KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN MEMBACAKAN TEKS BERITA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL SIMULASI DAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS VIII SMP

SKRIPSI

diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Zumeroh

NIM : 2101412093

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Keefektifan Pembelajaran Membacakan Teks Berita dengan Menggunakan Model Simulasi dan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Agustus 2016

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Drs. Wagiran, M.Hum.	Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 196703131993031002	NIM 198109232008122004

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Senin

tanggal : 15 Agustus 2016

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
(NIP 196107041988031003)
Ketua

Ahmad Syaifudin, S.S, M.Pd.
(NIP 198405022008121005)
Sekretaris

Dr. Haryadi, M.Pd.
(NIP 196710051993031003)
Penguji I

Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.
(NIP 198109232008122004)
Penguji II/Pembimbing II

Drs. Wagiran, M.Hum.
(NIP 196703131993031002)
Penguji III/Pembimbing I

Mengetahui
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP 196008031989011001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SARI

Zumeroh. 2016. "Keefektifan Pembelajaran Membacakan Teks Berita dengan Menggunakan Model Simulasi dan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP". Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Wagiran, M.Hum. dan Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : pembelajaran membacakan teks berita, model simulasi, model TGT

Berkaitan dengan standard kompetensi (SK) mata pelajaran bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar (KD) *"Membacakan teks berita dengan intonasi serta artikulasi tepat dan volume suara jelas"*. Siswa kelas VIII SMP diharapkan mempunyai kemampuan untuk menyampaikan isi berita dengan intonasi serta artikulasi tepat dan volume suara jelas. Ketika membacakan teks berita, siswa harus berusaha memahami isi berita terlebih dahulu, ini dilakukan agar siswa dapat membacakan teks berita dengan intonasi serta artikulasi tepat dan volume suara jelas. Proses pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas dianggap sebagai pelajaran membosankan, sehingga pada umumnya prestasi siswa pelajaran bahasa Indonesia kurang memuaskan. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mudah diterapkan dan mampu memperbaiki hasil belajar bahasa Indonesia siswa di sekolah-sekolah. Berkembangnya penelitian di bidang pendidikan untuk memperbaiki prestasi siswa, maka diciptakan model-model pembelajaran baru yang dapat meningkatkan prestasi belajar dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah tingkat keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi pada siswa kelas VIII SMP,(2) bagaimanakah tingkat keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) pada siswa VIII SMP, (3) bagaimanakah perbedaan tingkat keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi dan model *teams games tournament* (TGT)pada siswa kelas VIII SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen 1 diberi perlakuan model simulasi dan kelompok eksperimen 2 diberi perlakuan model TGT. Variabel penelitian ini adalah keterampilan membacakan teks berita dan variabel model simulasi dan model TGT dengan populasi seluruh siswa kelas VIII SMP. Sampel penelitian kelas VIII H dan VIII I dengan teknik *purposive sampel*. Penelitian ini dilakukan dua kali tes, yaitu tes awal sebelum diberi perlakuan dan teks akhir setelah diberi perlakuan model simulasi dan model TGT. Sebelum tes akhir dilaksanakan, setiap sampel mendapatkan pembelajaran membacakan teks berita dengan perlakuan model simulasi dan model TGT untuk mengatahui perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan teknik nontes. Teknik tes

berupa hasil tes keterampilan membacakan teks berita siswa, sedangkan teknik nontes hasil wawancara, observasi, dan dokementasi. Teknik analisis data dengan analisis data awal terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan dua rata-rata, selanjutnya analisis data akhir dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis di dalamnya ada uji perbadaan dua rata-rata dan uji gain.

Hasil penelitian yang dilakukan kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 menunjukkan adanya tingkat keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran TGT pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Ungaran. Rata-rata nilai tes awal kelas eksperimen 1 sebesar 64.96 mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan model simulasi pada tes akhir membacakan teks berita sebesar 89.17, hasil uji t *sig* = 0,000 berarti H_0 ditolak dan efektif dalam pembelajaran membacakan teks berita. Kemudian rata-rata nilai teks awal kelas eksperimen 2 sebesar 64.87 mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan model TGT pada tes akhir membacakan teks berita sebesar 77.87 dan hasil uji t *sig* = 0,000 H_0 ditolak dan efektif dalam pembelajaran membacakan teks berita. Hasil rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen 1 lebih efektif dibanding kelas eksperimen 2 karena hasil hitung diperoleh *sig* 0,000, berarti H_0 ditolak maka terdapat perbedaan setelah keduanya sama-sama mendapatkan perlakuan model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran TGT.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut: (1) untuk guru Bahasa dan Sastra Indonesia, hendaknya menerapkan model pembelajaran simulasi dalam pembelajaran membacakan teks berita sebagai alternatif model pembelajaran di kelas karena model tersebut sudah teruji keefektifannya. (2) Sebaiknya guru dan sekolah bekerja sama dalam menerapkan model pembelajaran simulasi untuk menciptakan pembelajaran membacakan teks berita yang menyenangkan bagi siswa di kelas. (3) Peneliti hendaknya dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan model simulasi karena model tersebut sudah teruji keefektifannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan hasil menjiplak keseluruhan maupun sebagian. Pendapat atau temuan yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2016

Zumeroh
NIM 2101412093

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

1. Ilmu lebih utama dari harta karena ilmu itu menjaga kamu, kalau harta kamulah yang menjaganya (Ali bin Abi Thalib).
2. Seseorang yang keluar dari rumahnya untuk menuntut ilmu niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga (Shahih Al-Jami).
3. Dengan kecerdasan jiwalah manusia menuju arah kesejahteraan (Ki Hajar Dewantara).

