

PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR TEKS BERITA DENGAN MODEL *TEAMS GROUP TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 TOMBULU

Gabriella N. Manangka¹, Intama J. Polii², Oldie S. Meruntu³

Universitas Negeri Manado

Tondano, Indonesia

aiynagama@gmail.com

Abstrak : Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur berita dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu, dan (2) kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur berita dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik dengan sumber data adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu yang melalui Observasi dan tes untuk pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan kepada siswa secara bebas dalam pembelajaran. Lima tahapan pembelajaran model *Teams Games Tournament* menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara optimal dalam pembelajaran apa lagi saat berlomba, siswa dituntut untuk menjadi yang terbaik. Dengan demikian, guru menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran. Kemampuan siswa mengidentifikasi unsur-unsur teks berita yakni 13 orang siswa memperoleh nilai di antara 80-90 (68%), sedangkan 6 orang siswa mendapatkan nilai di antara 70-79 (32%). Hal ini mengindikasikan dampak positif penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran menemukan unsur-unsur teks berita pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu. Nilai rata-rata siswa secara klasikal adalah 80,063 dengan kualifikasi mampu.

Kata Kunci : *Mengidentifikasi, Pembelajaran, Unsur berita, Model Teams Games Tournament.*

Abstract : This research aims at describing: (1) the learning process of identifying the features of news item text by using *Teams Games Tournament* (TGT) to the 8th grade students at SMP Negeri 2 Tombulu, and (2) the ability of 8th students at SMP Negeri 2 Tombulu in identifying features of news item text by using *Teams Games Tournament* (TGT). The descriptive analytic method was conducted with 8th grade students at SMP Negeri 2 Tombulu as the data, through observation and test. The result shows that by using the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model, students get the freedom in learning activity. The five steps of *Team Games Tournament* (TGT) emphasize the importance of students' optimal participation in learning activities and in participating in the tournament, the students are required to be excellent. Based on the analysis, it shows that 13 students get the score between 80 – 90 (68%) and 6 students get the score between 70 – 79 (32%). It can be concluded that the use of *Team Games Tournament* (TGT) in learning activity has a positive impact on the 8th grade students at SMP Negeri 2 Tombulu. The average score for the class is 80.06, which is categorized as competent.

Keywords : *Identifying, Learning, News Item Features, Team Games Tournament Model.*

PENDAHULUAN

Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan untuk membekali siswa agar mereka memiliki keterampilan berbahasa yang terdiri atas keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Penguasaan terhadap ke empat keterampilan berbahasa sangat esensial bagi siswa (Puryanto, & Japa, 2021). Hal tersebut dapat memungkinkan siswa untuk dapat mengikuti segala kegiatan pembelajaran di sekolah. Kemampuan berbahasa bukan hanya dibutuhkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga mata-mata pelajaran lainnya (Hanum, Harahap, Hsb, & Hasibuan, 2020). Melalui penguasaan empat keterampilan berbahasa tersebut, siswa dapat mengembangkan diri (Asnita, & Khair, 2020) dalam berbagai aspek kehidupan.

Proses pembelajaran keterampilan membaca bertujuan untuk “melatih siswa memahami gagasan yang disampaikan oleh penulis dalam sebuah teks” (Putri & Syahrul, 2019). Oleh karena itu, setiap siswa diharapkan agar dapat belajar berbagai hal melalui membaca. Melalui membaca siswa dapat “memperoleh pengetahuan yang berguna bagi dirinya sendiri” (Marimbun, 2019). Menurut Suyana (2019) membaca “melatih siswa berpikir kritis dan logis dalam menanggapi berbagai perubahan yang terjadi.” Oleh karena itu kemampuan membaca kemampuan yang wajib dimiliki setiap siswa.

