainan atau turnamen untuk menguji pemahaman murid, hingga pemberian penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan poin. Rangkaian tahapan tersebut bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi cerita fantasi melalui suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan.

Model *Team Games Tournament* disebut sebagai model inovatif karena dirancang berpusat pada murid dan membuat murid berpikir secara kritis untuk dapat memecahkan masalah bersama kelompoknya. Muhimmah dan Kurniawan (2024, hlm. 2) mengatakan, sintaks atau tahapan pada Model *Team Games Tournament* diantaranya, (1) adanya penyajian kelas (*class pesentasion*); (2) belajar secara berkelompok (*teams*); (3) permainan (*games*); dan (4) penghargaan kelompok *reward* (*team recognition*). Maka, dapat disimpulkan bahwa sintaks pada model *team games tournament* terdapat 4 persiapan yang harus dipersiapkan.

Pendapat lain mengenai sintaks Model *Team Games Tournament* menurut Anindyana dkk. (2024, hlm. 2) bahwa, sintaks dalam model ini terdapat 4 tahapan sebagai berikut, (1) adanya penyajian kelas (*class pesentasion*); (2) belajar secara berkelompok (*teams*); (3) permainan (*games*); dan (4) penghargaan/pemberian *reward* (*team recognition*). Maka dapat disimpulkan bahwa keempat tahapan tersebut saling berkaitan dan membentuk alur pembelajaran yang sistematis, dimulai dari pemberian materi oleh guru, dilanjutkan dengan kerja sama tim untuk memperdalam pemahaman, kemudian kompetisi melalui permainan akademik, hingga pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap kinerja kelompok.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Team Games Tournament* memiliki sintaks yang terstruktur dan saling berkaitan. Secara umum, tahapan dalam model ini meliputi penyajian materi di kelas (*class presentation*), pembentukan dan kegiatan belajar dalam kelompok (*teams*), pelaksanaan permainan atau turnamen (*games/tournament*), serta pemberian penghargaan kepada kelompok (*team recognition*). Sintaks Model *Team Games Tournament* tidak hanya menyampaikan materi agar dipahami oleh murid, tetapi juga pada penguatan kerja sama tim, tanggung jawab sesama anggota tim, dan sportivitas. Oleh karena itu, model ini dinilai inovatif dan berpusat pada peserta didik karena mampu mendorong keterlibatan aktif serta meningkatkan pemahaman materi, termasuk dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi.

Sintak yang akan dirujuk pada penelitian ini meliputi,

- 1) Persiapan Pembelajaran, guru menyusun perangkat pembelajaran berupa modul atau materi cerita fantasi meliputi unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan, menyiapkan Media Audio Digital sebagai bahan simakan, serta mempersiapkan

LKM, lembar jawaban, dan instrumen kuis sebagai pendukung kegiatan belajar.

- 2) *Class Presentation* (Presentasi Kelas), guru memaparkan materi cerita fantasi secara jelas dan runtut dengan memanfaatkan Media Audio Digital, kemudian menjelaskan unsur, struktur dan kaidah kebahasaan yang akan dianalisis, serta membagikan lembar kegiatan dan kuis yang berkaitan dengan materi.
- 3) *Teams* (Belajar dalam Kelompok), murid dibentuk ke dalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan hasil simakan, mengerjakan LKM, serta mengidentifikasi unsur, struktur dan kaidah kebahasaan cerita fantasi secara kolaboratif.
- 4) *Games Tournament* (Pertandingan), murid mengikuti kompetisi akademik antar kelompok melalui pertanyaan atau kuis yang dirancang dalam bentuk kartu, untuk menguji pemahaman terhadap materi cerita fantasi yang telah dipelajari pada tahap presentasi dan diskusi kelompok.
- 5) *Team Recognition* (Penghargaan Kelompok), guru menghitung perolehan skor setiap tim dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan pemahaman materi yang telah dicapai.

c. Kelebihan Model *Team Games Tournament*

Melalui kombinasi antara kerja kelompok dan permainan akademik, Model *Team Games Tournament* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Seiring dengan penerapannya dalam berbagai penelitian, Model *Team Games Tournament* memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung efektivitas pembelajaran. Adapun kelebihan dari model ini, Simbolon dkk. (2025, hlm. 26) menyatakan:

