

BAB II TINJAUAN TEORETIS

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Berita di Sekolah Menengah Pertama

a. Capaian Pembelajaran (CP)

“Capaian Pembelajaran (CP) menggambarkan kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik pada akhir setiap fase perkembangan belajar, yang dimulai dari Fase A hingga mencapai Fase F pada tingkat lanjut” (Laksono et al., 2025). Capaian Pembelajaran dirancang berdasarkan Standar Nasional Pendidikan, terutama Standar Isi. Untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran bahasa Indonesia berada pada Fase D.

b. Elemen Capaian Pembelajaran

“Capaian Pembelajaran (CP) bahasa Indonesia terdiri dari empat elemen yang saling berkaitan, yakni elemen menyimak, membaca dan memirsa, menulis, serta berbicara dan mempresentasikan” (Kemendikbudristek, 2022). Penulis berfokus pada elemen membaca dan memirsa. Khususnya pada elemen peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan dari berbagai jenis teks, yaitu teks berita dari teks visual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik dituntut agar mampu mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita.

c. Tujuan Pembelajaran

“Tujuan pembelajaran adalah sasaran yang diharapkan dapat tercapai melalui proses kegiatan belajar mengajar” (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2017). Target tersebut adalah kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik. Sumiati & Asra (2009) menjelaskan, “Tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional adalah pernyataan yang menggambarkan perubahan perilaku peserta didik yang terjadi sebagai hasil dari kegiatan belajar yang telah dilaksanakan”. Tujuan pembelajaran yang penulis laksanakan pada kelas VII SMP Pamoyanan Tasikmalaya adalah peserta didik mampu mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita.

d. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Kurikulum 2013 menggunakan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang diturunkan dari Kompetensi Dasar (KD). Sedangkan pada Kurikulum Merdeka, indikator pembelajaran dikenal dengan istilah Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) yang dijabarkan dari Tujuan Pembelajaran. SD Katolik Kalike (2025) menjelaskan, “Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran adalah petunjuk konkret yang menjadi dasar asesmen dan evaluasi untuk mengidentifikasi apakah tujuan pembelajaran telah tercapai oleh peserta didik”.

IKTP menjadi tolok ukur yang jelas mengenai kemampuan yang perlu dicapai peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai. Penulis merumuskan IKTP yang harus dicapai oleh peserta didik kelas VII SMP Pamoyanan Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026, yakni.

- 1) Peserta didik dapat menjelaskan judul berita pada teks yang dibaca dengan mengungkapkan alasan yang tepat.
- 2) Peserta didik dapat menjelaskan teras berita pada teks yang dibaca dengan mengungkapkan alasan yang tepat.
- 3) Peserta didik dapat menjelaskan isi berita pada teks yang dibaca dengan mengungkapkan alasan yang tepat.
- 4) Peserta didik dapat menjelaskan ekor berita pada teks yang dibaca dengan mengungkapkan alasan yang tepat.
- 5) Peserta didik dapat menjelaskan kalimat tunggal pada teks yang dibaca dengan mengungkapkan alasan yang tepat.
- 6) Peserta didik dapat menjelaskan kalimat majemuk pada teks yang dibaca dengan mengungkapkan alasan yang tepat.
- 7) Peserta didik dapat menjelaskan konjungsi yang bermakna kronologis pada teks yang dibaca dengan mengungkapkan alasan yang tepat.
- 8) Peserta didik dapat menjelaskan konjungsi kausalitas pada teks yang dibaca dengan mengungkapkan alasan yang tepat.
- 9) Peserta didik dapat menjelaskan kata ganti (pronomina) pada teks yang dibaca dengan mengungkapkan alasan yang tepat.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Trianto (2007) menjelaskan, “Media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana penting yang membawa pesan dari berbagai sumber kepada peserta didik sebagai penerima utama informasi”. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, media pembelajaran juga memiliki peran dalam mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Sumiati & Asra (2009) menjelaskan, “Media pembelajaran tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga merangsang kognisi, afeksi, perhatian, dan motivasi peserta didik agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, media pembelajaran berperan penting sebagai sarana menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting karena dapat meningkatkan kognisi, afeksi, perhatian, dan motivasi peserta didik.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2017) membagi jenis media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Media Visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*). Seperti, gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion pictures*).
- 2) Media Audio, seperti program kaset suara dan program radio.
- 3) Media Audio-Visual, program video atau televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Penulis menggunakan media visual *flashcard* sebagai media pembelajaran. *Flashcard* termasuk dalam media visual *non-projected* (gambar diam), yaitu media yang ditampilkan langsung kepada peserta didik tanpa menggunakan proyektor atau alat elektronik. Media ini dipilih karena mampu menyajikan informasi secara konkret, sehingga memfasilitasi peserta didik mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita dengan efektif.

