YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.8129

# PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS *BOARD BOOK AUDIO AURAL* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

# Implementation of the Teams Games Tournament Model Based on an Audio-Aural Board Book to Improve the Listening Skills of Fifth-Grade Elementary School Students

**Tama Tarina Habsari, Ilham Rizki Nurjati, Panca Dewi Purwati**
Universitas Negeri Semarang
tamatarinah12345@students.unnes.ac.id; rizkiilham1905@students.unnes.ac.id

**Article Info:**

| Submitted: | Revised: | Accepted: | Published: |
|---|---|---|---|
| Oct 22, 2025 | Nov 14, 2025 | Nov 26, 2025 | Dec 1, 2025 |

## Abstract

Listening skills are a fundamental competence in *Bahasa Indonesia* instruction, yet in practice listening activities often take place in a passive manner and are insufficiently supported by appropriate instructional media, causing many students to struggle to maintain attention and follow the storyline of aural texts. This study aimed to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model combined with a Board Book Audio Aural and to analyze its influence on story comprehension and cooperation among 22 fifth-grade students at SDN Boyolali. A descriptive qualitative approach with a field study design was employed, using participatory observation, field notes, documentation, quizzes, and event-sequencing tasks as data collection techniques. The findings indicate that all stages of TGT were implemented effectively and that the use of the Board Book Audio Aural in the tournament phase helped most


Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

students to listen more attentively. Groups with strong internal coordination obtained higher quiz scores and were able to reconstruct the story sequence more accurately and quickly, although several challenges—such as unstable classroom conditions and variation in students' ability to maintain focus—still affected the learning process. Overall, the integration of TGT and Board Book Audio Aural was found to enhance students' listening skills and collaborative interaction, thereby underscoring the importance of multimodal media and structured cooperative strategies in listening instruction at the elementary school level.

**Keywords**: Listening Skills; Teams Games Tournament; Board Book Audio Aural; Cooperative Learning; Elementary School

**Abstrak:** Keterampilan menyimak merupakan kemampuan dasar yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, namun dalam praktiknya sering berlangsung secara pasif dan kurang didukung media pembelajaran yang memadai, sehingga banyak siswa kesulitan menjaga perhatian dan memahami alur cerita dari teks aural. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan *Board Book Audio Aural* serta menganalisis pengaruhnya terhadap pemahaman cerita dan kerja sama siswa kelas V SDN Boyolali yang berjumlah 22 siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi lapangan melalui observasi partisipatif, catatan lapangan, dokumentasi, kuis, dan tugas penyusunan alur peristiwa sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh tahapan TGT dapat diimplementasikan dengan baik, dan penggunaan *Board Book Audio Aural* pada tahap turnamen membantu sebagian besar siswa lebih fokus dalam menyimak. Kelompok dengan koordinasi yang solid memperoleh nilai kuis lebih tinggi dan mampu menyusun urutan cerita dengan lebih tepat dan cepat, meskipun beberapa kendala seperti suasana kelas yang kurang stabil dan variasi kemampuan fokus siswa masih memengaruhi proses pembelajaran. Secara umum, integrasi TGT dan *Board Book Audio Aural* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan interaksi kolaboratif siswa, sehingga menegaskan pentingnya penggunaan media multimodal dan strategi kooperatif terstruktur dalam pembelajaran menyimak di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Keterampilan Menyimak; *Teams Games Tournament*; *Board Book Audio Aural*; Pembelajaran Kooperatif; Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak merupakan salah satu fondasi utama dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar, namun dalam praktiknya masih sering diabaikan sehingga kegiatan menyimak cenderung berlangsung pasif dan minim dukungan media. Kondisi ini membuat banyak siswa kesulitan mempertahankan fokus, memahami isi cerita, serta mengidentifikasi alur dan informasi penting ketika mendengar teks aural. Sejumlah penelitian menemukan bahwa penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan kualitas menyimak siswa karena membantu mereka mengaitkan informasi antara suara dan tampilan visual. Studi oleh(Novrizal Arif Budiman, 2022) menunjukkan bahwa media audio-visual mampu