Bukan hanya untuk memahami bacaan tetapi juga demi mengikuti perkembangan informasi melalui dunia internet (Burhanuddin, 2021). Berangkat dari hal tersebut, tidaklah mengherankan literasi digital bagi siswa merupakan “keterampilan mutlak yang perlu dimiliki sekarang ini” (Terttiaavini & Saputra,

2022). Terlebih karena saat ini internet menjadi sumber dan media pembelajaran yang unggul.

Agar keterampilan membaca siswa terus berkembang, maka diperlukan pembelajaran membaca yang terarah dan berkesinambungan pada setiap jenjang pendidikan dan tingkatan kelas pada setiap satuan pendidikan (Laila, Marliansyah & Wardarita, 2022). Pembelajaran membaca tidak boleh dilaksanakan sekedar memenuhi kewajiban kurikulum yang harus diajarkan. Hal ini sangat fundamental bagi siswa sebab hal ini bisa membentuk keterampilan membaca siswa “bukan merupakan kegiatan yang terjadi secara spontan tanpa intervensi” (Purnomo, 2019), tetapi membutuhkan bimbingan dari guru dan latihan terus menerus.

Kegiatan membaca dilaksanakan agar terbentuk kesadaran dalam diri siswa “membaca adalah kebutuhan dan aktivitas yang menyenangkan” (Nurjaman & Ramdaniati, 2018). Siswa perlu memperoleh bimbingan dan latihan secara terus-menerus dalam membaca sehingga menjadi pola perilaku yakni cinta membaca. Dengan demikian, anggapan bahwa siswa membaca untuk sekedar tuntutan pembelajaran diubah menjadi membaca adalah sebuah kebutuhan dan aktivitas bermakna. Merealisasikan maksud tersebut tentunya membutuhkan landasan atau panduan yang mengarahkan guru dan siswa, supaya tujuan pembelajaran membaca tercapai.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada Kurikulum 2013 (Revisi 2020), pembelajaran membaca mengharuskan “siswa mengenal dan membaca beragam teks dengan menggunakan pendekatan berbasis teks” (Saragih, 2019). Siswa dituntut untuk membaca beragam teks

berdasarkan genrenya. Alokasi waktu yang memadai diharapkan dapat memberi kesempatan yang luas kepada siswa menelaah beragam teks, mulai ciri-cirinya, strukturnya, aspek kebahasaannya hingga informasi yang terkandung dalam teks (Karimang, Ratu & Pangemanan, 2020). Di dalam Kurikulum 2013, yang direvisi pada 2020, salah satu jenis teks yang wajib dipelajari oleh siswa pada jenjang SMP kelas VIII adalah teks berita. Kompetensi dasarnya adalah mengidentifikasi unsur-unsur teks berita.

Teks berita sering disinonimkan dengan kabar. Teks berita meliputi lisan dan tulis. Menurut Awi, et.al. (2000) teks berita adalah “cerita atau keterangan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat.” Berita bisa bersumber dari berbagai sumber, seperti orang, radio, televisi, internet, dan surat kabar. Dengan demikian, sumber pembelajaran teks berita semestinya dari sumbernya yang asli, bukan apa yang terdapat di dalam buku teks. Hal ini penting karena teks berita yang digunakan harus bersifat aktual bukan kejadian yang terjadi beberapa tahun yang lalu (seperti yang ditemui dalam buku teks siswa).

Sasaran dari mempelajari kompetensi dasar teks berita adalah siswa memiliki pengetahuan tentang unsur-unsur yang membangun teks berita. Melalui penguasaan kompetensi dasar ini, siswa diharapkan dapat menulis teks berita. Kemampuan ini kemudian akan memungkinkan siswa untuk dapat menjadi seorang jurnalis. Fakta yang terjadi menunjukkan bahwa pembelajaran membaca teks berita yang dilakukan guru belum sepenuhnya mencapai sasaran yang diharapkan. Siswa belum sepenuhnya memahami karakteristik teks berita yang dibaca. Oleh sebab itu, guru sebagai fasilitator dalam

bagi proses belajar siswa diminta untuk bisa membimbing dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bisa belajar menemukan unsur-unsur teks berita dalam suasana yang aktif dan menyenangkan.