3. Hakikat Media Pembelajaran *Flashcard*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard*

Media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran visual yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Susilana & Cepi Riyana (2008) menjelaskan, “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm”. Selain menjelaskan bentuk fisiknya, *flashcard* juga memiliki karakteristik tertentu dalam penyajian informasinya. Menurut Hayati (2021), “*Flashcard* memiliki dua sisi, bagian depan *flashcard* terdapat gambar dan kata sedangkan bagian belakang *flashcard* merupakan arti kata tersebut”.

Berdasarkan dua penjelasan tersebut, *flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu kecil dua sisi, di mana bagian depan berisi gambar dan kata, sedangkan bagian belakang berisi arti kata. Media ini mengintegrasikan unsur visual dan teks sehingga memfasilitasi peserta didik memahami konsep, memperkuat daya ingat, dan mendukung proses belajar secara lebih efektif.

Dalam penelitian ini, media *flashcard* yang digunakan berupa kartu berisi gambar dan kutipan teks berita di bagian depan, sedangkan bagian belakang berisi soal mengenai struktur dan kaidah kebahasaan teks berita.

b. Tujuan Media Pembelajaran *Flashcard*

Media *flashcard* digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami materi serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Febrianto et al. (2020) menjelaskan, “Penggunaan media *flashcard* dalam proses belajar mengajar membuat pengajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami karena maknanya disajikan secara jelas, dan metode mengajar lebih bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan”. Tujuan penggunaan media *flashcard* tidak hanya terbatas pada peningkatan motivasi dan pemahaman materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berbahasa peserta didik. Parawansa et al. (2022) menyatakan, “Media *flashcard* berperan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui cara yang efektif, menarik, dan menyenangkan, sehingga lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran”.

Tujuan penggunaan media pembelajaran *flashcard* adalah memfasilitasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Hal tersebut relevan dengan penelitian ini, dengan cara mengacak kartu dan meminta peserta didik mengidentifikasi serta menjelaskan alasan pengelompokan, media *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara aktif.

c. Cara Pembuatan Media Pembelajaran *Flashcard*

Menurut Susilana & Cepi Riyana (2008), cara pembuatan media pembelajaran *flashcard* adalah sebagai berikut.

- 1) Siapkan kertas yang agak tebal seperti duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25x30 cm.
- 3) Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katek hingga berukuran 25x30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang dibutuhkan.
- 4) Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas *concord*, atau kertas karton.
- 5) Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar, seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- 6) Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- 7) Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di depannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa, misalnya Indonesia dan Inggris.

Berdasarkan teori tersebut, penulis merumuskan pembuatan media *flashcard*, yaitu sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan bahan dan alat
 - a) Kertas HVS untuk mencetak kartu
 - b) Laptop untuk mendesain kartu

- c) Aplikasi Canva sebagai media desain
 - d) Printer untuk mencetak desain kartu
 - e) Gunting untuk memotong kartu
 - f) Plastik laminating dan alat laminating
- 2) Menentukan ukuran dan desain kartu
- a) Ukuran kartu disesuaikan agar mudah digenggam sekitar 12x8 cm
 - b) Desain kartu dibuat di Canva dengan tampilan menarik menggunakan warna berbeda untuk setiap struktur teks berita, seperti: Biru untuk judul berita, Merah muda untuk teras berita, Hijau untuk isi berita, dan Ungu untuk ekor berita
- 3) Menulis konten pada *flashcard*
- Isi kartu terdiri atas:
- a) Gambar serta kutipan teks berita memuat struktur dan kaidah kebahasaan di bagian depan kartu.
 - b) Soal yang berkaitan dengan struktur dan kaidah kebahasaan di bagian belakang kartu.
- 4) Mencetak dan memotong kartu
- Cetak kartu pada kertas HVS menggunakan printer. Potong kartu sesuai ukuran yang telah ditentukan menggunakan gunting.
- 5) Melaminasi kartu

Setiap kartu yang telah dipotong dilaminasi menggunakan plastik laminating agar lebih awet dan dapat digunakan berulang kali.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard*

Menurut Susilana & Cepi Riyana (2008), juga menjelaskan langkah-langkah penggunaan media *flashcard* adalah sebagai berikut.