- 1) Murid memiliki kebebasan dalam menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri murid menjadi bertambah.
- 3) Perilaku murid yang mengganggu murid lain dapat diminimalkan karena proses pembelajaran berlangsung secara terarah dan melibatkan keaktifan murid.
- 4) Kerja sama antara murid dengan murid lainnya serta antara murid dan guru menciptakan interaksi belajar yang aktif, hidup, dan tidak membosankan.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model ini melibatkan keaktifan murid, antara lain murid memiliki kebebasan dalam menyampaikan pendapat, meningkatnya rasa

percaya diri, berkurangnya perilaku yang mengganggu proses belajar, serta terbangunnya kerja sama yang baik antar murid maupun antara murid dan guru. Hal tersebut membuat suasana kelas menjadi tidak membosankan.

Pendapat lain mengenai kelebihan dalam Model *Team Games Tournament* menurut Anindyana dkk. (2024, hlm. 2) bahwa, kelebihan dalam model ini ialah semua anggota kelompok belajar bersama mengerjakan tugas yang telah diberikan, dapat menumbuhkan rasa percaya diri murid, melatih kerjasama tim, dan melibatkan seluruh murid. Dapat disimpulkan bahwa Model *Team Games Tournament* memiliki kelebihan dalam mendorong keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok dalam proses pembelajaran. Model ini memungkinkan murid untuk belajar bersama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga tercipta suasana belajar yang kolaboratif.

Sejalan dengan hal tersebut, Untari dkk. (2025, hlm. 337) Kelebihan model ini ialah (1) menumbuhkan sikap menghargai orang lain; (2) murid semangat belajar; (3) membangun dan memperluas pengetahuan murid; (4) menumbuhkan sikap kerjasama; dan (5) menumbuhkan sikap toleransi. Maka dapat disimpulkan bahwa Model *Team Games Tournament* tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi, tetapi juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan sikap sosial murid. Model ini mendorong murid untuk saling menghargai, bekerja sama, dan bertoleransi dalam mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan pemaparan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui kombinasi kerja kelompok dan permainan akademik. Model *Team Games Tournament* juga berkontribusi dalam membentuk sikap murid menjadi lebih positif, seperti saling menghargai, toleransi, dan tanggung jawab bersama.

d. Kekurangan Model *Team Games Tournament*

Meskipun pada Model *Team Games Tournament* terdapat berbagai kelebihan, penerapannya tidak terlepas dari beberapa kendala. Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya. Adapun kekurangan dalam model ini, Simbolon dkk. (2025, hlm. 27) mengatakan:

- 1) Dalam kegiatan pembelajaran, tidak semua murid aktif berpartisipasi atau

memberikan jawaban.

- 2) Keterbatasan waktu pembelajaran sering menjadi kendala dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Potensi terjadinya suasana kelas yang kurang kondusif dapat muncul apabila pendidik belum mampu mengelola kelas secara efektif.

Maka dapat disimpulkan, bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan Model *Team Games Tournament* masih menghadapi beberapa kendala, di antaranya tidak semua murid berpartisipasi secara aktif, keterbatasan waktu pembelajaran, serta potensi munculnya suasana kelas yang kurang kondusif apabila pengelolaan kelas belum dilakukan secara efektif oleh pendidik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Anindyana dkk. (2024, hlm. 2) mengatakan bahwa terdapat kekurangan dari model ini ialah memerlukan persiapan yang cukup memakan waktu, dan adanya persaingan antara tim. Maka Model *Team Games Tournament* sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang pembelajaran, mengelola waktu, dan mengendalikan murid di kelas agar persaingan tetap berjalan secara sehat.