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada

1. keluarga tercinta "Ayah Royani dan Ibu Turyati"
2. sahabat-sahabat
3. almamater

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Keefektifan Pembelajaran Membacakan Teks Berita dengan Menggunakan Model Simulasi dan Model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP".

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini diantaranya:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini;
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.,Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian ini;
3. Dr. Haryadi, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penyusunan skripsi ini;
4. Drs. Wagiran, M.Hum., Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat selesai;
5. Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti hingga skripsi ini dapat selesai.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

6. Para dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal peneliti dengan ilmu pengetahuan selama menempuh pendidikan.
7. Kepala sekolah dan semua staf pengajar di SMP Negeri 4 Ungaran, yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Selain itu, skripsi ini dapat memperkaya dan sebagai alternatif penerapan model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran TGT untuk keterampilan berbahasa.

Semarang, Agustus 2016

Peneliti

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....iii
SARI.....iv
PERNYATAAN.....vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....vii
PRAKATA.....viii
DAFTAR ISI.....x
DAFTAR TABEL.....xiv
DAFTAR GAMBAR.....xvi
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah.....1
1.2 Identifikasi Masalah.....7
1.3 Pembatasan Masalah.....7
1.4 Rumusan Masalah.....8
1.5 Tujuan Penelitian.....8
1.6 Manfaat Penelitian.....9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS
2.1 Kajian Pustaka.....11
2.2 Landasan Teoretis.....22
2.2.1 Hakikat Membaca Nyaring.....22
2.2.1.1 Pengertian Membaca Nyaring.....22
2.2.1.2 Tujuan Membaca Nyaring.....23
2.2.1.3 Manfaat Membaca Nyaring.....24
2.2.1.4 Teknik Membaca Nyaring.....25
2.2.2 Hakikat Berita.....26
2.2.2.1 Pengertian Berita.....26
2.2.2.2 Jenis Berita.....27
2.2.3 Membacakan Teks Berita.....29
2.2.4 Kompetensi Membacakan Teks Berita.....31

2.2.5 Model Pembelajaran.....35
2.2.5.1 Model Pembelajaran Simulasi 37
2.2.5.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Model Simulasi.....43
2.2.5.2 Model Pembelajaran TGT 44
2.2.5.2.1 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).....48
2.2.5.3 Penerapan Model Simulasi dalam Pembelajaran Membacakan Teks Berita 50
2.2.5.4 Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Membacakan Teks Berita.....53
2.3 Kerangka Pikir 56
2.4 Hipotesis.....56
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Jenis Desain Penelitian.....58
3.2 Variabel Penelitian.....59
3.2.1 Variabel Terikat *(Dependen)*.....59
3.2.2 Variabel Bebas *(Independen)*.....60
3.2.2.1 Variabel Model Pembelajaran Simulasi.....60
3.2.2.2 Variabel Model Pembelajaran TGT 60
3.3 Populasi dan Sampel 60
3.4 Instrumen Penelitian.....61
3.4.1 Instrumen Tes.....62
3.4.1.1 Keterampilan Membacakan Teks Berita.....62
3.4.2 Instrumen Nontes.....66
3.4.2.1 Pedoman Wawancara Terstruktur 66
3.4.2.2 Lembar Observasi 66
3.4.2.3 Pedoman Dokumentasi.....67
3.5 Uji Validitas 67
3.6 Uji Reliabelitas Tes.....68
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....69
3.7.1 Teknik Tes.....69
3.7.2 Teknik Nontes 69

3.7.2.1 Teknik Wawancara Terstruktur.....69
3.7.2.2 Teknik Observasi 70
3.7.2.3 Teknik Dokumentasi 70
3.8 Teknik Analisis Data.....71
3.8.1 Analisis Data Awal 71
3.8.1.1 Uji Normalitas.....71
3.8.1.2 Uji Homogenitas 72
3.8.1.3 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata (Uji t) 72
3.8.2 Analisis Data Akhir 73
3.8.2.1 Uji Normalitas.....73
3.8.2.2 Homogenitas 73
3.8.2.3 Uji Hipotesis 73
3.8.2.3.1 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata (Uji t) 74
3.8.2.3.2 Uji Gain.....74
3.9 Prosedur Penelitian.....74
BAB IV HASIL PENELITIAN
4.1 Hasil Penelitian 77
4.1.1 Keefektifan Pembelajaran Membacakan Teks Berita dengan Menggunakan Model Simulasi.....77
4.1.1.1 Data Tes Awal Kelas Eksperimen 1 Model Simulasi 78
4.1.1.2 Proses Pembelajaran Membacakan Teks Berita Model Simulasi 80
4.1.1.3 Data Tes Akhir Model Simulasi.....88
4.1.1.4 Data Tes Awal dan Tes Akhir Model Pembelajaran Simulasi Berdasarkan Aspek Penilaian Teks Berita 90
4.1.1.5 Hasil Uji Hipotesis 91
4.1.2 Keefektifan Pembelajaran Membacakan Teks Berita dengan Menggunakan *Model Teams Games Tournament* (TGT) 93
4.1.2.1 Data Tes Awal Kelas Eksperimen 2 Model TGT 94
4.1.2.2 Proses Pembelajaran Membacakan Teks Berita dengan Menggunakan Model TGT.....96
4.1.2.3 Data Tes Akhir Model *Teams Games Tournament* (TGT) 104