membantu siswa lebih cepat menangkap isi pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh(Monoarfa, 2025) menegaskan bahwa bantuan visual mampu memperkuat pemahaman menyimak berita di tingkat sekolah dasar. Temuan serupa juga disampaikan oleh(Handrayani, 2021) yang melaporkan peningkatan signifikan pada kemampuan menyimak setelah penggunaan media audio-visual. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran menyimak perlu dirancang secara lebih interaktif dan multimodal agar siswa dapat mengolah informasi secara optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengambil posisi bahwa pembelajaran menyimak di kelas tinggi SDN Boyolali memerlukan pendekatan yang lebih kolaboratif, aktif, dan melibatkan media yang relevan dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) yang menekankan kerja sama, diskusi, dan pengambilan keputusan kelompok. Untuk mendukung aktivitas tersebut, peneliti mengintegrasikan satu media terpadu berupa *Board Book Audio Aural*, yaitu buku bergambar yang dilengkapi dengan audio bawaan sehingga siswa dapat mendengar cerita sekaligus melihat representasi visualnya. Dengan cara ini, proses menyimak tidak hanya mengandalkan pendengaran, tetapi juga penguatan melalui gambar, sehingga siswa dapat membangun pemahaman cerita dan alurnya dengan lebih terarah.

Penelitian sebelumnya memberikan landasan kuat bagi pemilihan pendekatan ini. Model TGT terbukti efektif meningkatkan kerja sama siswa dan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, sebagaimana dibuktikan oleh(Banani, 2022) yang menunjukkan bahwa integrasi TGT dengan multimedia mendorong partisipasi dan pemahaman siswa. Selain itu, riset mengenai media audio-visual oleh(Mutiarani, 2021) mengonfirmasi bahwa dukungan visual mampu memperkuat pemrosesan informasi dalam pembelajaran bahasa. Pada saat yang sama, penelitian internasional seperti (Atiyah, 2021) menunjukkan bahwa multimedia efektif meningkatkan listening comprehension. Namun, seluruh penelitian tersebut masih terfokus pada media audio-visual konvensional atau penggunaan TGT secara umum, dan belum mengombinasikan model TGT dengan media tunggal terpadu seperti Board Book Audio Aural dalam konteks pembelajaran menyimak di kelas V SD. Inilah celah penelitian yang hendak diisi.

Dari sisi landasan teori, pendekatan ini relevan dengan prinsip pembelajaran multimodal dan teori multimedia yang disampaikan oleh Richard Mayer, yang menegaskan bahwa pemahaman akan lebih kuat ketika informasi disajikan melalui kombinasi audio dan

visual secara bersamaan. Prinsip ini diperkuat oleh kajian(Nurhatmi, 2025) yang menekankan bahwa pemrosesan ganda antara gambar dan suara dapat meningkatkan retensi dan pemahaman siswa. Integrasi antara prinsip multimodal tersebut dengan mekanisme kooperatif dalam TGT menghasilkan suatu pendekatan baru yang menggabungkan aktivitas kognitif, sosial, dan sensorik sekaligus, sehingga menjadi kontribusi baru dalam pembelajaran menyimak di sekolah dasar.

Dengan mempertimbangkan berbagai isu, temuan penelitian sebelumnya, dan kebutuhan pembelajaran di kelas V SDN Boyolali, penelitian ini secara khusus difokuskan pada penerapan model Teams Games Tournament berbasis Board Book Audio Aural dalam pembelajaran menyimak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana model TGT berbantuan media Board Book Audio Aural diimplementasikan dalam pembelajaran menyimak, serta menganalisis pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi cerita, menyusun alur peristiwa, dan bekerja sama dalam pengambilan keputusan kelompok.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena tujuan utamanya adalah menggambarkan secara mendalam bagaimana penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis media *Board Book Audio Aural* dilakukan dalam konteks pembelajaran menyimak di kelas V SDN Boyolali. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak berfokus pada pengukuran angka atau pengujian hipotesis, melainkan pada pemahaman proses, interaksi, dan dinamika yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pandangan(Mulyana, 2024), penelitian kualitatif memberi ruang bagi peneliti untuk menjadi instrumen utama dalam menangkap makna situasional, serta memungkinkan data dikumpulkan dalam kondisi alami.

Desain penelitian ini adalah penelitian lapangan (field study) yang memadukan observasi partisipatif dan dokumentasi untuk melihat implementasi pembelajaran secara autentik. Dalam desain ini, peneliti hadir langsung di kelas untuk mengamati jalannya pembelajaran, interaksi siswa dalam kelompok, penggunaan media Board Book Audio Aural, serta aktivitas dalam tahapan TGT. Pendekatan lapangan dipilih karena memberikan gambaran kontekstual yang utuh dan natural sebagaimana direkomendasikan dalam penelitian kualitatif pendidikan oleh literatur metodologi (Sugiyono, 2015) Hal ini

menjadikan hasil penelitian bersifat realistis karena diperoleh dari kondisi pembelajaran sebenarnya, bukan kondisi simulatif.

