

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Pembelajaran Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai oleh setiap individu. Dalman (2013: 5) mengungkapkan “Membaca merupakan suatu kegiatan proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.” Selanjutnya, Subandiyono (2014: 1) mengemukakan “Membaca adalah memahami wacana tertulis. Membaca adalah proses interaktif, yaitu suatu proses manakala pembaca terlibat dalam pertukaran gagasan dengan penulis melalui teks.”

Lebih lanjut, Tarigan (2015: 7) mengemukakan, “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/ bahan tulis atau memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan proses kognitif dan interaktif yang dilakukan pembaca untuk memahami, menafsirkan, serta memperoleh informasi dan pesan yang disampaikan penulis melalui teks tertulis.

b. Tujuan Membaca

Secara umum, kegiatan membaca bertujuan untuk memperoleh informasi baru.

Adapun tujuan khusus membaca beragam, bergantung pada kebutuhan dan kepentingan pembaca. Anderson (Dalman, 2013: 11) mengemukakan tujuan berita sebagai berikut.

- 1) *Reading for details of fact* (membaca untuk memperoleh fakta dan perincian);
- 2) *Reading for main ideas* (membaca untuk memperoleh ide-ide utama);
- 3) *Reading for sequence or organization* (membaca untuk mengetahui urutan/ susunan struktur karangan);
- 4) *Reading for inference* (membaca untuk menyimpulkan);
- 5) *Reading to classify* (membaca untuk mengelompokkan/ mengklasifikasikan);
- 6) *Reading to evaluate* (membaca untuk menilai, mengevaluasi);
- 7) *Reading to compare or contrast* (membaca untuk membandingkan/ mempertentangkan).

Sementara tujuan membaca menurut Rahim (Wahyudi dan Abdul Jamal, 2022:

38) sebagai berikut.

- 1) Kesenangan.
- 2) Menyempurnakan membaca nyaring.
- 3) Menggunakan strategi tertentu.
- 4) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik.
- 5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya.
- 6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis.
- 7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi.
- 8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain.
- 9) Mempelajari tentang struktur teks.
- 10) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Berdasarkan paparan tujuan membaca menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca dalam penelitian ini berorientasi pada kemampuan memahami teks secara analitis. Tujuan membaca yang relevan meliputi membaca untuk

memperoleh fakta dan informasi secara rinci (*reading for details of fact*) serta membaca untuk mengetahui urutan atau struktur teks (*reading for sequence or organization*). Selain itu, tujuan membaca dalam penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Rahim, yaitu membaca untuk mempelajari struktur teks dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersifat spesifik. Dengan demikian, kegiatan membaca dalam penelitian ini tidak hanya menekankan pada pemahaman isi teks, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita secara tepat.

c. Jenis Membaca

Kemampuan membaca terdiri atas beberapa jenis, di antaranya membaca nyaring (*reading out loud*), membaca bersuara (*oral reading*), membaca lisan (*reading aloud*), serta membaca dalam hati (*silent reading*). Kegiatan membaca nyaring direalisasikan melalui aktivitas membaca cerita, puisi, dan teks drama. Sementara itu, membaca dalam hati diklasifikasikan ke dalam dua jenis, yaitu membaca ekstensif dan membaca intensif. Membaca ekstensif mencakup kegiatan membaca survei, membaca sekilas, dan membaca dangkal. Adapun membaca intensif meliputi kegiatan membaca yang berfokus pada penelaahan isi serta penelaahan aspek kebahasaan (Tarigan, 2015: 13).

Berdasarkan klasifikasi jenis membaca tersebut, penelitian ini termasuk dalam membaca dalam hati, khususnya membaca intensif, karena kegiatan membaca difokuskan pada penelaahan isi dan aspek kebahasaan teks berita, yaitu mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan.

2. Hakikat Pembelajaran Membaca Berita di Kelas VII SMP/MTs Berdasarkan Kurikulum Merdeka

Kurikulum adalah pedoman yang digunakan dalam penyelenggaraan pendidikan oleh suatu lembaga pendidikan, yang mencakup serangkaian rencana serta pengaturan tentang isi, tujuan, dan materi pelajaran. Saat ini, telah diberlakukan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum Merdeka, salah satu materi yang wajib dipelajari oleh peserta didik kelas VII SMP/MTs adalah teks berita. Berikut akan dipaparkan secara rinci mengenai LOTS dan HOTS, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran teks berita.

a. LOTS dan HOTS

Dalam dunia pendidikan, kemampuan berpikir siswa sering dikategorikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) dan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). LOTS atau *Low Order Thinking Skill* merupakan kemampuan berpikir tingkat rendah yang lebih menitikberatkan pada keterampilan mengingat, memahami, dan menerapkan informasi tanpa adanya proses analisis atau evaluasi yang mendalam. Febriyani dan Mu'arifah (2024: 42) mengemukakan,