4.1.2.4 Data Tes Awal dan Tes Akhir Model *Teams Games Tournament* (TGT) Aspek Penilaian Membacakan Teks Berita 107
4.1.3 Perbedaan Keefektifan Pembelajaran Membacakan Teks Berita dengan Menggunakan Model Simulasi dan Model *Teams Games Tournament* (TGT) 110
4.1.3.1 Hasil Uji Hipotesis 115
4.2 Pembahasan 116
4.2.1 Tingkat Keefektifan Pembelajaran Membacakan Teks Berita dengan Menggunakan Model Simulasi pada Siswa Kelas VIII SMP 116
4.2.2 Tingkat Keefektifan Pembelajaran Membacakan Teks Berita dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP 121
4.2.3 Perbedaan Tingkat Keefektifan Pembelajaran Membacakan Teks Berita dengan Menggunakan Model Simulasi dan Model Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP 125
BAB V PENUTUP
5.1 Simpulan 127
5.2 Saran 128
DAFTAR PUSTAKA 129
LAMPIRAN 133

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Penerapan Model Simulasi dalam Pembelajaran Membacakan Teks Berita 50
Tabel 2.2 Penerapan Model TGT dalam Pembelajaran Membacakan Teks Berita . 52
Tabel 3.1 Desain Penelitian 58
Tabel 3.2 Rublik Penilaian Aspek Membacakan Teks Berita..... 63
Tabel 3.3 Kriteria dan Kategori Aspek Penilaian 63
Tabel 3.4 Pedoman Penilaian..... 65
Tabel 3.5 Format Penelaahan Soal Tes Perbuatan 68
Tabel 4.1 Frekuensi Skor Tes Awal Kelas Simulasi..... 78
Tabel 4.2 Uji Normalitas..... 79
Tabel 4.3 Uji Homogenitas 79
Tabel 4.4 Hasil Observasi Kelas Simulasi 80
Tabel 4.5 Aspek Penilaian..... 86
Tabel 4.6 Aspek Penilaian..... 88
Tabel 4.7 Frekuensi Skor Tes Akhir Kelas Simulasi 88
Tabel 4.8 Rata-Rata Per Aspek Penilaian Tes Awal Kelas Simulasi..... 89
Tabel 4.9 Uji Normalitas..... 89
Tabel 4.10 Uji Homogenitas 90
Tabel 4.11 Frekuensi Skor Tes Awal Kelas TGT 94
Tabel 4.12 Rata-Rata Per Aspek Penilaian Tes Awal Kelas TGT 94
Tabel 4.13 Uji Normalitas..... 95
Tabel 4.14 Uji Homogenitas 96
Tabel 4.15 Hasil Observasi Sintakmatik Model TGT..... 97
Tabel 4.16 Aspek Penilaian..... 103
Tabel 4.17 Aspek Penilaian..... 104
Tabel 4.18 Frekuensi Skor Tes Akhir Kelas TGT 105
Tabel 4.19 Rata-Rata Per Aspek Penilaian Tes Akhir Kelas TGT 106
Tabel 4.20 Uji Normalitas 107

Tabel 4.21 Uji Homogenitas 107
Tabel 4.22 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata 112
Tabel 4.23 Peningkatan Hasil Belajar Kelas Simulasi..... 94
Tabel 4.24 Peningkatan Hasil Belajar Kelas TGT 95

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....56
Gambar 4.1 Aktivitas Siswa pada Sintakmatik Orientasi 82
Gambar 4.2 Aktivitas Siswa pada Sintakmatik Latihan Partisipasi.....82
Gambar 4.3 Aktivitas Siswa pada Sintakmatik Pelaksanaan Partisipasi 83
Gambar 4.4 Aktivitas Siswa pada Sintakmatik Wawancara Partisipasi 84
Gambar 4.5 Siswa Mendapatkan Nilai Sangat Baik 85
Gambar 4.6 Siswa Mendapatkan Nilai Baik 86
Gambar 4.7 Aktivitas Siswa pada Sintakmatik Membentuk Kelompok.....98
Gambar 4.8 Aktivitas Siswa pada Sintakmatik Persiapan Turnamen.....99
Gambar 4.9 Aktivitas Siswa pada Sintakmatik Pelaksanaan Turnamen.....100
Gambar 4.10 Aktivitas Siswa pada Sintakmatik *Mumping* 101
Gambar 4.11 Aktivitas Siswa pada Sintakmatik Menghitung Poin.....102
Gambar 4.12 Siswa Mendapatkan Nilai Sangat Baik 102
Gambar 4.13 Siswa Mendapatkan Nilai Kurang.....103