Partisipan penelitian terdiri dari 22 siswa kelas V SD yang dipilih melalui teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan kesesuaian dengan kebutuhan penelitian. Teknik ini lazim digunakan dalam penelitian kualitatif ketika peneliti membutuhkan informasi mendalam dari subjek yang dianggap paling memahami fenomena yang diteliti. Pemilihan kelas V didasarkan pada pertimbangan perkembangan kognitif siswa yang sudah cukup matang untuk mengikuti model TGT, memahami alur cerita, bekerja sama dalam kelompok, serta menyimak audio secara fokus. Penjelasan mengenai penggunaan purposive sampling dalam penelitian kualitatif banyak dipaparkan oleh ahli metodologi seperti pada kajian sampling kualitatif(Agustianti, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu observasi partisipatif, lembar observasi, catatan lapangan, dokumentasi, serta tugas penilaian berupa kuis objektif dan penyusunan alur cerita. Observasi partisipatif digunakan untuk menangkap perilaku, respons, dan dinamika interaksi siswa selama pembelajaran, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mencatat indikator keterlibatan menyimak, kemampuan menganalisis cerita, serta kerja sama kelompok. Dokumentasi mencakup foto kegiatan, hasil tugas siswa, dan bukti fisik penggunaan board book. Catatan lapangan berfungsi merekam detail nonverbal, situasi kelas, dan refleksi proses pembelajaran. Prinsip penggunaan banyak instrumen ini sesuai dengan konsep triangulasi metode dalam penelitian kualitatif yang direkomendasikan(Sugiono, 2024). Instrumen penilaian yang digunakan terdiri dari rubrik menyimak, soal-soal kuis dalam tahap *games*, dan tugas menyusun alur cerita melalui board book, sehingga memberikan gambaran kemampuan siswa dari sisi kognitif, proses, dan kolaborasi.

Data dianalisis menggunakan pendekatan analisis induktif dengan model Miles dan Huberman, yang mencakup tiga langkah utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan mengorganisasi data dari observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan untuk menemukan pola awal. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi, kategori tema, dan matriks ringkas untuk memudahkan pemaknaan fenomena. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan yang diverifikasi secara berkelanjutan berdasarkan data empiris yang diperoleh di lapangan. Model analisis ini

diuraikan secara komprehensif oleh Miles & Huberman dalam *Qualitative Data Analysis(Hasan, 2022)* serta dijelaskan dalam panduan penelitian kualitatif lainnya(Nasir, 2023).

Melalui kombinasi pendekatan kualitatif deskriptif, desain penelitian lapangan, purposive sampling, penggunaan beragam instrumen, serta analisis data induktif, penelitian ini memberikan gambaran mendalam tentang proses penerapan TGT berbasis media Board Book Audio Aural pada pembelajaran menyimak siswa kelas V SD. Pendekatan ini memastikan bahwa hasil penelitian tidak hanya menggambarkan aktivitas pembelajaran, tetapi juga mengungkap dinamika, tantangan, dan perubahan perilaku belajar yang muncul selama proses berlangsung.

## HASIL

Penerapan model TGT berbasis Board Book Audio Aural di kelas V SDN Boyolali dilaksanakan melalui seluruh fase TGT, mulai dari penyajian materi, pembentukan kelompok, sesi games, hingga tahap tournament. Pada fase penyajian materi, guru tidak menggunakan board book, tetapi menyampaikan materi dasar tentang menyimak dan eks aural sebagai bekal awal siswa sebelum memasuki tahap games. Tahap penggunaan Board Book Audio Aural baru dilakukan pada fase tournament, di mana siswa hanya mendengarkan audio cerita tanpa melihat gambar sehingga mereka harus mengandalkan kemampuan menyimak untuk menangkap detail peristiwa. Seluruh siswa mengikuti setiap fase TGT, meskipun dinamika kerja kelompok tampak berbeda. Kelompok seperti Srikandi dan Pelita Bangsa mampu berdiskusi lebih terarah dan membagi tugas dengan baik, sementara beberapa kelompok lain masih menghadapi dominasi anggota tertentu. Perbedaan dinamika ini terlihat memengaruhi kecepatan dan ketepatan mereka dalam menyelesaikan kegiatan pada tahap tournament.