Guru diharapkan untuk memahami “siswa sebagai subjek yang kreatif dan aktif” (Hidayat, Sa’diyah, & Lisnawati, 2020), sehingga guru perlu bertindak sebagai pembimbing dan motivator dalam proses pembelajaran membaca teks berita. Pembelajaran yang monoton harus dihindari karena membuat siswa jenuh mengikuti pembelajaran (Hidayat & Ghofar, 2022). Fakta ini tergambar di SMP Negeri 2 Tombulu, Kecamatan Tombulu. Terdapat siswa yang kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah teks berita yang dibaca siswa hanya diambil dari buku teks siswa, yang peristiwa atau kejadian yang diberitakan sudah lama, sehingga kurang menarik lagi bagi siswa.

Berdasarkan hal tersebut di atas terdapat masalah pokok yang perlu diatasi guru, “Bagaimana membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran membaca teks berita?” Salah satu alternatif yang bisa ditempuh adalah guru perlu menentukan dan menerapkan model atau metode pembelajaran yang tepat. Model atau metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan jenis atau karakteristik teks berita dan unsur-unsur yang membangun teks berita. Oleh karena itu, Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menerapkan beberapa model pembelajaran secara variatif. Hal ini perlu dilakukan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik menyenangkan, dan berkesan bagi siswa tanpa membuat mereka merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Agar siswa dapat menghasilkan teks berita yang baik, guru harus menentukan model pembelajaran yang tepat bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk proses pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita adalah model *Team Games Tournament* (TGT). Kurniasari (2018) mendefinisikan model pembelajaran TGT sebagai “salah satu model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok kecil (3-5) orang, yang akan melaksanakan permainan dalam turnamen akademik bersaing dengan kelompok lain untuk prestasi mencapai yang terbaik.” Santosa (2018) menjelaskan bawah model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk memiliki kebebasan berpikir dan melakukan eksplorasi secara mandiri terhadap tugas yang diberikan oleh guru melalui sebuah perlombaan, yakni mengidentifikasi unsur-unsur teks berita. Pembelajaran dengan Model TGT “mengharuskan siswa melakukan kerja sama dengan tim” (Putriyanti, 2020) dalam menemukan unsur-unsur teks berita, mendiskusikan, dan mempresentasikan hasil diskusi. Model ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang sering dialami guru dalam membaca teks berita.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini secara spesifik diarahkan pada pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks berita *online* (topik tentang pemerintahan) dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan metode deskriptif analitik. Metode ini digunakan untuk menggambarkan sebuah fenomena sesuai dengan kondisi riil di lapangan (Nurwicaksono, & Amelia, 2018)

Metode ini dipilih karena cocok digunakan untuk meneliti pembelajaran menelaah unsur-unsur teks berita dengan model *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tombulu, Kecamatan Tombulu Kabupaten Minahasa. Waktu penelitian dilaksanakan bulan Juli – September 2022 pada semester ganjil, Tahun Pelajaran 2022/2023. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu, yang berjumlah 19 orang.

Teknik penelitian menggunakan observasi dan tes. Observasi observasi digunakan untuk mengamati berlangsungnya pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita dengan model TGT pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu. Tes yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data kemampuan siswa memahami teks prosedur adalah menggunakan tes membaca, khususnya mengukur kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks berita. Siswa akan diberikan satu teks berita, kemudian menentukan unsur-unsurnya. Adapun soal tes yang dikerjakan siswa terdiri dari 5 butir soal, untuk menguji penguasaan siswa mengenai struktur teks prosedur yang dibaca.

Data yang terkumpul melalui instrument pengumpulan data dianalisis secara deskriptif di mana peneliti menganalisis data hasil pengamatan dan wawancara. Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada teknik Analisis Data Interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1992). Analisis data tersebut terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Penelitian ini juga

menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif, untuk mengolah hasil tes membaca, khususnya mengidentifikasi unsur-unsur teks berita yang diperoleh siswa. Rumus untuk menghitung hasil tes digunakan rumus persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini dideskripsikan hasil penelitian sesuai tujuan penelitian, yakni: Menggambarkan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu dan menggambarkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks berita dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu.

Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran mengidentifikasi Unsur-unsur Teks Berita dengan model *Teams Games Tournament* (TGT)

Dalam penelitian ini telah dilaksanakan lima langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

Presentasi Kelas

Tahap ini merupakan tahap pendahuluan. Guru membuka pelajaran dan menjelaskan KD/materi pembelajaran. Presentasi materi di kelas dilakukan oleh guru secara klasikal, di mana guru menjadi pihak menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Materi pelajaran dapat dipresentasikan menggunakan alat bantu audio maupun visual. Guru melaksanakan kegiatan pendahuluan, pengembangan, dan petunjuk pelaksanaan pembelajaran. Siswa diarahkan oleh guru supaya siap bermain dalam sebuah tournament untuk memperoleh prestasi mengenai menemukan unsur-unsur berita dalam teks berita.

Kegiatan Kelompok (Inti).

Kegiatan kelompok merupakan inti pembelajaran dari BK model TGT. Berdasarkan materi pelajaran yang telah dipresentasikan, guru membagikan tugas yang akan dipelajari dan dikerjakan oleh siswa teks berita. Guru meminta siswa supaya materi pelajaran harus dikuasai oleh setiap kelompok. Untuk mengerjakan tugas, siswa diberi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Pada kegiatan kelompok perlu ditekankan, anggota tim haruslah menjadi yang terbaik untuk menolong teman lain yang mengalami kesulitan. Antaranggota tim perlu saling mendukung untuk mencapai performansi akademis sebagai faktor yang penting dalam belajar. Setiap kelompok berusaha menemukan unsur-unsur berita dalam teks berita yang dibagikan guru.

Melaksanakan Permainan (*Turnamen*).

Permainan diwakili setiap siswa dari masing-masing kelompok pada meja yang telah disiapkan guru. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor-nomor pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Siswa berlomba menemukan unsur berita sesuai 5W + 1 H. Suasana menjadi seru saat permainan dilaksanakan. Siswa mencari dengan cepat unsur berita dan ditempelkan di papan tulis sesuai pertanyaan 5W + 1 H.

Tournament (Turnamen)

Kegiatan ini dilakukan pada akhir kegiatan. Turnamen diikuti semua siswa dari semua kelompok. Satu meja ditempati oleh setiap siswa mewakili kelompok yang kemampuan akademiknya setara. Mereka berlomba mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Penghargaan terhadap Usaha Kelompok.

Penghargaan terhadap usaha kelompok merupakan komponen terakhir dari BK model TGT. Setiap kelompok yang menunjukkan kerja keras dan memperoleh kriteria nilai yang ditentukan akan memperoleh hadiah (*reward*). Penghargaan tertinggi akan diberikan kepada kelompok yang telah memperoleh hasil terbaik. Nilai kelompok diperoleh setelah jumlah nilai masing-masing individu dalam kelompok dijumlahkan.

Kemampuan Siswa Menemukan Unsur-unsur Teks Berita

Tabel 1. Kemampuan Siswa Menemukan Unsur-unsur Berita

| Subjek | Item Soal/Skor | | | | | | Jumlah Soal | Nilai | Ket |
|--------|----------------|---|---|---|---|---|-------------|-------|--------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | |
| 01 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 8 | 27 | 77 | Tuntas |
| 02 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 6 | 28 | 80 | Tuntas |
| 03 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 8 | 28 | 80 | Tuntas |
| 04 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 8 | 27 | 77 | Tuntas |
| 05 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 9 | 29 | 82 | Tuntas |
| 06 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 9 | 29 | 82 | Tuntas |

| | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|----|----|----|--------|
| 07 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 10 | 30 | 85 | Tuntas |
| 08 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 8 | 27 | 77 | Tuntas |
| 09 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 8 | 28 | 80 | Tuntas |
| 10 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 8 | 27 | 77 | Tuntas |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 9 | 29 | 82 | Tuntas |
| 12 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 9 | 29 | 82 | Tuntas |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 10 | 30 | 85 | Tuntas |
| 14 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 8 | 27 | 77 | Tuntas |
| 15 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 9 | 29 | 82 | Tuntas |
| 16 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 10 | 30 | 85 | Tuntas |