- 1) Kartu-kartu yang disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- 2) Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan.
- 3) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa kebagian.
- 4) Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak secara acak dan tidak perlu disusun, siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan

perintah, misalnya cari nama binatang kuda, maka siswa berlari menghampiri kotak tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar kuda dan bertuliskan “kuda”.

Berdasarkan teori tersebut, penulis merumuskan langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut.

1) Persiapan

Menyiapkan 1 set media *flashcard* tentang struktur dan kaidah kebahasaan teks berita

- a) Bagian depan berisi:
 - (1) Kartu 1: Gambar dan kutipan teks berupa judul berita
 - (2) Kartu 2: Gambar dan kutipan teks berupa teras berita
 - (3) Kartu 3: Gambar dan kutipan teks berupa isi berita
 - (4) Kartu 4: Gambar dan kutipan teks berupa ekor berita
- b) Kaidah kebahasaan termuat dalam kutipan teks di atas
- c) Bagian belakang berisi soal yang berkaitan dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks berita

Catatan: Setiap kartu berisi gambar dan kutipan teks tanpa keterangan apa pun.

2) Pelaksanaan dalam pembelajaran

a) Pendahuluan

- (1) Peserta didik menjawab salam dan sapa yang diberikan oleh guru
- (2) Peserta didik berdoa bersama guru
- (3) Peserta didik dicek kehadiran oleh guru
- (4) Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru dalam kegiatan apersepsi
- (5) Peserta didik menyimak penjelasan tujuan pembelajaran dari guru
- (6) Peserta didik mengikuti *pretest*

b) Inti

c) Pembagian kelompok

- (1) Peserta didik berkelompok terdiri dari 4-5 orang**
- (2) Pemberian media *flashcard***

Peserta didik diberi satu set media *flashcard* yang berisi gambar serta kutipan teks berupa struktur dan kaidah kebahasaan di bagian depan.

Sedangkan di bagian belakang berupa soal yang berkaitan dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks berita.

(3) Pengamatan media *flashcard*

Peserta didik terlebih dahulu secara individu mengamati satu set media *flashcard* satu per satu, lalu diteruskan kepada peserta didik yang lain hingga semua bagian secara bergiliran.

(4) Diskusi hasil pengamatan individu secara berkelompok

(5) Penyusunan kartu menjadi teks berita utuh

Peserta didik menyusun kutipan teks menjadi teks berita utuh secara runtut dan logis.

(6) Presentasi hasil kerja kelompok

Peserta didik secara berkelompok menempelkan hasil susunan kartu di papan tulis dan mempresentasikan:

- (a) Urutan struktur
- (b) Kaidah kebahasaan yang ditemukan
- (c) Alasan penentuan struktur dan kaidah kebahasaan teks berita

d) Penutup

- (1) Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran
- (2) Peserta didik dan guru melakukan refleksi dari hasil pembelajaran
- (3) Peserta didik mengikuti *posttest*
- (4) Peserta didik menyimak guru terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya
- (5) Peserta didik bersama guru berdoa
- (6) Peserta didik menjawab salam dari guru dan mengucapkan terima kasih

e. Keunggulan Media Pembelajaran *Flashcard*

Menurut Susilana & Cepi Riyana (2008), kelebihan atau keunggulan *flashcard* adalah sebagai berikut.

- 1) Mudah dibawa-bawa: Dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- 2) Praktis: Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan

menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

- 3) Gampang diingat: Karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudlu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.
- 4) Menyenangkan: Media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

Dalam penelitian ini, *flashcard* diimplementasikan melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi peserta didik dan diskusi kelompok, sehingga mendorong pembelajaran kolaboratif serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Melalui media *flashcard*, peserta didik diarahkan untuk mengenali bagian-bagian struktur teks berita serta kaidah kebahasaan yang digunakan, sehingga proses mengingat dan memahami materi menjadi lebih optimal.

4. Teori Dual Coding

Teori Pengodean Ganda (*Dual Coding Theory/DCT*) menjelaskan perilaku dan pengalaman manusia melalui proses asosiatif dinamis yang beroperasi pada jaringan kaya representasi verbal dan nonverbal (citra) yang spesifik untuk setiap modalitas. *Dual Coding Theory (DCT)* didasarkan pada asumsi bahwa representasi mental diproses melalui dua sistem simbolik yang berbeda, yaitu verbal dan nonverbal, yang tetap mempertahankan karakteristik pengalaman sensorimotor konkret (Clark & Allan Paivio, 1991).