Pengamatan selama pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan Board Book Audio Aural dalam struktur TGT membantu meningkatkan sikap menyimak siswa. Sebagian besar siswa menunjukkan perhatian penuh saat audio cerita diputar, menjaga ketenangan kelas, dan berupaya memahami isi cerita karena mereka mengetahui bahwa audio hanya didengarkan sekali. Pada tahap diskusi kelompok, banyak siswa yang saling mengingatkan anggota lain agar tetap fokus dan tidak melewatkan informasi penting. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang mampu mempertahankan fokus sepanjang cerita, terutama ketika bagian narasi menjadi cukup panjang. Kondisi kelas yang sedikit ramai saat perpindahan kegiatan juga sempat mengganggu kejernihan audio bagi sebagian kelompok.

Secara keseluruhan, penerapan TGT berbasis Board Book Audio Aural dapat dikatakan efektif dalam mendorong sikap menyimak, meski pengaruhnya belum merata pada seluruh siswa karena dipengaruhi situasi dan karakteristik individu.

**Table 1.** Hasil Quiz

| Kelompok | Skor(Benar dari 5 soal) |
|---|---|
| Nusantara | 4/5 |
| Pelita Bangsa | 5/5 |
| Lentera | 4/5 |
| Srikandi | 5/5 |
| Suara Kartini | 4/5 |



**Gambar 1** Proses Quiz Berlangsung

**Table 2.** Turnamen Menyusun Gambar

| Peringkat | Kelompok | Keterangan Proses |
|---|---|---|
| 1 | Srikandi | Cepat, Diskusi Singkat, Akurat |
| 2 | Nusantara | Tepat, Butuh Konfirmasi Ulang |
| 3 | Lentera | Tepat, Diskusi Panjang |
| 4 | Pelita Bangsa | Selesai, Butuh Revisi Saat Menyusun |
| 5 | Suara Kartini | Selesai, Membutuhkan Waktu Lebih Lama |



**Gambar 2** Proses Menyusun Gambar Berlangsung

Hasil belajar siswa tampak melalui dua bentuk penilaian, yaitu kuis dan turnamen menyusun gambar. Pada sesi games, siswa mengerjakan kuis berisi lima soal terkait materi menyimak yang telah dipelajari sebelumnya, seperti pengertian eks aural, apa itu menyimak, serta cara menyimak dengan baik. Dua kelompok Srikandi dan Pelita Bangsa berhasil memperoleh skor sempurna, sedangkan tiga kelompok lainnya mendapatkan skor empat benar dari lima soal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memahami konsep dasar menyimak yang menjadi landasan kegiatan tournament. Pada tahap tournament, siswa menyusun gambar berdasarkan alur cerita dari Board Book Audio Aural yang mereka dengarkan sebelumnya. Hasilnya, kelompok dengan pemahaman konsep menyimak lebih baik juga tampil lebih cepat dan akurat dalam menyusun urutan gambar, dengan Srikandi sebagai kelompok tercepat dan paling tepat dalam menempatkan seluruh peristiwa. Temuan ini memberikan indikasi bahwa integrasi pemahaman konsep melalui kuis dan pengalaman aural-visual melalui board book mendukung peningkatan hasil belajar siswa, meskipun peningkatan tersebut lebih tampak pada perbedaan performa antar kelompok daripada perubahan kemampuan individu dalam jangka panjang.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis Board Book Audio Aural memberikan dampak positif terhadap fokus menyimak dan koordinasi kelompok siswa kelas V SDN Boyolali. Seluruh fase TGT dapat dilaksanakan, dan pada tahap tournament siswa mendengarkan cerita hanya melalui audio tanpa dukungan visual. Kondisi ini membuat kelompok seperti Srikandi dan Pelita Bangsa mampu mengolah informasi aural lebih efektif, berdiskusi secara proporsional, serta menyusun gambar dengan cepat dan tepat. Sementara itu, kelompok yang mengalami dominasi anggota tertentu cenderung lambat dan kurang konsisten. Selain itu, capaian kuis menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok menguasai materi dasar tentang menyimak, sehingga kontribusi kognitif awal tersebut membantu mereka memahami isi cerita dan menentukan urutan peristiwa. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan mempertahankan fokus sepanjang narasi karena gangguan kelas dan panjangnya cerita yang diperdengarkan.