Model *Team Games Tournament* memiliki beberapa kekurangan yang perlu menjadi pertimbangan dalam penerapannya di kelas. Untari dkk. (2025, hlm. 337) mengatakan, kekurangan dari model ini ialah (1) kelas menjadi ramai; (2) tidak bisa untuk kelompok besar; (3) perlu sarana dan prasarana yang mendukung. Dapat disimpulkan bahwa model ini memiliki beberapa kekurangan, yaitu suasana kelas yang cenderung menjadi lebih ramai, keterbatasan penerapan pada kelompok besar, serta kebutuhan akan sarana dan prasarana yang mendukung.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan, meskipun model ini mampu meningkatkan keaktifan dan kerja sama murid, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala seperti tidak semua murid berpartisipasi secara aktif, keterbatasan waktu pembelajaran, suasana kelas yang cenderung ramai, persaingan antar tim, serta kebutuhan akan persiapan dan sarana prasarana yang memadai.

5. Media Audio Digital

a. Pengertian Audio Digital

Media Audio Digital merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan informasi melalui unsur bunyi

atau suara. Media ini dapat berupa rekaman suara, *podcast*, musik, maupun materi pembelajaran berbasis audio yang disimpan dan diputar menggunakan perangkat digital seperti komputer, laptop, atau gawai.

Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada murid agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Pemilihan media yang tepat akan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna. Yuniarti dkk. (2023, hlm. 86) menyatakan, “Media sebagai sarana penyampai pesan. Media dapat disebut media pembelajaran apabila media itu menyampaikan makna yang terkandung dalam pesan saat disampaikan dalam proses pembelajaran”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat di gambarkan sebagai alat pengantar untuk menyajikan materi atau informasi untuk murid.

Dalam era perkembangan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi pembelajaran, maka dari itu sebagai pendidik harus membantu murid dalam pembelajaran agar terarah dan efektif, dengan memanfaatkan berbagai macam model, metode, dan media untuk pembelajaran. Nurhalida dkk. (2025, hlm. 97) menyatakan bahwa, pembelajaran menggunakan media digital menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi murid. Beragam bentuk media seperti audiovisual, audio digital, *platform* pembelajaran daring, mampu memberikan proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran merupakan langkah strategis untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid.

Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel yang dapat diakses kapanpun. Nurhalida dkk, (2025, hlm. 99) menyatakan, “Media digital adalah sarana yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyebarkan informasi. Ini mencakup pembuatan, tampilan, modifikasi, dan penyimpanan konten melalui perangkat elektronik seperti komputer dan ponsel pintar”. Media digital memiliki peran strategis karena mampu menyajikan informasi secara lebih variatif, menarik, dan mudah diakses oleh murid.

Dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan murid, salah satu media yang dapat digunakan adalah media

audio, yang menitikberatkan pada kemampuan pendengaran sebagai sarana utama penerimaan informasi dalam memahami materi. Ichsan dkk. (2021, hlm. 184) mengatakan, “Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang- lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*”. Maka, media audio dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi ini menuntut murid untuk menyimak secara aktif, karena pemahaman materi sepenuhnya bergantung pada kemampuan mendengar, memusatkan perhatiannya untuk mendapatkan informasi.

Ichsan dkk. (2021, hlm. 185) menyatakan, “Media audio pembelajaran diartikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan murid sehingga terjadi proses belajar mengajar”. Dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi media audio berperan penting untuk melatih konsentrasi, melatih daya imajinasi tanpa bantuan visual.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media audio digital merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan informasi melalui unsur bunyi atau suara. Media ini memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena mampu menjadi sarana penyampai pesan yang efektif, menarik, serta mudah diakses oleh murid. Sejalan dengan pendapat para ahli, media digital dan media audio tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta meningkatkan motivasi belajar murid.

Media audio digital memiliki keunggulan karena dapat melatih kemampuan menyimak, konsentrasi, serta daya imajinasi murid tanpa bantuan visual. Pemahaman materi sepenuhnya bergantung pada kemampuan murid dalam menyimak secara aktif dan memusatkan perhatian terhadap informasi yang disampaikan melalui suara. Sukra (2022, hlm. 114) mengatakan bahwa, jenis aplikasi audio digital sangatlah banyak dan bermacam ragam, seperti aplikasi audio digital diantaranya yaitu *Spotify*, *Joox*, *Soundcloud*, dan sebagainya, yang berfungsi sebagai platform distribusi audio dimana masing-masing dari jejaring sosial tersebut memiliki keunggulan. Salah satunya ialah *Soundcloud*, yang memiliki keunggulan pada *sharing* audionya yang dapat diakses secara gratis oleh pendengarnya. Dapat disimpulkan bahwa *Soundcloud* ialah salah satu aplikasi atau salah

satu *platform* media digital yang memiliki berbagai fitur, seperti berbagi suara, musik dan lagu dalam bentuk audio atau suara.