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca nyaring memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di kelas. Karena membaca nyaring merupakan salah satu kegiatan membaca yang dilakukan guru dalam mengajar ketika menyampaikan materi. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam dunia pendidikan menuntut seseorang untuk gemar mambaca nyaring. Orang yang gemar membaca nyaring akan memiliki keahlian berbicara atau berkomunikasi baik dan kritis yang membuat dirinya lebih cerdas serta mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan secara langsung dengan penuh percaya diri. Membaca nyaring merupakan teknik membaca dalam menyampaikan isi bacaan pada orang lain, karena kegiatan membaca nyaring pembaca maupun pendengar akan memperoleh informasi yang diungkapkan pengarang. Oleh karena itu, membaca nyaring adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang (*Dawson, et al* dalam buku Tarigan (2008:23).

Tujuan membaca nyaring adalah agar seseorang mampu mengomunikasikan isi bacaan dengan menggunakan kata maupun kalimat harus sesuai, lancar ketika membaca, tidak fokus terus dengan bahan bacaan, dan dapat membaca dengan intonasi yang jelas. Oleh karena itu, membaca nyaring digunakan dalam kegiatan pembaca berita agar informasi yang disampaikan pengarang terdengar oleh pembaca dan pendengar berita. Kejadian atau peristiwa yang begitu banyak dalam

kehidupan masyarakat dan kebutuhan manusia akan informasi membuat peristiwa-peristiwa tersebut dijadikan berita. Berita adalah laporan tercepat mengenal fakta atau ide terbaru yang benar, menarik dan penting bagi sebagian besar khalayak, melalui media berkala seperti surat kabar, radio, televisi, atau media *online* internet (Sumadiria 2005:65). Bukan hanya media penyampaian berita yang banyak jenisnya, namun, berita juga mempunyai banyak ragam, yaitu berita langsung, berita mendalam, berita menyeluruh, berita pelapor interpretatif, dan berita pelapor cerita khas.

Membacakan teks berita adalah kegiatan menyampaikan informasi atau kejadian yang bersifat fakta dengan menyaringkan bacaan, sehingga pendengar akan memperoleh informasi yang disampaikan pembaca. Selain menyaringkan isi bacaan, membacakan teks berita harus memahami teknik membaca agar setiap kata atau kalimat yang dikeluarkan tidak asal-asalan. Hal tersebut dilakukan untuk menciptakan suara yang mampu memikat pendengarnya. Teknik yang harus dikuasai saat membacakan teks berita, yaitu cara mengucapkan bunyi bahasa, menempatkan tekanan, dan pandangan mata yang teratur. Memperhatikan teknik saat membacakan teks berita itu penting, karena melalui teknik tersebut pembaca akan menghasilkan suara yang mampu membuat pembaca dan pendengar menikmati informasi yang disampaikan pengarang.

Keunikan materi membacakan teks berita yang terdapat pada kompetensi dasar (KD) kelas VIII membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian materi membacakan teks berita dengan menggunakan model pembelajaran simulasi dan model *teams games tournament* (TGT). Selain unik, materi

membacakan teks berita mempunyai banyak manfaat untuk mengembangkan potensi siswa yang masih terpendam. Berbagai manfaat membacakan teks berita untuk kehidupan sehari-hari dan bagi orang yang mempunyai cita-cita menjadi pembaca berita profesional diantaranya, mengasah keterampilan dalam berbicara atau berkomunikasi, mengetahui teknik membaca yang baik, dan dapat membedakan antara membaca teknik dan membaca indah.

Berkaitan dengan standard kompetensi (SK) mata pelajaran bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar (KD) *"Membacakan teks berita dengan intonasi serta artikulasi tepat dan volume suara jelas"*. Siswa kelas VIII diharapkan mempunyai kemampuan untuk menyampaikan isi berita dengan intonasi serta artikulasi tepat dan volume suara jelas. Ketika membacakan teks berita, siswa harus berusaha memahami isi berita terlebih dahulu, ini dilakukan agar siswa dapat membacakan teks berita dengan intonasi serta artikulasi tepat dan volume suara jelas.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas dianggap sebagai pelajaran membosankan, sehingga pada umumnya prestasi siswa pelajaran bahasa Indonesia kurang memuaskan. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mudah diterapkan dan mampu memperbaiki hasil belajar bahasa Indonesia siswa di sekolah-sekolah. Berkembangnya penelitian di bidang pendidikan untuk memperbaiki prestasi siswa, maka dimuculkan model-model pembelajaran baru yang dapat meningkatkan prestasi belajar dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran lebih efektif kalau guru menggunakan model pembelajaran di setiap aktivitas mengajar. Selain efektif juga memunculkan kreativitas guru dalam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengesankan bagi siswa. Model pembelajaran merupakan pola pembelajaran yang digunakan dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para pengajar merencanakan pembelajaran di kelas. Penggunaan model pembelajaran untuk menyampaikan materi di setiap aktivitas belajar membuat seluruh siswa berperan aktif dalam berpartisipasi. Selain itu, rencana pelaksanaan pembelajaran yang disiapkan guru bervariasi serta sulit ditebak oleh siswa.