LOTS merupakan kemampuan berpikir mekanis yang hanya terdapat pada hal-hal menghafal maupun mengulang informasi yang sudah diketahui sebelumnya tanpa ada kegiatan untuk mengkritisi dan mengembangkan ide baru. Level LOTS mempunyai cerminan kegiatan pembelajaran satu arah yang mendominasi guru dan hanya memberikan kesempatan siswa sedikit untuk berpikir aktif. Level ini hanya memfokuskan pada mengecek, memahami, dan mengkaji ulang.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi atau yang dikenal dengan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) merupakan keterampilan yang melibatkan proses penalaran yang

tinggi. Febriyani dan Mu'arifah (2024: 42) mengemukakan “HOTS merupakan proses berpikir siswa level tinggi dan mempunyai perkembangan beberapa konsep. Soal level HOTS mempunyai beragam komponen yaitu pemecahan masalah, kemampuan untuk berpikir secara kreatif, kemampuan berpikir kritis, kemampuan mengungkapkan argumen, dan mengambil bentuk-bentuk keputusan daripada mengungkapkan kembali sebuah fakta.” Hal ini sejalan dengan pendapat Anderson dan Krathwohl (Luluk, 2018: 62) mengemukakan indikator untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Lower Order Thinking Skills* merupakan keterampilan berpikir tingkat rendah yang berfokus pada kemampuan mengingat, memahami, dan menerapkan informasi tanpa proses analisis atau evaluasi yang mendalam. Sedangkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses penalaran lebih kompleks. HOTS mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Pada materi pembelajaran mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita termasuk ke dalam kategori *Lower Order Thinking Skills* (LOTS) karena aktivitas yang dilakukan lebih menitikberatkan pada mengingat, memahami, dan menerapkan informasi yang telah tersedia dalam teks.

b. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran adalah sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran. Secara lebih komprehensif, Mulyasa (2023: 29) mengemukakan bahwa, “Capaian pembelajaran merupakan rangkaian

pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai suatu kesatuan yang harus dicapai melalui proses pembelajaran dalam membangun kompetensi yang utuh bagi peserta didik”. Capaian pembelajaran adalah istilah baru dalam kurikulum merdeka yang setara dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum 2013.

Perumusan capaian pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik berdasarkan usianya. Sehingga capaian pembelajaran terbagi ke dalam 7 fase yakni fase fondasi, fase A, fase B, fase C, fase D, fase E, dan fase F. Berdasarkan ketentuan kurikulum merdeka, maka jenjang SMP/MTs kelas VII-IX termasuk ke dalam fase D dengan capaian per elemen yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta elemen menulis. Capaian pembelajaran dalam fase D dan capaian pembelajaran per elemen yang penulis teliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 2.1 Fase, Elemen, dan Capaian Pembelajaran Kelas VII

Fase D	Elemen	Capaian Pembelajaran
Pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan. Peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur dan menuliskan tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya. Peserta didik	Membaca dan Memirsa	Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa.

Fase D	Elemen	Capaian Pembelajaran
mengembangkan kompetensi diri melalui pajanan berbagai teks untuk penguatan karakter.		

c. Tujuan Pembelajaran (TP)

Dalam proses pembelajaran, penetapan tujuan yang ingin dicapai tentu diperlukan. Tujuan pembelajaran adalah kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran. Dengan adanya tujuan pembelajaran, arah dalam proses pembelajaran dapat ditentukan. Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (2022: 4), Bab II Pasal 5 Ayat 1 menyatakan, “Capaian pembelajaran yang menjadi tujuan belajar dari suatu unit pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam pasal 3 ayat (1) huruf a merupakan sekumpulan kompetensi dan lingkup materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum satuan pendidikan.”

Tujuan pembelajaran yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2 Tujuan Pembelajaran

Melalui membaca dan memirsa peserta didik mampu mengidentifikasi struktur teks berita.
Melalui membaca dan memirsa peserta didik mampu mengidentifikasi kaidah kebahasaan teks berita.

d. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)

Berdasarkan tujuan pembelajaran, penulis menjabarkan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Peserta didik mampu menjelaskan kepala/teras berita (*lead*) dalam teks berita yang dibaca.
- 2) Peserta didik mampu menjelaskan tubuh berita dalam teks berita yang dibaca.
- 3) Peserta didik mampu menjelaskan ekor berita dalam teks berita yang dibaca.
- 4) Peserta didik mampu menjelaskan kalimat langsung dalam teks berita yang dibaca.
- 5) Peserta didik mampu menjelaskan konjungsi penerangan dalam teks berita yang dibaca.
- 6) Peserta didik mampu menjelaskan kata kerja mental dalam teks berita yang dibaca.
- 7) Peserta didik mampu menjelaskan keterangan waktu dan tempat dalam teks berita yang dibaca.
- 8) Peserta didik mampu menjelaskan konjungsi temporal dalam teks berita yang dibaca.

3. Hakikat Teks Berita

a. Pengertian Teks Berita

Teks berita sangat penting dipelajari oleh peserta didik karena berita telah menjadi bagian yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Chaer (2010: 11) mengemukakan, "Berita adalah suatu peristiwa yang terjadi di masyarakat yang diulangi dalam bentuk kata-kata yang disiarkan dalam media tulis (surat kabar,

majalah, dan lainnya), dalam media suara (radio dan sebagainya), serta dalam media suara dan gambar (televisi).”

Selanjutnya, Sumadiria (Putri dan Ratna, 2019: 2) mengemukakan, ”Berita adalah laporan tercepat tentang fakta atau ide terbaru yang benar, menarik, dan atau penting bagi sebagian besar khalayak yang disampaikan melalui media berkala seperti surat kabar, radio, televisi, atau media *online*. Berita telah menjadi komponen penting dari radio, televisi, dan internet di seluruh dunia.”