Aplikasi *Soundcloud* merupakan *platform* berbagi audio yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, mendengarkan, dan membagikan karya musik atau rekaman suara secara *online*. Sejalan dengan Sukra (2022, hlm. 118) mengatakan, “Tidak hanya itu, untuk mengunggah hasil karya melalui *SoundCloud* sangatlah mudah karena terdapat fitur untuk langsung mengunggah karya tersebut dan tidak dipungut biaya. Maka, *SoundCloud* dapat menjadi media yang efektif, praktis, dan ekonomis bagi pendidik maupun kreator pemula untuk mempublikasikan hasil karyanya kepada khalayak luas.

Penulis, memutuskan untuk menggunakan media *SoundCloud* sebagai media pembelajaran dalam kegiatan menyimak cerita fantasi. Pemilihan media ini didasarkan pada kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, serta kemampuannya dalam menyajikan materi audio secara praktis dan sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Adapun isi *SoundCloud* yang digunakan pada penelitian ini berupa rekaman audio cerita fantasi yang memuat unsur, struktur, serta kaidah kebahasaan Selain itu, audio yang diunggah juga dilengkapi dengan intonasi dan pelafalan yang jelas agar murid lebih mudah memahami alur cerita, suasana, serta karakter tokoh. Dengan demikian, *SoundCloud* tidak hanya berfungsi sebagai media pemutar audio, tetapi juga sebagai sarana penyajian materi simakan yang terstruktur dan mendukung analisis pembelajaran cerita fantasi.

6. Penelitian Terdahulu

Tabel di bawah ini menyajikan uraian mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Penelitian-penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat landasan teoretis serta memberikan gambaran mengenai hasil, persamaan, dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dikaji.

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Hasil penulisan	Persamaan	Perbedaan
1.	Habsari,	Penerapan	Hasil belajar murid	Persamaan	Perbedaan
	Ilham Rizki, Panca Dewi (20	Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbasis Board Book Audio Aural Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Murid Kelas V Sekolah Dasar	tampak melalui dua bentuk penilaian, yaitu kuis dan turnamen menyusun gambar. Pada sesi games, murid mengerjakan kuis berisi lima soal terkait materi menyimak yang telah dipelajari sebelumnya, seperti pengertian eks aural, apa itu menyimak, serta cara menyimak dengan baik.	terletak pada Model <i>Team Games Tournament</i> dan elemen menyimak.	terletak pada media, teks, dan jenjang pendidikannya.
2.	Ndraha, Julita Hertawati, Esther Novi, Elsa Fitriana, Lestari Waruwu (2023)	Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Fantasi Melalui Media Audiovisual Murid Kelas Vii Smp Negeri 4 Gunungsitoli Selatan	Hasil temuan siklus I, menunjukkan bahwa terdapat 3 murid yang aktif pada proses pembelajaran dan 23 orang lainnya masih pasif. Disusul pada	Persamaan terletak pada elemen menyimak cerita fantasi.	Perbedaan terletak pada model dan media.

			pertemuan kedua, terdapat 10 orang murid yang aktif dan mampu menyimak penjelasan, sedangkan 16 orang lainnya kemampuan menyimaknya masih rendah. Sedangkan hasil penemuan pada siklus II, menunjukkan bahwa terdapat 18 murid yang aktif (berminat) pada pertemuan pertama. Kemudian, semakin meningkat pada pertemuan kedua, yakni sebanyak 22 orang murid sudah mampu menyimak penjelasan materi dan video dengan baik.		
--	--	--	---	--	--