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|-----|----|-------|--------|
| 17 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 8 | 27 | 77 | Tuntas |
| 18 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 8 | 28 | 80 | Tuntas |
| 19 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 10 | 30 | 85 | Tuntas |
| | 77 | 77 | 75 | 71 | 76 | 163 | | 1.532 | 100% |

Mencermati data pada tabel 1, terlihat bahwa nilai setiap siswa pada setiap item soal penilaian bervariasi. Dari data tersebut menunjukkan bahwa ada siswa memperoleh nilai yang sama. Nilai terendah yang diperoleh siswa 77, sedangkan nilai tertinggi adalah 85. Dengan demikian, secara individual semua siswa mencapai ketuntasan minimal, karena nilai KKM yang ditetapkan adalah 76. Hasil yang dicapai ini menunjukkan bahwa siswa dapat menemukan unsur-unsur yang terdapat dalam teks berita, karena tingkat ketuntasan mencapai 100%, di mana tidak ada siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM.

Selanjutnya pengolahan dilanjutkan lagi untuk mendapatkan gambaran mengenai rata-rata kemampuan siswa secara klasikal. Nilai yang diperoleh 19 siswa dijumlahkan secara keseluruhan. Jumlah totalnya adalah 1.532. Selanjutnya, jumlah nilai keseluruhan siswa dibagi dengan jumlah seluruh siswa yakni 27 dan diolah dengan rumus persentase seperti berikut.

$$X = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

$$X = \frac{1.532}{19} \times 100 \quad (2)$$

$$X = 80.063\% \quad (3)$$

Berdasarkan pengolahan dengan rumus persentase maka diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata kemampuan siswa secara klasikal mengidentifikasi unsur-unsur teks berita adalah 80.063%. Untuk mengetahui lebih lanjut tingkat kemampuan siswa secara kualitatif digunakan rentang nilai seperti data pada tabel berikut.

Tabel 2. Rentang/Kategori Kemampuan Siswa Menemukan Unsur-unsur Teks Berita

| No. | Rentang | Turus | Kualifikasi | Jumlah |
|-----|-------------|-----------------------------|--------------|--------|
| 1 | 90 - 100% | 0 | Sangat mampu | 0 |
| 2 | 80 - 89 % | II III III | Mampu | 13 |
| 3 | 70 - 79% | II 1 | Cukup | 6 |
| 4 | 60 - 69% | 0 | Kurang mampu | 0 |
| 5 | 60 ke bawah | 0 | Tidak Mampu | 0 |

Dari tabel 2 di atas tergambar bahwa 13 orang siswa memperoleh nilai di antara 80-90 (68%), sedangkan 6 orang siswa mendapatkan nilai di antara 70-79 (32%). Hal ini menunjukkan dampak positif penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran menemukan unsur-unsur teks berita pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu.