Berikut penjelasan dari model simulasi dan model TGT dari berbagai model pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli untuk mempermudah guru mencari referensi dalam merancang pembelajaran yang menarik. Model pembelajaran simulasi dan model *team games tournament* (TGT) merupakan dua dari berbagai model pembelajaran yang digunakan sebagai uji coba untuk mencari keefektifan pembelajaran membacakan teks berita. Model pembelajaran simulasi merupakan kegiatan pembelajaran yang mengaitkan pendapat dengan kehidupan nyata. Sintakmatik model pembelajaran simulasi, yaitu orientasi, latihan partisipasi, pelaksanaan partisipasi, dan wawancara partisipasi. Keuntungan menggunakan model pembelajaran simulasi dalam pembelajaran di kelas diantaranya: pembelajaran simulasi dapat dibuat tidak begitu rumit daripada yang ada dan terjadi di dunia nyata dan keberadaan simulasi yang memudahkan siswa mempelajari umpan balik yang dikembangkan oleh siswa. Penggunaan model simulasi untuk merencanakan pembelajaran di kelas membuat siswa tidak merasa jenuh, bosan, namun menumbuhkan sikap optimis, dan sebagainya dalam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menerima pelajaran dari guru. Melalui model pembelajaran simulasi, guru dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan memberikan gambaran bahwa materi membacakan teks berita penting dalam kehidupan untuk menjadi pembaca berita profesional.

Model pembelajaran simulasi memang tidak asing di telinga para peneliti, karena banyak peneliti tertarik menggunakan model simulasi sebagai penelitian dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sampai eksperimen yang menggunakan model tersebut. Oleh karena itu, peneliti mempunyai ide untuk mengambil model pembelajaran simulasi sebagai salah satu model yang digunakan dalam penelitian ini.

Selanjutnya model *teams games tournament* (TGT*)* merupakan kegiatan pembelajaran dengan berkelompok untuk menciptakan suasana diskusi yang nyaman dan menyenangkan seperti kondisi bermainan *(games).* Bukan sekadar bermainan, karena siswa dituntut aktif untuk memperoleh poin banyak agar timnya menang. Bentuk permainan bersifat akademik, maka model pembelajaran TGT diterapkan dalam pembelajaran agar siswa mudah menerima materi dan mampu mengingat baik materi yang telah dipelajari. Pembelajaran yang menyenangkan akan selalu terkenang dalam memori siswa bahkan menjadi sejarah dalam hidupnya, maka bermain merupakan salah satu kegiatan yang disenangi oleh anak-anak. Belajar sekaligus bermain merupakan cara terbaik menyampaikan materi secara menyeluruh dan teratur. Belajar dengan diberi ruang permainan disetiap penyampaian materi dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif menanggapi pertanyaan yang disampaikan guru. Sintakmatik model

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pembelajaran TGT, yaitu membentuk kelompok, persiapan turnamen, pelaksanaan turnamen, *mumpung* atau pergantian pemain, menghitung poin. Keuntungan model pembelajaran TGT, yaitu siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan berpendapat, menumbuhkan rasa percaya diri, motivasi belajar bertambah, dan meningkatan kebaikan budi, peka, toleransi dan kerjasama antarsiswa.

Model pembelajaran TGT merupakan kegiatan belajar yang memberi warna baru dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti belum pernah menemukan penelitian yang menggunakan model TGT untuk pembelajaran membacakan teks berita. Selain itu, kegiatan dari model TGT juga memberikan pengalaman bagi siswa dan guru dalam menumbuhkan kreativitas serta meningkatkan mutu mengajar. Model tersebut mengajarkan siswa untuk saling membantu, bekerjasama, dan berkompetisi untuk menjadi yang terbaik dengan bersaing sehat. Kompetisi yang dikerjakan membuat siswa memiliki rasa percaya diri tinggi, berjuang menjadi yang terbaik dengan berlatih maksimal agar menjadi terbaik dari lawan mainnya.

Berdasarkan penjelasan dari model simulasi dan model TGT dengan keuntungan yang dimiliki setiap model membuat peneliti merasa bimbang untuk memilih. Berbagai keuntungan yang telah dipaparkan, model simulasi mempunyai keuntungan membuat guru merasa yakin menggunakan model simulasi sebagai model pembelajaran di kelas. Namun, model TGT juga tidak kalah meyakinkan sebagai model pembelajaran membantu guru dalam mengajar, karena model TGT menawarkan keuntungan besar bagi guru sebagai model pembelajaran di kelas. Permain *(game)* yang disajikan model dalam pembelajaran membacakan teks

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

berita dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk berpartisipasi serta lebih semangat menerima materi dari guru.

Berkaitan dengan latar belakang yang dipaparkan, peneliti telah melakukan uji coba pembelajaran membacakan teks berita dengan model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran TGT pada siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh model pembelajaran sesuai dengan membacakan teks berita dan menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan bagi siswa dan guru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi dan berhubungan dengan membacakan teks berita di kelas VIII SMP. Permasalahan tersebut disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa, yaitu kurang minat siswa dalam membaca, berdiskusi atau konsultasi dengan teman untuk menyelesaikan masalah belum ditumbuhkan, tidak percaya diri, kurang termotivasi, sikap tidak serius untuk mempelajari masih tumbuh disetiap siswa, dan tidak ada minat untuk mempelajarinya. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor luar, yaitu kurangnya waktu dalam belajar di dalam kelas, tidak ada media pendukung dalam pembelajaran, kurangnya bahan ajar yang digunakan siswa, dan penggunaan model dalam pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah permasalahan diidentifikasi, permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi. Pembatasan masalah dilakukan pada penggunaan model simulasi dan model *teams games tournament* (TGT). Selanjutnya, kedua model tersebut diterapkan dalam pembelajaran membacakan teks berita untuk dibandingkan hasil penggunaannya pada siswa kelas VIII SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk dengan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, muncul permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah tingkat keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi pada siswa kelas VIII SMP?
2. Bagaimanakah tingkat keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP?
3. Bagaimanakah perbedaan tingkat keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan model simulasi dan model *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP?

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah ditelitih dengan penelitian eksperimen, peneliti mempunyai tujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan tingkat keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi pada siswa kelas VIII SMP.

2. Mendeskripsikan tingkat keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP.
3. Mendeskripsikan perbedaan tingkat keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi dan model *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis manfaat yang diperoleh peneliti adalah teori. Sedangkan secara praktis manfaat yang diperoleh peneliti adalah praktik pembelajaran. Berikut adalah penjelasan manfaat teoretis dan praktis.

Manfaat teoretis, secara teori penelitian ini mempunyai manfaat di bidang pendidikan, terutama dalam pembelajaran membacakan teks berita. Manfaat teoretis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil penelitian dapat dijadikan sebagai alternatif penerapan model pembelajaran yang dapat dilakukan guru terutama pembelajaran bahasa Indonesia.

Manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu manfaat bagi siswa, bagi guru, dan bagi sekolah. Berdasarkan tiga manfaat tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

Pertama bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, yaitu (1) memberikan motivasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (2) menciptakan suasana kelas nyaman dan senang sehingga menumbuhkan semangat belajar, (3) menyaring siswa-siswa yang berbakat dalam

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

membacakan teks berita, dan (4) melatih siswa aktif dan percaya diri berbicara di depan kelas dengan menerapkan model simulasi dan model *teams games tournament* (TGT).

Selanjutnya kedua bagi guru, manfaat penelitian bagi guru, yaitu (1) memberikan pengetahuan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, (2) membantu guru menentukan model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, (3) hasil penelitian dapat menjadi acuan bagi guru dalam menerapkan model simulasi dan model TGT dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kemudian ketiga bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi sekolah untuk memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran bahasa Indonesia sehingga hasil belajar siswa meningkat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini bersifat umum dari segi teks yang digunakan maupun model pembelajaran yang diteliti, namun peneliti berusaha memberikan variasi baru untuk menuangkan ide-ide dalam penelitiannya. Berkaitan dengan topik keefektifan pembelajaran membacakan teks berita menggunakan model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT*)* terdapat berbagai pustaka yang mendasari penelitian ini antara lain: Nadimah (2011), Puspitasari (2011), Wyk (2011), Marini (2012), Ismail, dkk. (2013), Larasati (2013), Makunti (2013), Baswendro, dkk. (2015), Mertha (2015), Salam, *et al* (2015), dan Sharma (2015).

Nadimah (2011) melakukan penelitian berjudul "Peningkatan Keterampilan Membacakan Teks Berita dengan Teknik Simulasi Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Lasem Kabupaten Rembang". Tujuan penelitian Nadimah adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa membacakan teks berita dengan menerapkan teknik simulasi berbantu media audiovisual. Selanjutnya metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa ditiap siklusnya. Hal tersebut dijelaskan bahwa nilai rata-rata hasil berlajar siswa prasiklus sebesar 58,11 telah menunjukkan peningkatan. Pada siklus 1 nilai rata-rata belajar siswa sebesar 69,84 dengan kategori cukup. Selanjutnya peningkatan hasil belajar siswa yang

signifikan terjadi pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 81,73 berkategori baik.

Penelitian yang dilakukan Nadimah (2011) memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya terdapat pada materi yang diteliti, yaitu pembelajaran membacakan teks berita pada siswa kelas VIII SMP. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang diterapkan, yaitu Nadimah menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Selain itu, tujuan penelitian Nadimah adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa membacakan teks berita dengan menerapkan teknik simulasi berbantu media audiovisual. Tujuan penelitian ini adalah mencari keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi dan model TGT.

Puspitasari (2011) melakukan penelitian berjudul "Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa SMP dengan Perlakuan Media Boneka dan Media Gambar Model Simulasi". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keefektifan pembelajaran keterampilan bercerita dengan perlakuan media boneka dan media gambar dalam model simulasi. Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka dalam model simulasi terbukti lebih efektif dibanding pembelajaran keterampilan bercerita dengan perlakuan media gambar dalam model simulasi. Hasil uji t membuktikan bahwa t_{hitung} = -33,481 < t_{tabel} = 2,002, untuk taraf signifikan α = 5% dengan dk = 58 yang berada pada daerah

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

penolakan Ho yang berarti H_a diterima. Pada hasil uji belajar diperoleh t_{hitung} = 23,936 dan t_{tabel} = 2,045 dengan rerata kelas eksperimen 1 = 81,21 dan rerata kelas eksperimen 2 = 76,66. Untuk hasil observasi menunjukkan bahwa kelas eksperimen 1 mencapai 82,5% dalam kategori baik dan kelas eksperimen 2 mencapai 80,15% dalam kategori baik. Dari tiga pengujian tersebut disimpulkan pembelajaran keterampilan bercerita pada kelas eksperimen 1 dengan perlakuan media boneka dalam model simulasi terbukti lebih efektif dibanding pembelajaran keterampilan bercerita pada kelas eksperimen 2 dengan perlakuan media gambar dalam model simulasi.

Persamaan penelitian Puspitasari (2011) dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran simulasi dan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Perbedaannya, yaitu penelitian Puspitasari menerapkan media pembelajaran yang berupa alat bantu media boneka dan media gambar, sedangkan penelitian ini menggunakan media video pembacaan berita.

Wyk (2011) dalam penelitian yang berjudul "*The Effects of Teams Games Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students"* menjelaskan bahwa penerapan model TGT dalam pendidikan ekonomi mempunyai tujuan, yaitu untuk menentukan efek koperasi belajar teknik dari *teams games tournament* (TGT) pada prestasi, retensi, dan sikap TGT sebagai metode pengajaran. Untuk metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Hasil analisis penelitian Wyk memperlihatkan bahwa penelitian ini memperoleh skor tes prestasi untuk kelompok TGT dengan skor rerata sebesar 52,99, sedangkan kelompok kontrol kuliah memperoleh skor

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

rerata sebesar 50.13. Hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa menggunakan model TGT dalam pendidikan ekonomi menunjukkan lebih baik dalam pencapaian tes dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Penelitian yang dilakukan Wyk (2011) dengan penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen dan menerapkan model pembelajaran TGT pada penelitian. Perbedaannya terletak pada objek penelitian, yaitu penelitian ini menggunakan materi membacakan teks berita, sedangkan penelitian Wyk menggunakan materi keaksaraan ekonomi.

Marini (2012) melakukan penelitian berjudul "Peningkatan Kemampuan Membaca Ekstensif Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas VIII.7 Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Palembang". Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca ekstensif siswa dengan memberikan perlakuan model TGT yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT pada pokok bahasan membaca ekstensif. Penelitian Marini menggunakan metode penelitian tidak kelas (PTK). Kemudian hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa menggunakan model TGT dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada pokok bahasan membaca ekstensif, hasil belajar siswa mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase untuk hasil tes kemampuan membaca ekstensif siswa terdapat pada siklus 1 sebesar 60%, siklus II mengalami peningkatan, yaitu sebesar 77,5% kemudian kembali mengalami peningkatan disiklus III sebesar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

92,5%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar membaca ekstensif siswa.

Penelitian yang dilakukan Marini (2012) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Kedua peneliti memiliki kesamaan dalam menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang diterapkan, yaitu penelitian Marini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Tujuan penelitian Marini, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT pada pokok bahasan membaca ekstensif, sedangkan tujuan penelitian ini untuk mencari keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi dan model TGT.

Ismail, dkk., (2013) melakukan penelitian berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Group Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media "3IN1" dalam Pembelajaran Matematika". Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diterapkan model pembelajaran TGT dengan media "3In1" lebih baik dibandingkan model ekspositori dengan media "3In1" dan model ekspositori. Selanjutnya juga untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diterapkan model ekspositori dengan media "3In1" lebih baik daripada model ekspositori. Penelitian ini menggunakan model penelitian eksperimen. Hasil penelitian ini diketahui bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen 1 memiliki nilai rata-rata sebesar 80,93 lebih baik dibandingkan kelas eksperimen 2 yang memiliki rata-rata sebesar 70,49 dan kelas kontrol

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

bernilai rata-rata sebesar 60,04. Penelitian Ismail, dkk. mengungkapkan bahwa ada berbagai faktor yang diduga sebagai penyebab perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model TGT menggunakan media "3In1" lebih efektif daripada model ekspositori dengan media "3In1" dan hanya menggunakan model pembelajaran ekspositori.

Penelitian Ismail, dkk., (2013) mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini baik dari segi metode penelitian maupun model pembelajaran yang diteliti. Persamaan penelitian Ismail, dkk dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen dan model pembelajaran TGT dalam mencari keefektifan model. Letak perbedaannya pada pelajaran yang dikaji, yaitu penelitian Ismail, dkk. menggunakan pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini menggunakan pelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian Larasati (2013) yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Membacakan Teks Berita Menggunakan Model Bermain Peran melalui Media Audio Rekaman Pembacaan Teks Berita Siswa Kelas VIII-A MTs Negeri 1 Semarang" mendiskripsikan bahwa proses pembelajaran membacakan teks berita menggunakan model bermain peran melalui media audio rekaman pembacaan teks berita mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut diantaranya: intensifnya proses internalisasi yang menumbuhkan minat siswa untuk membacakan teks berita, kondusifnya proses menyimak media audio rekaman pembacaan teks berita yang diputarkan guru, kondusifnya proses diskusi dalam memberikan intonasi pada teks berita sesuai media yang diperdengarkan guru, intensifnya proses membacakan teks berita sesuai aspek-aspek yang dijelaskan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

guru, kondusifnya proses menyimak penampilan siswa yang maju, dan reflektifnya suasana saat kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran. kemudian metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian tes keterampilan membacakan teks berita yang dilakukan penelitian Larasati menunjukkan peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I menghasilkan nilai rata-rata 66,5 dan mengalami peningkatkan pada siklus II dengan nilai rata-rata 80,6 setelah mendapatkan perlakuan model bermain peran melalui media audio rekaman pembacaan teks berita.

Persamaan penelitian yang dilakukan Larasati (2013) dengan penelitian ini terletak pada keterampilan membacakan teks berita. Perbedaannya, yaitu jenis penelitian Larasati adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan menggunakan model bermain peran melalui media pembacaan berita, sedangkan penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen dan menggunakan model simulasi beserta model *teams games tournament* (TGT).

Selaras dengan penelitian Makunti (2013) yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Membacakan Teks Berita dengan Metode Penampilan melalui Media Teks Berjalan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tengaran Kabupaten Semarang" mempunyai tujuan penelitian, yaitu (1) mendeskripsi proses pembelajaran keterampilan membacakan teks berita, (2) mendeskripsi peningkatan keterampilan membacakan teks berita, dan (3) mendeskripsi perubahan tingkah laku siswa kelas VIII H SMP Negeri 2 Tengaran setelah mengikuti pembelajaran membacakan teks berita dengan metode penampilan melalui media teks berjalan. Selanjutnya metode penelitian yang digunakan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Makunti adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Makunti membuktikan keberhasilan dalam menggunakan metode penampilan dan media teks berjalan. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan prestasi akademik yang bernilai rata-rata = 65,34 tergolong dalam kategori cukup. Pada siklus I menuju siklus II memiliki nilai rata-rata = 80,59 tergolong dalam kategori baik pada siklus II.

Persamaan penelitian yang dilakukan Makunti (2013) dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas materi membacakan teks berita. Perbedaannya, yaitu jenis penelitian Makunti adalah penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Tujuan dari penelitian Makunti adalah untuk meningkatkan prestasi siswa dalam membacakan teks berita, sedangkan penelitian ini mencari keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model pembelajaran simulasi dan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).

Baswendro, dkk. (2015) dalam penelitian eksperimen yang berjudul "Keefektifan Model TGT dengan Pendekatan *Scaintific* Berbantuan CD Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII pada Materi Lingkaran" menjelaskan tujuan dari penelitian adalah (1) untuk mengetahui hasil kemampuan pemecahan masalah siswa VIII pada materi lingkaran dengan menggunakan model TGT mencapai KKM, dan (2) untuk mengetahui rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa dengan model TGT lebih tinggi daripada dengan model ekspositori. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dan penelitian dilakukan untuk menguji

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

keefektifan model TGT dengan pendekatan *scaintific* dalam pembelajaran matematika. Hasil analisis data akhir terdapat 93% siswa di kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, diperoleh data nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas kontrol.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Baswendro, dkk. (2015) adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen dan model pembelajaran TGT. Perbedaannya, penelitian Baswendro, dkk. menggunakan pendekatan *scaintific* dan media CD sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika yang dikaji, sedangkan penelitian ini menggunakan pelajaran bahasa Indonesia.

Mertha (2015) dengan penelitian yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Pidato dengan Model Simulasi Mahasiswa Semester Gasal PBSI UNSOED Tahun Pelajaran 2014/2015" mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterampilan pidato mahasiswa semester gasal PBSI Unsoed setelah diterapkan model simulasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran keterampilan pidato. Rata-rata nilai dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu iklus I 44,75 (20%) dan siklus II 82,5 (92,5%). Selain hasil belajar siswa dalam bentuk nilai keterampilan pidato baik, hasil observasi terhadap sikap mahasiswa juga menunjukkan adanya peningkatan menjadi lebih baik. Mahasiswa lebih antusias menerima pelajaran dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penelitian yang dilakukan Mertha (2015) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya adalah sama-sama membahas model pembelajaran simulasi yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang terapkan, jika penelitian Mertha menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Selain itu, dalam penelitian Mertha mempunyai tujuan meningkatkan keterampilan pidato mahasiswa semester gasal PBSI Unsoed setelah diterapkan model simulasi. