

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *AIR* BERBANTUAN
PERMAINAN *AUDIO PUZZLE NEWS* DALAM PEMBELAJARAN
MENGANALISIS STRUKTUR BERITA PADA SISWA SMPN 62
BANDUNG**

Oleh:

Hellsa Siti Maryam

NPM 225030063

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menyimak teks berita yang disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta mengukur efektivitas model pembelajaran *AIR* (*Auditory, Intellectually, Repetition*) berbantuan permainan *Audio Puzzle News*. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen (*quasi-experimental design*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *AIR* berbantuan permainan *Audio Puzzle News* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak teks berita siswa dibandingkan dengan metode diskusi. Hal ini dibuktikan oleh hasil *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Selain itu, hasil uji N-Gain dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan siswa menganalisis struktur teks berita antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran *AIR* berbantuan permainan *Audio Puzzle News* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak teks berita siswa.

Kata kunci: *AIR* (*Auditory, Intellectually, Repetition*), *Audio Puzzle News*, Menyimak, Teks Berita.

***THE IMPLEMENTATION OF THE AIR LEARNING MODEL WITH THE
AUDIO PUZZLE NEWS GAME AS A LEARNING AID IN TEACHING
NEWS STRUCTURE ANALYSIS TO STUDENTS OF SMPN 62 BANDUNG***

By:

Hellsa Siti Maryam

NPM 225030063

ABSTRACT

This study was motivated by students' low ability in listening to news texts, which was caused by the lack of variation in learning models and the use of less engaging learning media. Therefore, innovative learning models and media are needed to improve students' listening skills. This study aimed to analyze the differences in learning outcomes between the experimental and control classes and to measure the effectiveness of the AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) learning model supported by the Audio Puzzle News game. The research method employed was a quasi-experimental design. The results showed that the AIR learning model supported by the Audio Puzzle News game had a significant effect on students' news-text listening skills compared to the discussion method. This was evidenced by the results of the Independent Sample t-Test, which yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). In addition, the N-Gain test results, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicated a significant difference in the improvement of students' ability to analyze news-text structures between the experimental and control classes. Therefore, the AIR learning model supported by the Audio Puzzle News game was proven effective in improving students' news-text listening skills.

Keywords: AIR (Auditory, Intellectual, Repetition), Audio Puzzle News, Listening, News Texts

**PANERAPAN MODÉL PANGAJARAN AIR DIBANTU KU KAULINAN
AUDIO PUZZLE NEWS DINA PANGAJARAN NGANALISIS STRUKTUR
WARTA KA SISWA SMPN 62 BANDUNG**

Ku:

**Hellsa Siti Maryam
NPM 225030063**

RINGKESAN

Panalungtikan ieu dilatarbelakangan ku handapna kamampuh siswa dina ngaregepkeun téks berita anu disababkeun ku kurangna variasi modél pangajaran sarta digunakeunana média pangajaran anu kurang narik minat siswa. Ku kituna, diperlukeun modél jeung média pangajaran anu inovatif pikeun ngaronjatkeun kaparigelan ngaregepkeun siswa. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun nganalisis bédana hasil diajar antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol, sarta ngukur éféktivitas modél pangajaran AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) anu dibantuan ku kaulinan Audio Puzzle News. Méthode panalungtikan anu digunakeun nyaéta kuasi ékspérimén (quasi-experimental design). Hasil panalungtikan némbongkeun yén modél pangajaran AIR anu dibantuan ku kaulinan Audio Puzzle News méré pangaruh anu signifikan kana kaparigelan ngaregepkeun téks berita siswa dibandingkeun jeung métode diskusi. Ieu hal dibuktikeun ku hasil Independent Sample t-Test anu némbongkeun nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Salian ti éta, hasil uji N-Gain kalayan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) némbongkeun aya bédana anu signifikan dina kanaékan kamampuh siswa pikeun nganalisis struktur téks berita antara kelas ékspérimén jeung kelas kontrol. Ku kituna, modél pangajaran AIR anu dibantuan ku kaulinan Audio Puzzle News kabuktian éféktif dina ngaronjatkeun kaparigelan ngaregepkeun téks berita siswa.

Kecap galeuh: AIR (Auditory, Intellectually, Repetition), Audio Puzzle News, Ngaregepkeun, Téks Berita.