Selanjutnya, pengolahan data dilanjutkan untuk mengetahui kemampuan siswa menemukan setiap unsur yang terdapat dalam teks berita, yang dijadikan indikator penilaian. Berdasarkan pengolahan data menunjukkan bahwa kemampuan siswa menemukan unsur-unsur pokok teks berita pada 6 butir soal sebagai indikator kemampuan siswa, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah pada soal nomor 6 yakni 85,78. Nilai tertinggi kedua pada soal nomor 1 dan 2 yakni 81. Nilai tertinggi ketiga pada soal nomor 5, yakni 80. Kemudian nilai tertinggi keempat adalah soal nomor 3, yakni 78,8. Nilai terendah adalah soal nomor 4 yakni 74,73. Bila nilai rata-rata siswa secara klasikal 80,063 dimasukkan pada Tabel 2 maka posisi nilai siswa ini berada pada rentang 80 - 89 dengan kualifikasi mampu. Dari hasil pengolahan data ini, menunjukkan penggunaan model *Teams Games Tournament* memberikan efek yang positif bagi siswa mengidentifikasi unsur-unsur pokok teks berita karena berada pada kategori mampu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan yang luas kepada siswa dalam menemukan informasi unsur-unsur berita dalam teks berita yang dibaca. Hal ini tidak lepas dari peran guru sebagai pembimbing saat menemukan unsur-unsur teks berita. Peran penting guru menggerakkan siswa berperan secara aktif mengikuti pembelajaran sesuai langkah pembelajaran model *Teams Games Tournament*. Guru yang baik akan memberikan motivasi dan inspirasi melalui cara mengajar yang menyenangkan (Johnson, 2008).

Lima tahapan pembelajaran model *Teams Games Tournament* menekankan

pentingnya keterlibatan siswa secara optimal dalam pembelajaran apa lagi saat berlomba, siswa dituntut untuk menjadi yang terbaik. Dengan demikian, guru menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran. Perlombaan atau turnamen yang didasarkan kerja sama antar anggota kelompok menemukan unsur-unsur berita secara cepat dan benar membuat suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan. Temuan ini penelitian selaras dengan penelitian sebelumnya (Posumah, Ratu, & Meruntu, 2021; Sugiata, 2018; Fasmin, 2020) yang menemukan yang menyatakan pentingnya kerjasama, belajar bersama dalam kelompok sebagaimana yang menjadi ladsan TGT yakni siswa harus bekerja bersama.

Terciptanya proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* berdampak pula secara positif memperbaiki kemampuan siswa mengidentifikasi unsur-unsur teks berita. Sesuai hasil penelitian yang diperoleh ternyata siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur teks berita. Hasil analisis menunjukkan bahwa 13 orang siswa memperoleh nilai di antara 80-90 (68%), sedangkan 6 orang siswa mendapatkan nilai di antara 70-79 (32%). Hal ini menunjukkan dampak positif penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu.

Selanjutnya, pengolahan data dilanjutkan untuk mengetahui kemampuan siswa menemukan setiap unsur yang terdapat dalam teks berita, yang dijadikan indikator penilaian. Berdasarkan pengolahan data menunjukkan bahwa kemampuan siswa menemukan unsur-unsur pokok teks berita pada 6 butir soal sebagai indikator kemampuan siswa, nilai

tertinggi yang diperoleh siswa adalah pada soal nomor 6 yakni 85,78. Nilai tertinggi kedua pada soal nomor 1 dan 2 yakni 81. Nilai tertinggi ketiga pada soal nomor 5, yakni 80. Kemudian nilai tertinggi keempat adalah soal nomor 3, yakni 78,8. Nilai terendah adalah soal nomor 4 yakni 74,73. Bila nilai rata-rata siswa secara klasikal 80,063 dimasukkan pada data pada tabel 2 maka posisi nilai siswa ini berada pada rentang 80 - 89 dengan kualifikasi mampu. Dari hasil pengolahan data ini, menunjukkan penggunaan model *Teams Games Tournament* memberikan efek yang positif bagi siswa menemukan unsur-unsur pokok teks berita karena berada pada kategori mampu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan kepada siswa secara bebas dalam pembelajaran. Lima tahapan pembelajaran model *Teams Games Tournament* menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara optimal dalam pembelajaran apa lagi saat berlomba, siswa dituntut untuk menjadi yang terbaik. Dengan demikian, guru menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran.

Kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks berita yakni 13 orang siswa memperoleh nilai di antara 80-90 (68%), sedangkan 6 orang siswa mendapatkan nilai di antara 70-79 (32%). Hal ini menunjukkan dampak positif penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran menemukan unsur-unsur teks berita pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tombulu.