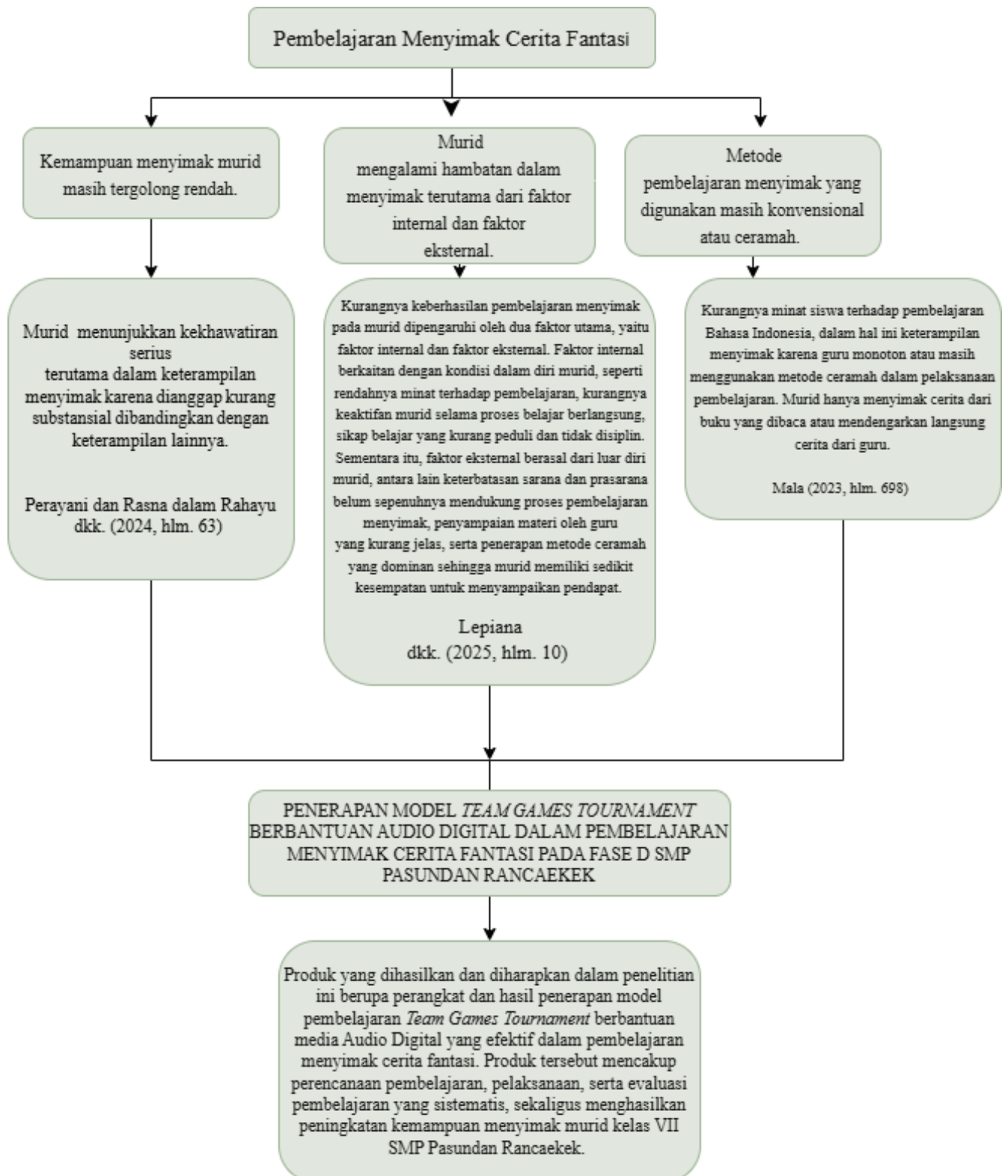
Berdasarkan uraian penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyimak, khususnya pada teks cerita fantasi, dapat ditingkatkan melalui penerapan model dan media pembelajaran yang tepat. Penelitian-penelitian terdahulu

menjadi acuan bagi penulis untuk mengembangkan penelitian dengan memadukan unsur model pembelajaran dan media yang berbeda, sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam meningkatkan keterampilan menyimak murid.

B. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran alur berpikir penulis secara sistematis mengenai permasalahan yang dikaji. Kerangka ini menjelaskan keterkaitan antara kondisi awal pembelajaran menyimak cerita fantasi, dan metode yang digunakan masih konvensional. serta hasil yang diharapkan berupa peningkatan kemampuan menyimak murid. Berikut adalah bagan dari kerangka pemikiran:

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran



Berdasarkan bagan kerangka pemikiran tersebut, pembelajaran menyimak cerita fantasi pada murid kelas VII SMP Pasundan Rancaekek masih menghadapi berbagai permasalahan. Permasalahan tersebut ditunjukkan oleh rendahnya kemampuan menyimak murid, adanya hambatan internal dan eksternal dalam proses menyimak, serta penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau ceramah. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat murid, kurangnya keaktifan selama pembelajaran, serta keterampilan menyimak yang belum berkembang secara optimal.

Dengan demikian, penerapan Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran menyimak cerita fantasi. Model ini tidak hanya memberikan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif, tetapi juga mendorong kerja sama, keaktifan, serta motivasi murid dalam menyimak. Melalui penerapan model tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan peningkatan kemampuan menyimak cerita fantasi murid kelas VII SMP Pasundan Rancaekek secara signifikan.

C. Asumsi dan Hipotesis

Pada penulisan skripsi, terutama pada BAB II, ini menjelaskan mengenai Asumsi dan Hipotesis. Asumsi merupakan anggapan atau pemikiran sementara yang dianggap benar tanpa perlu dibuktikan terlebih dahulu, dan berfungsi untuk memperjelas ruang lingkup penelitian. Sementara itu, hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang nantinya akan diuji melalui data dan analisis. dan berikut penjelasannya.

1. Asumsi

Asumsi ialah anggapan dasar atau dugaan sementara yang menjadi landasan berpikir dalam melaksanakan penelitian. Ningsih dkk, (2022, hlm. 4) menyatakan, “Asumsi ialah suatu pendapat yang masih bersifat sementara yang dianggap benar dengan adanya bukti atas pendapat tersebut agar bersifat mutlak”. Dengan itu penulis beranggapan bahwa:

- a. Penulis telah mengikuti, menyelesaikan dan lulus mata kuliah PLP I dan II, *microteaching*, penulis meyakini memiliki pengalaman mengajar yang memadai dan telah memperoleh bekal yang cukup selama perkuliahan berlangsung. Bekal

tersebut diperoleh dalam mata kuliah Psikologi Pendidikan, Pedagogik, Strategi Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran, Profesi Pendidikan, Kurikulum Pembelajaran.

- b. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya elemen menyimak cerita fantasi pada fase D terdapat pada Kurikulum Merdeka dan menyimak cerita fantasi adalah kegiatan mendengarkan secara aktif terhadap cerita yang bersifat imajinatif dengan tujuan menganalisis dan memaknai informasi teks cerita fantasi, yaitu dalam menganalisis unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan cerita fantasi.
- c. Penggunaan Model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital memiliki berbagai keunggulan, di antaranya pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan. Murid terdorong untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dalam tim, serta termotivasi untuk memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan asumsi yang telah dipaparkan, penulis menyimpulkan bahwa penulis memiliki kesiapan dan kemampuan untuk melaksanakan penelitian. Hal tersebut didukung oleh kompetensi yang diperoleh melalui berbagai mata kuliah yang telah ditempuh, pemahaman terhadap pentingnya materi yang diteliti, serta adanya solusi yang dirumuskan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Sejalan dengan Ningsih dkk (2022, hlm.2) menyatakan, bahwa Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang sedang diteliti. Berikut adalah hipotesis dalam penelitian ini.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi pada murid kelas VII SMP Pasundan Rancaekek.
- b. Murid kelas VII SMP Pasundan Rancaekek mampu menyimak dengan baik dalam menganalisis unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan cerita fantasi melalui Model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital.
- c. Terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan murid dalam menyimak cerita

fantasi menggunakan Model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital sebagai kelas eksperimen dengan metode pembelajaran diskusi berbantuan salindia sebagai kelas kontrol.

- d. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi pada murid kelas VII SMP Pasundan Rancaekek.

Berdasarkan pemaparan hipotesis di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan. Hipotesis ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Media Audio Digital diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan murid dalam menyimak cerita fantasi. Selain itu, model pembelajaran tersebut juga diyakini efektif dibandingkan metode pembelajaran diskusi berbantuan salindia, sehingga memberikan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.