Dengan kata lain, manusia memproses informasi melalui dua jalur yang terpisah, tetapi saling berkaitan yaitu satu jalur berbasis kata dan bahasa, dan satu jalur berbasis gambar atau pengalaman non-linguistik. Sejalan dengan pendapat Clark & Allan Paivio (1991),

The verbal system contains visual, auditory, articulatory, and other modality-specific verbal codes (e.g., representations for such words as book, text, livre, school, teacher, learn, strategy, mathematics, and worry). Nonverbal representations include modality-specific images for shapes (e.g., a chemical model), environmental sounds (e.g., school bell), actions (e.g., drawing lines or pressing keys), skeletal or visceral sensations related to emotion (e.g., clenched jaw, racing heart), and other nonlinguistic objects and events.

Pembelajaran tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek emosional dan motivasi peserta didik yang memengaruhi fokus, keterlibatan, dan kemampuan mengingat materi. Menurut Clark & Allan Paivio (1991), ” *Images and verbal representations are implicated in emotional experiences. Achievement motivation and test anxiety can be understood through DCT mechanisms, with imagery playing a role in emotional arousal and verbal processes in cognitive appraisal*”.

Dalam penelitian ini, integrasi antara representasi verbal dan nonverbal menjadi dasar teoretis penggunaan media pembelajaran berupa *flashcard* yang menggabungkan teks dan gambar untuk memperkuat pemahaman dan daya ingat peserta didik, serta mampu mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita secara sistematis. Penggunaan *flashcard* diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca peserta didik dalam memahami dan mengingat materi teks berita, pembelajaran lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat peserta didik lebih aktif terlibat.

5. Hakikat Mengidentifikasi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Berita

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi Online*, “Mengidentifikasi adalah menentukan atau menetapkan identitas (orang, benda, dan sebagainya)”. Dalam konteks penelitian ini, kegiatan mengidentifikasi adalah menentukan struktur dan kaidah kebahasaan teks berita seperti judul berita, teras berita, isi berita, dan ekor berita serta kaidah kebahasaan yang mencakup kalimat tunggal, kalimat majemuk, konjungsi yang bermakna kronologis, konjungsi kausalitas, dan kata ganti (pronomina).

6. Hakikat Teks Berita

a. Pengertian Teks Berita

Nugraha (2023) menjelaskan, “Berita yang dalam bahasa Inggris disebut *news* merupakan laporan peristiwa aktual yang penting dan menarik”. Tamburaka (2013) menjelaskan, “Berita berasal dari bahasa sansekerta *Vrit* yang berarti “ada” atau “terjadi”, namun dapat pula dikatakan *Vritta* artinya “kejadian yang telah terjadi”.

Suryawati (2014) menjelaskan, “Berita (*news*) merupakan informasi yang layak disajikan kepada publik. Berita yang tergolong layak adalah informasi yang sifatnya faktual, aktual, akurat, objektif, penting, dan tentu saja menarik perhatian publik. Biasanya, berita berupa pernyataan yang dipublikasikan melalui media massa”. Wheeler (2019) menjelaskan, “*The heart of the story is always: ‘Who did it? Who will it affect?’ these are the ingredients: The news: Problems, issues, conflict, controversy, drama, heroes, and villains. The evidence: Facts, figures, references, graphics/infographics*”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa berita merupakan laporan mengenai peristiwa yang nyata, aktual, dan menarik yang dipublikasikan kepada publik. Secara etimologis, istilah berita berasal dari bahasa sansekerta *Vrit/Vritta* yang berarti “terjadi”. Berita harus memenuhi unsur faktual, akurat, objektif, dan relevan bagi publik.

b. Struktur Teks Berita

Teks berita umumnya mengintegrasikan struktur inti yang saling berkaitan. Menurut Septiyani et al. (2024), “Struktur teks berita meliputi judul berita, teras berita, isi berita, dan ekor berita”.

1) Judul berita

Effendi et al. (2023) menjelaskan, “Judul berita (*headline*) merupakan gambaran topik berita yang berfungsi memberitahu berita apa yang disajikan”. Dengan demikian, judul berita yang baik akan menentukan apakah pembaca tertarik untuk membaca isi berita atau tidak.