Nilai rata-rata siswa secara klasikal adalah 80,063 dengan kualifikasi mampu.

REFERENSI

- Alwi, et. al. (2000). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Asnita, A., & Khair, U. (2020). Penerapan model pembelajaran time token untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 3(1), 53-74.
- Burhanuddin, B. (2021). Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(2), 111-127.
- Burn. (1996). *Teaching Reading in Today's Elementary Schools*. Boston. Houghton Mifflin Company.
- Depdikbud. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Puskur.
- Fasmin, F. A. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Metode Kooperatif Model TGT (Team Games Tournament) Bagi Siswa Kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Bola Kabupaten Sikkatahun Pelajaran 2017/2018. *Global Edu*, 3(2), 257-269.
- Hanum, F., Harahap, N. J., Hsb, E. R., & Hasibuan, M. N. S. (2020). Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Indonesia Berwawasan Literasi di Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Globalisasi. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 33-33.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode pembelajaran aktif dan kreatif pada madrasah diniyah takmiliyah di kota bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71-86.
- Hidayati, N., & Ghofar, A. (2022, July). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online di SMK

- Muhammadiyah 2 Wates. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan* (Vol. 2, No. 1, pp. 221-228).
- Johnson, L. A. (2008). *Pengajaran yang Kreatif, Menarik*. (Terjemahan Dani Dharyani). Jakarta: PT Indeks.
- Karimang, N. E., Ratu, D. M., & Pangemanan, N. J. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Editorial Melalui Penerapan Strategi Pemodelan Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Tahuna. *Jurnal Bahtra*, 1(1).
- Kurniasari, Z. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Iis 3 Di Sma N 1 Pleretkabupaten Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Risalah*, 5(5).
- Laila, I., Marliansyah, I. S., & Wardarita, R. (2022). Kurikulum Prototipe Pendidikan Paradigma Masa Depan. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 10(2), 28-36.
- Mahsun, M.S. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. PT Raja Grafindo: Persada.
- Marimbun, M. (2019). Minat membaca dan implementasinya dalam bimbingan dan konseling. *ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 74-84.
- Maru, M. G., Pikirang, C. C., Ratu, D. M., & Tuna, J. R. (2021). The Integration of ICT in ELT Practices: The Study on Teachers' Perspective in New Normal Era. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(22), 44-67.
- Nurjaman, I., & Ramdaniati, N. (2018). *Bisa dan Biasa Membaca dengan Metode CAEM:(Cepat, Aktif, Epektif, Menyenangkan)*. Deepublish.
- Nurwicaksono, B. D., & Amelia, D. (2018). Analisis kesalahan berbahasa Indonesia pada teks ilmiah mahasiswa. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 138-153.
- Posumah, Y. R., Ratu, D. M., & Meruntu, O. S. (2021). Penerapan Teknik Identitas Korporat dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 04 Kawangkoan. *Jurnal Bahtra*, 2(1).
- Purnomo, H. (2019). Intervensi Psikologis pada Pemerolehan Bahasa Anak. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1(2), 86-104.
- Puryanto, R. A., & Japa, I. G. N. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Subtema Kebersamaan di Tempat Wisata Melalui Penerapan Metode Demonstrasi. *Indonesian Gender and Society Journal*, 2(1), 27-32.
- Putri, D., & Syahrul, R. (2019). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 62-69.
- Putriyani, M. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Teams Game Tournament dalam Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMPN 8 Pamekasan* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA).
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games

- Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- Saragih, A. (2019). Pembelajaran bahasa berbasis teks dalam kurikulum 2013. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan dan Kesastraan*, 14(2), 197-214.
- Siang, A., Monoarfa, S., & Pangemanan, N. J. (2021). Pembelajaran Menyimak Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Bahtra*, 2(1).
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning*. Second edition. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87.
- Suyana, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode Preview, Question, Read, State, Dan Test (Pqrst). *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 28(2), 18-24.
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155-2165.