

Khusnia Maisyaroh. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Memirsa Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA NU 1 Gresik*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Dosen Pembimbing: Siti Mutiatun, S.Pd.I., M.Pd.

ABSTRAK

Kemampuan memirsa merupakan kemampuan yang digunakan untuk mendukung pemahaman siswa. Kurangnya minat siswa dalam kemampuan memirsa menjadi salah satu permasalahan pada penelitian ini. Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Memirsa Teks Cerpen kelas XI SMA NU 1 Gresik. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan *Nonivalent Control Group Desain*. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah tes dan angket. Teknik untuk analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji homogenitas, uji normalitas, dan uji t. Hasil yang didapatkan menunjukkan nilai $\text{sig } 0,00 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh pada kemampuan memirsa teks cerpen siswa kelas XI SMA NU 1 Gresik. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT sangat positif dengan rata-rata jawaban “Sangat Setuju” mencapai 85,33%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media audio visual terhadap kemampuan memirsa teks cerpen siswa kelas XI SMA NU 1 Gresik.

Kata kunci: Model pembelajaran TGT, kemampuan memirsa, teks cerpen

Khusnia Maisyaroh. 2024. The Influence of the Teams Games Tournament Learning Model Assisted by Audio Visual Media on the Ability to View Short Story Texts of Class XI Students at SMA NU 1 Gresik. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Supervisor: Siti Mutiatun, S.Pd.I., M.Pd.

ABSTRACT

Viewing ability is an ability used to support student understanding. Students' lack of interest in viewing skills is one of the problems in this research. The purpose of this research is to determine the effect of the Teams Games Tournament learning model assisted by Audio Visual Media on the ability to view short story texts for class XI SMA NU 1 Gresik. This research uses a quantitative experimental approach. The research design used is Quasi Experimental Design using Nonivalent Control Group Design. The data collection techniques used were tests and questionnaires. The techniques for data analysis used are validity tests, reliability tests, homogeneity tests, normality tests, and t tests. The results obtained show a sig value of $0.00 < 0.05$. These results show that H_0 was rejected and H_a was accepted and the Teams Games Tournament learning model had an effect on the ability to listen to short story texts in class XI SMA NU 1 Gresik. The TGT learning model were very positive with an average answer of "strongly agree" reaching 85,33%. It can be concluded that there is a significant influence on the application of the TGT learning model assisted by audio visual media on the ability to view short story texts of class XI students at SMA NU 1 Gresik.

Keyword: TGT learning model, viewing ability, short story text