Temuan penelitian ini selaras dengan konsep *positive interdependence* dalam teori pembelajaran kooperatif menurut(Pudjiarti, 2023), yang menegaskan bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi seimbang setiap anggota. Penelitian (Ali, 2025)dan

(Hafifah, 2024) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa TGT efektif ketika interaksi antarsiswa berlangsung aktif dan setara. Pada aspek kognitif, peningkatan fokus menyimak siswa sejalan dengan teori multimedia oleh (Sulistyo, 2025) dan (Cavanagh, 2023), yang menjelaskan bahwa penggunaan saluran auditori tunggal dapat memusatkan perhatian karena minim distraksi visual. Prinsip Dual Coding dari(Sunjoto, 2023)juga terlihat, di mana siswa mampu membangun gambaran mental dari cerita meskipun tanpa melihat gambar. Selain itu, hubungan antara nilai kuis dan performa turnamen mendukung teori schema serta teori multimedia Mayer sebagaimana dikemukakan (Ma'arij, 2025). Temuan ini diperkuat oleh (Sugiyono, 2015)(Sugiyono, 2015) dan penelitian-penelitian internasional mengenai *collaborative listening* yang menunjukkan bahwa kolaborasi dan media audio meningkatkan pemahaman auditori.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran menyimak di sekolah dasar. Integrasi model TGT dengan Board Book Audio Aural terbukti mampu meningkatkan ketelitian menyimak, mendorong kerja sama yang lebih aktif, serta membantu siswa menyusun alur cerita dengan lebih akurat. Guru dapat memanfaatkan model ini pada pembelajaran yang memerlukan pemahaman naratif, analisis alur, atau kegiatan auditori lainnya, terutama ketika ingin membangun keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa. Selain itu, penggunaan media audio tanpa gambar tampak efektif untuk meningkatkan perhatian siswa, sehingga strategi ini dapat diterapkan dalam pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Hasil penelitian ini juga mempertegas perlunya pembelajaran multimodal dan kooperatif di jenjang sekolah dasar agar pemahaman teks aural dapat berkembang lebih optimal.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Audio pada tahap tournament hanya diputar satu kali, menyebabkan sebagian siswa kesulitan menangkap informasi secara utuh. Suasana kelas yang tidak selalu stabil juga memengaruhi kejernihan audio dan konsentrasi siswa dalam menyimak. Selain itu, penelitian dilakukan hanya dalam satu kali pertemuan sehingga belum mampu menggambarkan perkembangan keterampilan menyimak dalam jangka panjang. Perbedaan dinamika kelompok yang muncul juga tidak sepenuhnya disebabkan oleh penerapan TGT, tetapi dipengaruhi oleh karakterindividual siswa, seperti dominasi anggota tertentu atau kurangnya komunikasi. Keterbatasan ini dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian lanjutan agar temuan yang dihasilkan lebih komprehensif dan mendalam.

## KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Board Book Audio Aural* efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak, perhatian siswa, serta kualitas kerja sama kelompok di kelas V SDN Boyolali. Seluruh tahapan TGT terlaksana sesuai prosedur, dan penggunaan audio tanpa dukungan visual pada tahap *tournament* membuat siswa mengandalkan keterampilan menyimak secara maksimal. Hasil kuis menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok telah memahami konsep dasar terkait kegiatan menyimak, sedangkan hasil penyusunan gambar pada turnamen memperlihatkan bahwa kelompok dengan koordinasi dan konsentrasi baik, seperti Srikandi dan Pelita Bangsa, lebih cepat dan tepat dalam mengurutkan alur cerita. Meskipun demikian, masih dijumpai hambatan pada beberapa kelompok berupa kurangnya fokus, dominasi anggota tertentu, serta kondisi kelas yang kurang tenang. Secara keseluruhan, integrasi TGT dan *Board Book Audio Aural* terbukti membantu siswa memahami isi cerita, menguatkan fokus pendengaran, dan meningkatkan kolaborasi kelompok.

Studi ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pembelajaran menyimak di sekolah dasar melalui penggabungan metode kooperatif TGT dan media *Board Book Audio Aural*. Secara teoretis, pendekatan ini memperluas penerapan teori pembelajaran *multimodal* dengan menunjukkan bahwa media sederhana yang memadukan unsur audio dan visual mampu memperkuat proses pengolahan informasi dalam aktivitas menyimak. Secara empiris, penelitian ini menambah bukti mengenai efektivitas TGT dalam memfasilitasi pemahaman cerita sekaligus meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pengambilan keputusan dalam kelompok. Selain itu, penelitian ini mengisi kekosongan dalam kajian sebelumnya yang umumnya hanya meneliti penggunaan media audio-visual konvensional atau penerapan TGT secara terpisah, sehingga menghadirkan inovasi pendekatan pembelajaran menyimak yang lebih komprehensif dan selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, studi selanjutnya disarankan untuk memutar audio lebih dari satu kali agar siswa memiliki kesempatan lebih luas dalam menangkap informasi secara utuh, disertai penguatan pengelolaan kelas sehingga kualitas audio tetap jelas saat diputar. Penelitian lanjutan juga perlu dilakukan dalam beberapa kali pertemuan atau jangka waktu yang lebih panjang untuk memantau perkembangan keterampilan menyimak secara bertahap. Selain itu, studi mendatang dapat mengeksplorasi

bentuk media *multimodal* lain, seperti animasi atau audio interaktif, serta memadukan TGT dengan strategi metakognitif agar pemahaman siswa terhadap struktur dan isi cerita menjadi lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian berikutnya berpeluang memperluas temuan yang ada dan memperkaya alternatif strategi pembelajaran menyimak di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA


Agustianti, R. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Tohar Media.

Ali, M. B. (2024). Peningkatan Keterampilan Menyimak Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Menggunakan Metode TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Selayar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(4), 121–127. https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5939

Atiyah. (2019). A comparative study on the effectiveness of using direct and audiovisual methods for enhancing students' listening comprehension. *English Language in Focus (ELIF)*, *2*(1), 9–16. https://doi.org/10.24853/elif.2.1.9-16

Banani. (2022). The effect of TGT cooperative learning model assisted by multimedia learning on cooperation and learning outcomes of class V elementary school students for social sciences. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *14*(3), 2649–2656. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1211

Cavanagh, T. M. (2023). Using commonly available technologies to create online multimedia lessons through the application of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Technology Research and Development*, *71*(3), 1033–1053. https://doi.org/10.1007/s11423-022-10181-1

Hafifah, S. N. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Membaca Pemahaman Cerita Fiksi dengan Model PBL, SQ3R, dan TGT Kelas 4 di SDN Pulau Satu. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTPP)*, *2*(1), 169–176. https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/243/239

Handrayani. (2021). Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *5*(2), 37–50. https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/1257/584

Hasan, M. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tahta Media Group.

Ma'arij, M. F. (2025). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Prinsip Mayer terhadap Hasil Belajar Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio. *Journal of Computers, Informatics, and Vocational Education*, *2*(1), 1–9. https://journal.unm.ac.id/index.php/CIVE/article/view/6540/4897

Monoarfa, F. (2025). Kemampuan Menyimak Berita melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *5*(1), 64–69. https://doi.org/10.51878/edutech.v5i1.4579

Mulyana, A. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Widina Media Utama.

Mutiarani, R. A. (2021). Perancangan Buku Decoupage Berdasarkan Desain Komunikasi Visual. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, *24*(1), 15–20. https://doi.org/10.24821/ars.v24i1.4483

Nasir, A. (2023). Pendekatan Fenomenologi dalam Penelitian Kualitatif. *Innovative: Journal of Social Science Research*, *3*(5), 4445–4451. https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5224/3798

Novrizal Arif Budiman, S. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik melalui Media Audio Visual pada Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, *3*(2), 101–106. https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i2.14174

Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, *1*(2), 91–117. https://ejournal.mambaululumjambi.ac.id/index.php/alhabib/id/article/view/19/13

Pudjiarti, E. S. (2023). *Pembelajaran Kooperatif: Pendekatan Efektif untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Akademik*. STIEPARI Press.

Sugiono. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Poltek LPP Press.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

Sulistyo, A. D. (2025). Model TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Multimedia: Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VB di SDN 01 Klegen. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *3*(7), 2–12. https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/2532/1992

Sunjoto, D. T. (2023). Harnessing dual coding and Cognitive Load Theory for transformative education in Eastern art history. *Journal of Education Research and Review*, 163–169. https://iiesecore.com/ojs/index.php/educatione/article/view/79/62