Sejalan dengan pendapat tersebut, Widyasari (2023: 6) mengemukakan, ”Teks berita adalah teks yang memuat fakta atau gagasan yang sesuai dengan waktu mengenai fakta atau opini untuk menarik perhatian atau menyampaikan informasi penting kepada masyarakat luas, serta mencakup unsur 5W+1H (*why, who, what, when, how*), dan memiliki struktur berupa kepala berita, tubuh berita, serta ekor berita.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa teks berita adalah teks yang memuat peristiwa atau fakta yang disampaikan oleh berbagai media, baik cetak, suara, maupun visual.

b. Struktur Teks Berita

Banyak para ahli yang berpendapat mengenai struktur yang terdapat dalam teks berita, terutama dalam penyebutan istilah yang digunakan, salah satunya Romli (2017: 13) mengemukakan, ”Struktur teks berita umumnya merujuk pada pola piramida terbalik, di mana berita disusun sedemikian rupa sehingga informasi yang dianggap paling penting ditempatkan di bagian awal atau di pembuka berita, dan diikuti oleh

informasi yang semakin kurang penting di bagian-bagian berikutnya.” Terkait dengan pandangan Romli mengenai piramida terbalik, pembaca dapat lebih mudah menangkap inti berita hanya dari paragraf pertama. Selanjutnya, Romli (2017: 13) mengemukakan struktur berita selengkapnya sebagai berikut.

a. Judul (*head*)

b. *Dateline*, yakni tempat atau waktu berita itu diperoleh dan disusun.

Contoh: Jakarta, Republik, Senin, “PR”.

c. Teras berita (*lead*)

d. Isi berita (*body*)

Selanjutnya, Rahman (2018: 47-48) mengemukakan bahwa struktur yang membangun teks berita adalah sebagai berikut.

1) Judul (*headline*), judul berfungsi sebagai kata kunci yang merepresentasikan keseluruhan isi berita. Dalam teks berita, judul umumnya mencerminkan peristiwa yang dibahas atau diinformasikan.

2) Teras (*lead*), teras atau *lead* berita adalah bagaian yang sangat penting dari berita. *Lead* biasanya ditulis secara ringkas dan menarik untuk memancing minat pembaca agar terus membaca berita hingga selesai. Di dalam teras berita terangkum inti dari keseluruhan isi berita.

3) Tubuh (*body*), bagian ini merupakan inti dari teks berita. Isi tubuh berita adalah bagian lanjutan dari berita yang memberikan penjelasan lebih mendetail mengenai keseluruhan peristiwa atau informasi yang disampaikan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Kosasih dan Endang (2019: 74) menyatakan, ”Teks berita dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian, yakni berupa informasi yang penting dan informasi yang tidak penting. Informasi penting disebut juga pokok-pokok informasi atau unsur-unsur berita (utama). Pokok-pokok informasi terangkum dalam rumus 5W+1H (*what, who, when, where, why, how*). Keenam pertanyaan itu ditempatkan pada bagian kepala berita (*head*) dan tubuh berita. Sedangkan informasi

yang tidak penting yang lazim disebut pula uraian atau ekor berita. Bagian ini berada setelah kepala atau tubuh berita.”

Selanjutnya, Kosasih dan Endang (2019: 74) mengemukakan stuktur berita tersaji dalam bentuk piramida terbalik yakni sebagai berikut.

- a) Kepala Berita (head)
- b) Tubuh berita
- c) Ekor berita

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa teks berita memiliki tiga struktur. Ketiga struktur tersebut meliputi kepala berita, tubuh berita, dan ekor berita.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Berita

Kaidah kebahasaan dalam teks berita berperan penting untuk memastikan penyampaian informasi yang jelas, objektif, dan akurat, sehingga pembaca dapat memahami peristiwa yang dilaporkan tanpa menimbulkan ambiguitas atau kesalahan interpretasi. Hal ini senada dengan pendapat Kosasih (2017: 15-17) yang menjelaskan bahwa terdapat enam kaidah kebahasaan dalam teks berita yaitu sebagai berikut.

1) Penggunaan bahasa baku

Hal ini sejalan dengan fungsi berita yang ditujukan kepada berbagai lapisan masyarakat. Oleh karena itu, penggunaan bahasa harus dapat dipahami dan diterima oleh semua orang.

2) Penggunaan kalimat langsung

Penggunaan kalimat langsung berfungsi sebagai penjelas atau pelengkap dari kalimat tidak langsung. Kalimat langsung ditandai dengan penggunaan dua tanda petik ganda dan diikuti keterangan tambahan.

3) Penggunaan konjungsi bahwa

Berperan sebagai penjelas bagi kata yang mengikutinya, seperti setelah, sejak, kemudian, bahwa, awalnya, dan akhirnya. Konjungsi ini umumnya digunakan dalam struktur yang menyajikan informasi dalam berita secara kronologis.

4) Penggunaan kata kerja mental

Kata kerja yang terkait dengan kegiatan dari hasil pemikiran. Kata-kata yang dimaksud antara lain: mengimbu, mengajak, memandang, melibatkan, memotivasi, menyebutkan, menjelaskan, menanyakan, memikirkan, mengutarakan, membantah, mengkritik, dan menolak.

5) Penggunaan fungsi keterangan waktu dan tempat

Sebagai konsekuensi dari perlunya kelengkapan suatu berita yang mencakup unsur kapan (*when*), dan di mana (*where*).

6) Penggunaan konjungsi temporal

Sebagai kemudian, sejak, setelah, awalnya, dan akhirnya. Hal ini terkait dengan pola penyajian berita yang umumnya mengikuti pola kronologis (urutan waktu).

Berkaitan dengan hal tersebut, Rahman (2018: 48-49) mengemukakan, kaidah

kebahasaan teks berita adalah sebagai berikut.

- 1) Menitikberatkan pada kejadian yang terjadi, bukan pada siapa yang melakukannya.
- 2) Menggunakan verba pewarta yang mengandung kalimat pemberitahuan informasi.
- 3) Menggunakan verba transitif.
- 4) Menggunakan kalimat langsung maupun tidak langsung.
- 5) Memuat informasi mengenai waktu dan tempat terjadinya suatu peristiwa.

Sejalan dengan pendapat di atas, Nabillah (2020: 103-104) menyatakan ciri

kebahasaan teks berita adalah adanya keterangan, verba transitif dan verba pewarta.

- 1) Keterangan atau adverbial, merupakan bagian penting dalam teks berita. Tanpa adanya keterangan, pembaca berita akan meragukan aktualitas isi berita. Keterangan dibedakan berdasarkan perannya di dalam kalimat. Peran tersebut berupa keterangan waktu, keterangan tempat,

keterangan tujuan, keterangan cara, keterangan simlatif, keterangan penyebab dan keterangan kesalingan.

- 2) Verba transitif, merupakan verba yang memerlukan dua nomina sebagai subjek dan satu lagi sebagai objek dalam kalimat aktif.
- 3) Verba pewarta, merupakan kata yang digunakan untuk mengkondisikan suatu percakapan.
- 4) Fakta dan opini. Fakta adalah sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi, sedangkan opini adalah pendapat yang bersifat objektif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menyimpulkan kaidah kebahasaan yang harus dipahami dan dikuasai siswa adalah penggunaan kalimat langsung, konjungsi penerang, kata kerja mental, fungsi keterangan waktu dan tempat, dan konjungsi temporal.

4. Hakikat Membaca Teks Berita

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi manusia adalah kemampuan membaca. Tarigan (2015: 7) mengemukakan, “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/ bahan tulis atau memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahan yang tertulis”. Selanjutnya, membaca dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V (2016) mempunyai arti “Melihat serta serta memahami isi apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati)”.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan membaca teks berita dalam penelitian ini yaitu, memahami isi dan informasi dalam teks berita melalui kegiatan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita. Struktur yang terdapat

dalam teks berita yaitu kepala berita, tubuh berita, dan ekor berita.. Sedangkan kaidah kebahasaan dalam teks berita mempunyai lima kaidah yaitu kalimat langsung, konjungsi penerangan, kata kerja mental, keterangan waktu dan tempat, serta konjungsi temporal.

5. Hakikat Mengidentifikasi Teks Berita

Mengidentifikasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V (2016) adalah menentukan atau menetapkan identitas (orang, benda, dan sebagainya). Mengidentifikasi merupakan kata turunan dari identifikasi, identifikasi berarti penentu atau penetapan identitas seseorang, benda, dan sebagainya. Penulis menyimpulkan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita pada penelitian ini adalah menentukan secara tepat informasi mengenai suatu peristiwa untuk mengetahui kepala berita, tubuh berita, dan ekor berita, serta menentukan secara tepat informasi mengenai penggunaan kalimat langsung, konjungsi penerang, kata kerja mental, keterangan waktu dan tempat, serta konjungsi temporal.

1) Contoh Teks Berita

Warga Lereng Gunung Slamet Diimbau Tetap Tenang

Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) menyatakan status Gunung Slamet meningkat kepada level waspada. Masyarakat diimbau untuk mewaspadai aktivitas gunung tersebut.

Kepada Pusat Data Informasi dan Humas BNPB, Sutopo Purwo Nugroho, menyatakan bahwa ada peningkatan kegempaan dari aktivitas Gunung Slamet yang berada di lima Kabupaten, yaitu Pemalang, Banyumas, Brebes, Tegal, dan Purbalingga.

“Semuanya di Provinsi Jawa Tengah,” jelasnya, kepada Republika, Selasa dini hari (11/3). Oleh karena itu, PVMBG menaikkan status dari normal (level 1) menjadi waspada (level II) terhitung 10 Maret pukul 21.00 WIB.

Peningkatan kegempaan sudah berlangsung sejak 2 Maret hingga sekarang. Pada 8-10 Maret terjadi 441 gempa embusan dan sembilan kali gempa vulkanik dangkal. “Kepada PVMBG telah melaporkan kenaikan status ini kepada BNPB,” Jelas Sutopo.

Masyarakat diimbau tetap tenang dan tidak panik. “Masyarakat, wisatawan, pendaki tidak diperbolehkan mendaki dan beraktivitas dari radius dua km dari bawah Gunung Slamet.” Paparnya. Tindakan yang perlu dilakukan BPBD sehubungan dengan naiknya status waspada adalah penyuluhan, sosialisasi, penilaian bahaya, pengecekan sarana dan pelaksanaan piket terbatas.

Sejarah letusan Gunung Slamet berlangsung sejak abad ke-19. Awalnya Gunung tersebut sering mengalami erupsi skala kecil. Aktivitas terakhir adalah pada Mei-Juni 2009 yang mengeluarkan lava pijar.

Dengan demikian, saat ini ada satu Gunung berstatus Awas (level IV) yaitu Sinabung; tiga berstatus Siaga (level III), yaitu Karangetang, Rokatenda, Lokon; 19 Gunung berstatus Waspada, yaitu Slamet, Kelud, Raung, Ibu, Lewatobi Perempuan, Ijen, Gamkonora, Soputan, Sangeangapi, Papandayan, Dieng, Gamalama, Bromo, Semeru, Talang, Anak Krakatau, Merapi, Dokono, dan Kerinci.

Sumber : (Kosasih & Endang, 2016)

Tabel 2.3 Contoh Mengidentifikasi Struktur Teks Berita “Warga Lereng Gunung Slamet Diimbau Tetap Tenang”

Hasil Mengidentifikasi dan Buktinya	Struktur Teks Berita
<u>Warga Lereng Gunung Slamet Diimbau tetap Tenang</u> Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) menyatakan status Gunung Slamet meningkat kepada level waspada. Masyarakat diimbau untuk mewaspadaai aktivitas gunung tersebut. Kepada Pusat Data Informasi dan Humas BNPB, Sutopo Purwo Nugroho, menyatakan bahwa ada peningkatan kegempaan dari aktivitas Gunung Slamet <u>yang berada di lima Kabupaten, yaitu Pemalang, Banyumas, Brebes, Tegal, dan Purbalingga.</u> “Semuanya di Provinsi Jawa Tengah” jelasnya, kepada Republika, <u>Selasa dini hari (11/3).</u> Oleh karena itu, PVMBG menaikkan status dari normal (level 1) menjadi waspada (level II) terhitung <u>10 Maret pukul 21.00 WIB.</u>	Bagian ini merupakan Kepala Berita karena memuat judul <u>Warga Lereng Gunung Slamet Diimbau tetap Tenang</u>, waktu <u>Selasa dini hari (11/3)</u>, dan nama tempat <u>yang berada di lima Kabupaten, yaitu Pemalang, Banyumas, Brebes, Tegal, dan Purbalingga.</u> <u>“Semuanya di Provinsi Jawa Tengah</u>
Peningkatan kegempaan sudah berlangsung sejak 2 Maret hingga sekarang. Pada 8-10 Maret terjadi 441 gempa embusan dan sembilan kali gempa vulkanik dangkal. “Kepada PVMBG telah melaporkan kenaikan status ini kepada BNPB,” Jelas Sutopo. Masyarakat diimbau tetap tenang dan tidak panik. “Masyarakat, wisatawan, pendaki tidak diperbolehkan mendaki dan beraktivitas dari radius dua km dari bawah Gunung Slamet.”Paparanya. Tindakan yang perlu dilakukan BPBD sehubungan dengan naiknya status	Bagian ini merupakan Tubuh Berita karena memuat komponen 5W+1H.

waspada adalah penyuluhan, sosialisasi, penilaian bahaya, pengecekan sarana dan pelaksanaan piket terbatas.	
Sejarah letusan Gunung Slamet berlangsung sejak abad ke19. Awalnya Gunung tersebut sering mengalami erupsi skala kecil. Aktivitas terakhir adalah pada Mei-Juni 2009 yang mengeluarkan lava pijar. Dengan demikian, saat ini ada satu Gunung berstatus Awas (level IV) yaitu Sinabung; tiga berstatus Siaga (level III), yaitu Karangetang, Rokatenda, Lokon; 19 Gunung berstatus Waspada, yaitu Slamet, Kelud, Raung, Ibu, Lewatobi Perempuan, Ijen, Gamkonora, Soputan, Sangeangapi, Papandayan, Dieng, Gamalama, Bromo, Semeru, Talang, Anak Krakatau, Merapi, Dokono, dan Kerinci	Bagian ini merupakan Ekor Berita karena memuat uraian dari keseluruhan tubuh berita

Tabel 2.4 Contoh Mengidentifikasi Kaidah Kebahasaan Teks Berita “Warga Gunung Slamet Diimbau Tetap Tenang”

No	Aspek yang Diidentifikasi	Hasil Menelaah dan Buktinya	Keterangan
1.	Kalimat langsung	Pada 8-10 Maret terjadi 441 gempa embusan dan sembilan kali gempa vulkanik dangkal, <u>“Kepada PVMBG telah melaporkan kenaikan status ini kepada BNPB,” Jelas Sutopo.</u>	Kalimat <u>“Kepada PVMBG telah melaporkan kenaikan status ini kepada BNPB,”</u> termasuk kalimat langsung karena mengutip langsung

			pernyataan dari seseorang.
2.	Konjungsi penerang	Kepada Pusat Data Informasi dan Humas BNPB, Sutopo Purwo Nugroho, menyatakan <u>bahwa</u> ada peningkatan kegempaan dari aktivitas Gunung Slamet yang berada di lima Kabupaten, yaitu Pemalang, Banyumas, Brebes, Tegal, dan Purbalingga.	Kata <u>“bahwa”</u> , termasuk konjungsi bahwa karena menghubungkan terjadi perubahan kalimat langsung menjadi kalimat tak langsung.
3.	Kata kerja mental	Masyarakat <u>diimbau</u> tetap tenang dan tidak panik. “Masyarakat, wisatawan, pendaki tidak diperbolehkan mendaki dan beraktivitas dari radius dua km dari bawah Gunung Slamet	Kata <u>“diimbau”</u> termasuk kata kerja mental karena terkait dengan kegiatan dari hasil pemikiran.
4.	Keterangan waktu dan tempat	PVMBG menaikkan status dari normal (level I) menjadi waspada (level II) <u>terhitung pada 10 Maret pukul 21.00 WIB.</u>	Frasa <u>“terhitung pada 10 Maret pukul 21.00 WIB.”</u> termasuk fungsi keterangan waktu karena menyatakan waktu yang melengkapi berita.
5.	Konjungsi temporal	Sejarah letusan Gunung Slamet berlangsung <u>sejak</u> abad ke-19. Awalnya Gunung tersebut sering mengalami erupsi skala kecil.	Kata/frasa <u>“sejak”</u> termasuk konjungsi temporal karena menyatakan urutan waktu kejadian.

6. Hakikat Model Pembelajaran Berbasis Genre

Salah satu pendekatan yang menitikberatkan pada tujuan penggunaan Bahasa secara lebih luas pada konteks sosial dikenal dengan istilah pendekatan berbasis genre (*Genre Based Approach*). Pembelajaran berbasis genre atau *Genre Based Approach* melihat kompetensi komunikatif yang melibatkan penguasaan berbagai jenis teks. Sukmarisanti, dkk (2024: 2460) mengemukakan, “Pendekatan ini menekankan pada pemahaman dan penguasaan berbagai jenis teks atau genre sebagai sarana untuk mencapai kompetensi komunikatif dalam berbahasa.”

Lebih lanjut, Sukmarisanti, dkk (2024: 2461) menjelaskan, “Dalam Kurikulum Merdeka pembelajaran berbasis genre mengadopsi pendekatan yang berfokus pada pemahaman dan produksi teks yang beragam sesuai konteksnya, melalui tahapan membangun pengetahuan tentang bidang, pemodelan teks, konstruksi bersama teks, dan konstruksi mandiri teks. Pendekatan ini membekali siswa dengan pemahaman tentang struktur dan fitur bahasa dari berbagai genre.”

Sejalan dengan pendapat tersebut, Adisaputra, dkk (2024: 38) menjelaskan, “Dengan fokus pada genre-genre ini, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan antar jenis teks dan memahami tujuan komunikatif, struktur, serta gaya penulisan yang sesuai dengan konteks tertentu. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan analisis yang mendalam terhadap teks, membantu menjadi pembaca dan penulis yang lebih terampil dan kritis.”

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis genre atau *Genre Based Approach* membantu siswa dalam memahami,

menganalisis, serta memproduksi teks sesuai dengan konteksnya. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi berbahasa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa dalam membaca serta menulis berbagai jenis teks.

Sejalan dengan pendekatan berbasis genre, *Teams Game Tournament* (TGT) dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang interaktif dan kompetitif untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap berbagai jenis teks. Melalui model TGT, siswa bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan, menganalisis, dan mengonstruksi teks berdasarkan genre tertentu, sebelum berpartisipasi dalam turnamen akademik yang mendorong pemahaman yang lebih mendalam. Dengan demikian, penerapan TGT dalam pembelajaran berbasis genre tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif siswa tetapi juga memotivasi mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran bahasa secara kolaboratif dan menyenangkan.

7. Hakikat Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Model *teams*, *game*, dan *tournament* dalam pembelajaran merupakan model pembelajaran hasil indukan pembelajaran kooperatif. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk saling bekerja sama. Menurut Rusman (2012: 224-225),

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Tenaga pendidik menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masingmasing. Dalam kerja kelompok tenaga pendidik memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada anggota dari anggota kelompok yang tidak mengerti

dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada tenaga pendidik.

Pendapat yang telah diajukan sebelumnya didukung lebih lanjut oleh Shoimin (2014: 203) yang menyatakan model pembelajaran kooperatif TGT merupakan salah satu jenis atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan partisipasi seluruh siswa tanpa perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Sejalan dengan Huda (2014: 197) mengungkapkan, “TGT adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa *review* dan menguasai materi pelajaran.”

Dikemukakan oleh Slavin (Wulandari, 2018: 98) bahwa, ”Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.”

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang dikembangkan oleh Slavin, bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keaktifan siswa, di mana siswa dikelompokkan berdasarkan perbedaan kemampuan, gender, dan ras untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Model ini melibatkan permainan, kompetisi akademik, serta peran tutor sebaya, dengan siswa berlomba dalam kuis untuk mewakili tim mereka.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan model apapun, tentu saja perlu diperhatikan langkah-langkah yang harus diikuti, termasuk langkah-langkah dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Menurut Huda (2014: 198) langkah-langkah model pembelajaran TGT, sebagai berikut.

1) Prosedur TGT

Tim Studi (*Home Teams*)

Siswa memperdalam, mereview, dan mempelajari materi secara kooperatif dalam tim ini. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah berikut: 1) membuat daftar ranking akademik siswa; 2) membatasi jumlah maksimal anggota setiap tim adalah empat siswa; 3) menomori siswa mulai dari yang paling atas (misalnya 1,2,3,4,5,6,7, dan seterusnya); 4) membuat setiap tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi kelamin, etnis, agama, dan sebagainya. Tujuan dari *teams study* ini adalah membebankan tugas kepada setiap *team* untuk mereview dengan format sheet yang telah ditentukan.

2) *Tournament*

Setelah membuat tim, siswa dikompetisikan dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homogen dengan langkah sebagai berikut: 1) menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya; 2) membentuk kelompok-kelompok dengan masing-masing terdiri atas 3-4 orang siswa; 3) menentukan setiap anggota dari masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, jadi ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok yang terdiri atas siswa-siswa pandai, dan ada turnamen khusus untuk kelompok-kelompok siswa yang lemah secara akademik. Format yang ditetapkan adalah: 1) memberikan kartu-kartu yang telah dinomori misalnya (1-30) kepada setiap kelompok; 2) memberi pertanyaan pada setiap kartu sebelum dibagikan kepada siswa; 3) membuat lembar jawaban yang sudah dinomori; 4) membagikan satu amplop pada masing-masing tim yang berisi kartukartu, lembar pertanyaan dan lembar jawaban; 5) menginstruksi siswa untuk membuka kartu; 6) menunjuk pemegang nomor tertinggi untuk membacakan pertanyaan terlebih dahulu; 7) mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar jawaban) membaca pertanyaan dengan keras lalu siswa pertama menjawab pertanyaan tersebut, siswa ketiga (yang memiliki lembar jawaban) menginformasikan apakah jawabannya benar atau salah; 8) menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu tersebut, namun jika jawaban salah siswa kedua dapat membantu menjawabnya. Jika benar kartu tetap mereka pegang. Namun jika jawaban tetap salah kartu harus dibuang.

3) *Scoring*

Scoring atau pemberian nilai dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap permainan bisa menyumbangkan 2 hingga 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin tim studi akan dijumlahkan secara keseluruhan.

Sementara langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam proses belajar menggunakan model *Teams Game Tournament* menurut Shoimin (2014: 205-207) sebagai berikut

- 1) Penyajian kelas (penyampaian materi).
- 2) Belajar dalam kelompok, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras.
- 3) Permainan, kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan pertanyaan bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor.
- 4) Pertandingan atau lomba, adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi.
- 5) Penghargaan kelompok, setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Berdasarkan pemaparan langkah-langkah mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dikemukakan oleh beberapa pendapat ahli tersebut, Huda mengemukakan bahwa terdapat tiga sintaks model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sedangkan Shoimin berpendapat bahwa terdapat lima sintaks model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Dari kedua pendapat ahli tersebut perbedaanya terdapat dalam kegiatan skoring atau penilaian kelompok, Huda dalam sintaksnya tidak ada pemberian *rewards* atau penghargaan kepada peserta didik berbeda Ridwan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendapat dari Shoimin bahwa langkah-langkah kegiatan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

terdiri atas, 1) penyajian kelas, 2) belajar dalam kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan atau lomba, dan 5) penghargaan kelompok.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik yang membedakannya dengan tipe model pembelajaran kooperatif lainnya. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin (Rusman, 2012: 225) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki karakteristik, yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, dan penghargaan kelompok.

Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan dapat digunakan sebagai dorongan atau pertimbangan untuk menggunakan model pembelajaran tersebut dan kekurangan dapat dijadikan acuan untuk menerapkan strategi yang cocok dalam menggunakan model pembelajaran. Demikian pula dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Beberapa kelebihan dan kekurangan dari model *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut.

1) Kelebihan model *Teams Game Tournament*

dikemukakan oleh Agung dan Rohmani (2020: 20-21),

- a) Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- b) Mengajarkan siswa dalam bersikap sosial.
- c) Berfokus pada pemberian tugas yang harus diselesaikan siswa.
- d) Lebih mengutamakan keterbukaan dalam menerima perbedaan.

- e) Mengajarkan arti kepedulian, toleransi dan kerja sama.
- f) Meningkatkan motivasi belajar anak.
- g) Memperbaiki hasil belajar siswa.

Pendapat tersebut sejalan dengan Slavin (Kristiawati & Zulfiati, 2023: 169)

kelebihan model pembelajaran *Teams Game Tournament* sebagai berikut.

- (a) memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak;
- (b) meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja sama, bukan keberuntungan;
- (c) TGT meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik;
- (d) TGT meningkatkan ke kooperatifan terhadap yang lain;
- (e) keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar,
- (f) meningkatkan kehadiran peserta didik di sekolah.

2) Kekurangan model *Teams Game Tournament*

Menurut Agung dan Rohmani (2020: 21) ada dua kelemahan pada model TGT ini yaitu sebagai berikut.

- a) Sulit membagi kelompok berdasarkan tingkat akademik siswa baik dengan kemampuan tinggi, kemampuan sedang maupun kemampuan rendah.
- b) Harus dikelola dan diawasi dengan baik oleh guru agar diskusi dalam kelompok dapat berjalan dengan baik.

Kekurangan model pembelajaran menurut Slavin (Kristiawati & Zulfiati, 2023: 169) sebagai berikut. (a) sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam; (b) banyak peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis tinggi namun kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

8. Hakikat Media Pembelajaran *Puzzle*

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengantarkan suatu pembelajaran kepada peserta didik. Fatoni (2016:57-58) bahwa media *puzzle* merupakan salah satu sarana bermain yang dapat menciptakan suasana pembelajaran

yang menyenangkan. *Puzzle* adalah permainan yang terbukti mampu meningkatkan pola pikir anak. Media *puzzle* tergolong sebagai media bermuatan visual (gambar dan perumpamaan) yang memiliki peran sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pandangan Miarso (2004:458) dalam Indriyani (2019:18-19) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan sekaligus mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan peserta didik untuk belajar, sehingga dapat mendorong berlangsungnya proses belajar yang terencana, terarah, dan terkendali.

Bella, dkk (2023:724) mengemukakan bahwa, "Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami".

Selanjutnya, Yanti & Mukhlis (2024:269) menyatakan bahwa media berperan sebagai sarana perantara yang memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar. Pemanfaatan media menjadikan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (*teacher center*), tetapi juga dapat berpusat pada siswa.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran TGT di SMP adalah melalui penggunaan media *Puzzle*. Dina (2024:256) menyatakan bahwa *Puzzle* adalah media permainan edukatif yang mampu

menstimulasi kemampuan logika anak, dimainkan melalui kegiatan membongkar pasang kepingan *Games Puzzle* sesuai pasangannya. Dalam permainan ini, peserta didik diarahkan untuk berpikir dengan mengingat serta membayangkan suatu gambar yang mereka rangkai hingga terbentuk gambar yang utuh. Aktivitas ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menggunakan media *Puzzle* melibatkan mereka secara langsung.

Kartikasari, dkk (2024:3195) menambahkan bahwa elemen permainan pada puzzle dapat melatih siswa berpikir cepat serta meningkatkan keterampilan tangan, sehingga mampu meminimalkan rasa bosan dan kejenuhan siswa selama proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan sarana pembelajaran yang efektif untuk mendukung penerapan model TGT di SMP, karena mampu menstimulasi kemampuan logika, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menggunakan media *Puzzle* melibatkan mereka secara langsung, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan siswa selama proses pembelajaran.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian yang menguji coba sebuah model pembelajaran yaitu *Teams Games Tournament* untuk melihat ada tidaknya pengaruh yang dihasilkan oleh model pembelajaran tersebut terhadap

kemampuan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 8 Tasikmalaya. Penelitian yang dilaksanakan penulis relevan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Ganjar Pamungkas (2020) jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Siliwangi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Informasi dan Menyimpulkan Teks Eksposisi Berupa Artikel Ilmiah Populer (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiwaras Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020). Persamaan penelitian yang telah dilakukan Ganjar dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan penggunaan metode eksperimen. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada variabel terikat yaitu kemampuan menganalisis dan menulis puisi sedangkan variabel terikat dalam penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita.

Mia Rifatunnisa (2023) jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Siliwangi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis *Mobile Games* Terhadap Kemampuan Menelaah Struktur dan Kebahasaan Fabel (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 10 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023). Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis karena memiliki kesamaan dalam variabel bebas yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan penggunaan metode eksperimen. Tetapi, variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini dan penelitian yang dilaksanakan penulis memiliki perbedaan. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan

menelaah dan menyajikan teks eksplanasi sedangkan variabel terikat dalam penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Mia, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menelaah dan menyajikan teks fabel.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian Jihan Annajiah (2023) jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Siliwangi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Menelaah Struktur dan Kebahasaan Serta Menyajikan Teks Ulasan (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII MTs Nurul Falah Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023). Persamaan penelitian yang telah dilakukan Jihan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan penggunaan metode eksperimen. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada variabel terikat yaitu kemampuan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan serta menyajikan teks ulasan sedangkan variabel terikat dalam penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita.

Berdasarkan data yang diperoleh dari ketiga peneliti sebelumnya, yaitu Ganjar, Mia, dan Jihan yang telah dilakukan sebelumnya dapat simpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* berpengaruh terhadap pembelajaran fabel, ulasan, dan eksposisi.

C. Anggapan Dasar

Berdasarkan hasil kajian teoretis, penulis merumuskan anggapan dasar sebagai berikut.

1. Teks berita merupakan salah satu teks yang harus dipelajari oleh peserta didik kelas VII berdasarkan kurikulum merdeka.
2. Mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan merupakan capaian pembelajaran elemen membaca dan memirsa pada fase D.
3. Model pembelajaran merupakan salah satu aspek yang menentukan keberhasilan pembelajaran.
4. Model *Teams Game Tournament* merupakan model yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan suatu masalah dalam membaca teks berita.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terkait masalah dalam penelitian. Hipotesis perlu pengujian untuk membuktikan kebenaran suatu jawaban. Berdasarkan kajian teori dan anggapan dasar yang penulis kemukakan, maka hipotesis yang dirumuskan adalah “Model pembelajaran *Teams Game Tournament* berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 8 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025”.