2) Teras berita

Efendi et al. (2023) menjelaskan, “Teras berita sebaiknya diawali dengan unsur “*who*” (siapa) dan “*what*” (apa). Unsur waktu dan tempat biasanya ditempatkan di bagian akhir paragraf”. Dengan demikian, teras berita memuat unsur “siapa”, “apa”, “kapan”, dan “di mana”. Rustiati & Ardi Wina Saputra (2022) menyatakan, “Teras berita adalah bagian yang paling penting karena pada bagian tersebut termuat isi pokok berita. Teras berita adalah paragraf pertama dalam berita yang mengandung gambaran umum suatu berita”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa teras berita adalah paragraf pertama sekaligus bagian terpenting dalam teks berita yang memuat inti atau pokok informasi mengenai suatu peristiwa.

3) Isi berita

Widiastuti & Diena San Fauziya (2024) menjelaskan, “Tubuh berita merupakan bagian yang berfungsi menguraikan detail dari peristiwa yang dilaporkan”. Listikal & Andria Catri Tamsin (2023) menjelaskan,

Tubuh berita merupakan bagian yang menguraikan lebih lanjut informasi dari kepala berita. Pada bagian ini, peristiwa dijelaskan secara lebih mendalam melalui penjabaran mengenai latar belakang, penyebab, maupun dampak dari suatu kejadian. Tubuh berita umumnya menjawab pertanyaan “bagaimana” dan “mengapa” peristiwa itu terjadi, sehingga memberikan pemahaman menyeluruh kepada pembaca.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, tubuh/isi berita berperan menjawab unsur “bagaimana” dan “mengapa” sekaligus memperkuat pemahaman pembaca terhadap keseluruhan isi berita.

4) Ekor berita

Susanti et al. (2021) menjelaskan, “Ekor berita memuat informasi yang kurang penting yang lazim disebut pula uraian”. Beliau menjelaskan kembali, “Bagian ekor berada setelah kepala atau tubuh berita”. Menurut Mahrani & Alber (2023), “Ekor berita umumnya pernyataan yang bersifat menegaskan kembali inti informasi, dan dalam beberapa kasus dapat pula memuat ajakan kepada pembaca”. Dengan demikian, ekor berita adalah bagian penutup yang memuat informasi tambahan dan menegaskan kembali inti berita. Berikut merupakan contoh teks berita yang bersumber dari salah satu media daring News Tasikmalaya.com

Aksi Sigap Petugas SPBU Letjen Mashudi Cegah Ledakan Saat Satu Motor Ludes Terbakar

TASIKMALAYA, NewsTasikmalaya.com - Satu unit sepeda motor jenis bebek hangus terbakar di area Stasiun Pengisian Bahan Bakar Umum (SPBU) Jalan Letjen Mashudi, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya Sabtu(28/2/2026)siang. Beruntung, kesigapan petugas dalam memadamkan api berhasil mencegah kebakaran besar pada fasilitas pengisian BBM tersebut.

Insiden yang terjadi sekira pukul 11.40 WIB ini sempat memicu kepanikan warga di sekitar lokasi. Api yang berkobar cukup besar sempat menyambar bagian atap mesin pengisian hingga menyisakan bekas menghitam.

Anggi, salah seorang petugas SPBU di lokasi kejadian, menuturkan bahwa api muncul secara tiba-tiba sesaat setelah kendaraan selesai mengisi bahan bakar.

"Kejadiannya kurang lebih pukul 11.40 WIB. Setelah selesai mengisi BBM, tiba-tiba api langsung menyambar dan membakar motor," ungkap Anggi.

Penyebab kebakaran diduga kuat berasal dari korsleting arus pendek pada sistem kelistrikan sepeda motor tersebut. Beruntung, petugas SPBU langsung bertindak cepat dengan menggunakan sejumlah Alat Pemadam Api Ringan (APAR) untuk menjinakkan si jago merah sebelum merambat ke tangki penampaman BBM.

Sepeda motor yang terbakar diketahui milik seorang warga asal Kecamatan Tamansari (wilayah Gobras). Meski kendaraan mengalami kerusakan parah, tidak ada korban jiwa dalam peristiwa ini.

"Motornya jenis bebek, kata pemiliknya warga Gobras. Setelah api padam, motor langsung dibawa kembali oleh pemiliknya," tambah Anggi.

Pantauan di lokasi pasca-kejadian, petugas SPBU tengah membersihkan sisa-sisa material kebakaran dan serbuk pemadam api. Hingga berita ini diturunkan, area mesin pengisian yang terdampak masih dalam pembersihan, namun situasi di SPBU terpantau mulai kondusif.

(Kristian, 2026)

Sumber: Media daring News Tasikmalaya.com

[Pranala Sumber Teks Berita](#)

c. Kaidah Kebahasaan Teks Berita

“Dalam sebuah berita yang menceritakan proses terjadinya sesuatu (eksplanasi), terdapat kaidah kebahasaan meliputi kalimat tunggal, kalimat majemuk, konjungsi yang bermakna kronologis, konjungsi kausalitas, dan kata ganti (pronomina)” (Subarna et al., 2023).

- 1) Kalimat tunggal; kalimat yang hanya memiliki satu klausa. Contoh, ”Polisi menjaga gedung Balai Kota sejak pagi.”
- 2) Kalimat majemuk; kalimat yang memiliki dua klausa atau lebih. Contoh, “Ketika presiden datang, para polisi berpatroli di sekitar kawasan Jalan Merdeka, Bandung.”
- 3) Konjungsi atau kata penghubung yang bermakna kronologis, seperti *kemudian, lalu, setelah itu, pada akhirnya*. Contoh, “Polisi memeriksa laboratorium yang terbakar, kemudian mereka melakukan wawancara kepada para saksi.”
- 4) Konjungsi kausalitas, seperti *sebab, karena, oleh sebab itu*. Contoh, “Kebakaran diduga terjadi karena tabung gas yang bocor.”
- 5) Kata ganti atau pronomina yang merujuk pada kejadian yang dijelaskan, yang bukan merupakan persona. Oleh karena itu, kata ganti yang digunakan adalah kata tunjuk *ini, itu, tersebut* dan bukan kata ganti orang, seperti *ia, dia, mereka*. Contoh, “Bencana tanah longsor terjadi di Kota Sumedang kemarin malam. Peristiwa ini terjadi akibat hujan deras yang turun sejak pagi.”

7. Hakikat Genre-Based Approach (GBA)

Genre-Based Approach (GBA) merupakan pendekatan berbasis genre atau dikenal sebagai pendekatan berbasis teks. Menurut Hani (2023), “*Genre Based Approach* merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan siswa untuk menyusun teks”. Aminullah et al., (2024) menjelaskan, “Metode ini didasarkan pada teori bahwa memahami dan menggunakan berbagai genre atau jenis teks akan membantu siswa membuat tulisan yang relevan dengan konteks sosial dan budaya tertentu”.

Sejalan dengan pendapat Dzukhriyah & Rini (2023), menjelaskan “*The genre-based approach is based on the idea that writing is not just a skill but a social practice that is shaped by cultural and linguistic conventions*”. Dengan demikian, teks berita sebagai salah satu genre memiliki ketentuan tertentu yang perlu dipahami oleh peserta didik, baik dari segi struktur maupun kaidah kebahasaannya.

Berikut penjelasan dari 4 tahapan *Genre-Based Approach* (GBA) (Wibowo & Nenden Sri Lengkanawati, 2024).

1) *Building Knowledge of the Field* (BKOF)

Tahap ini dapat diartikan sebagai tahap membangun pengetahuan dalam berbagai konteks. *Building Knowledge of the Field* (BKOF) berfungsi sebagai platform untuk membekali peserta didik agar dapat mengartikulasikan tulisan yang mereka buat dengan mahir. Tahap ini dapat dilakukan beberapa kali karena tambahan yang dihabiskan dapat diimbangi dengan pengurangan alokasi waktu pada tahap selanjutnya.

2) *Modelling of Text* (MOT)

Tahap ini dapat diartikan sebagai pemodelan. Guru memberikan contoh teks yang menjadi fokus pelajaran kepada peserta didik. Melalui tahap ini, peserta didik diharapkan memperoleh pengetahuan yang memadai tentang topik yang akan dipelajari serta pemahaman yang kuat mengenai struktur suatu teks.

3) *Joint Construction of Text* (JCOT)

Pada tahap ini, peserta didik mulai mengimplementasikan pemahaman dan kemampuan dalam memproduksi atau menyusun teks yang sedang dipelajari. Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses penyusunan teks dengan bimbingan guru. Kegiatan yang dianjurkan pada tahap ini meliputi proses *brainstroming*, merevisi, menyunting, dan melakukan penyuntingan akhir (*proofreading*).

4) *Independent Construction of Text* (ICT)

Tahap ini merupakan tahap pembelajaran yang melibatkan kegiatan menulis secara mandiri. Peserta didik menyusun teks secara individual berdasarkan topik yang telah dipelajari dalam jenis atau genre teks yang sedang dikaji. Untuk menghindari pengulangan teks yang telah dihasilkan dalam kegiatan kelompok pada tahap *Joint Construction of Text* (JCOT), peserta didik dapat diarahkan untuk menulis dengan topik yang beragam. Selain itu, pada tahap ini dapat dilakukan secara lisan. Peserta didik dapat diwawancarai dan dimintai untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang telah dibahas. Peserta didik juga dapat ditugaskan untuk merangkum dan menceritakan kembali teks yang telah mereka susun.

Dalam penelitian ini, tahapan pembelajaran yang relevan digunakan hanya *Building Knowledge of the Field* (BKOF) dan *Modelling of Text* (MOT). Tahap *Building Knowledge of the Field* (BKOF) berfungsi membangun pengetahuan awal peserta didik mengenai konteks dan karakteristik teks berita. Sedangkan pada tahap *Modelling of Text* (MOT) difokuskan pada kegiatan membaca contoh teks berita pada media *flashcard* untuk mengamati dan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan. Penelitian ini tidak menggunakan tahap produksi teks karena tujuan penelitian menekankan pada kemampuan memahami dan mengenali struktur dan kaidah kebahasaan teks berita, bukan pada keterampilan menulis.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu menjadi acuan penulis dalam melakukan penelitian. Bahan kajian pada penelitian penulis adalah sebagai berikut.

1. Penelitian Paridah (2024) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi melalui Model Pembelajaran *Concept Sentence* Berbantuan Media *Flash Card* pada Siswa Kelas IV SDN Paau”. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti terletak pada variabel bebas yaitu media *flashcard*. Perbedaannya terletak pada variabel terikat. Variabel terikat penelitian penulis adalah kemampuan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita pada peserta didik kelas VII SMP Pamoyanan Tasikmalaya. Sedangkan variabel terikat penelitian Paridah adalah meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas IV SDN Paau.
2. Penelitian Ananda et al. (2025) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus”. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti terletak pada variabel bebas yaitu media *flashcard*. Perbedaannya terletak pada variabel terikat. Variabel terikat penelitian penulis adalah kemampuan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita pada peserta didik kelas VII SMP Pamoyanan Tasikmalaya. Sedangkan variabel terikat penelitian Ananda adalah kemampuan membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada peserta didik kelas I SDN 2 Kaliwungu Kudus.
3. Penelitian Sobari et al. (2025) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* Berbantuan *Flipbook* terhadap Kemampuan Membaca Teks Prosedur pada Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahillah Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025”. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti terletak pada variabel bebas yaitu media *flashcard*. Perbedaannya terletak pada variabel terikat. Variabel terikat penelitian penulis adalah kemampuan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita pada peserta didik kelas VII SMP Pamoyanan Tasikmalaya. Sedangkan variabel terikat penelitian Sobari adalah kemampuan membaca teks prosedur pada peserta didik kelas VII SMP Islam Fatahillah Kota Sukabumi.

C. Anggapan Dasar

“Anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis” (Heryadi, 2014). Berdasarkan pernyataan tersebut, anggapan dasar pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita merupakan kompetensi yang harus dicapai peserta didik kelas VII berdasarkan Kurikulum Merdeka pada elemen membaca dan memirsa.
2. Salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan pencapaian pembelajaran adalah media pembelajaran.
3. Media pembelajaran *flashcard* merupakan salah satu media yang memfasilitasi penyampaian materi secara visual dan menarik, sehingga peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami isi pelajaran.

D. Hipotesis

Berdasarkan pandangan Heryadi (2014), “Hipotesis disusun sebagai pernyataan dugaan awal yang berfungsi menjawab masalah penelitian secara sementara. Proses penyusunannya didasari oleh asumsi teoretis dan prinsip mendasar yang diperoleh melalui analisis literatur ilmiah yang relevan.”

Mengacu pada anggapan dasar yang telah dipaparkan, hipotesis dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan mengidentifikasi struktur dan kaidah kebahasaan teks berita pada peserta didik kelas VII SMP Pamoyanan Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026.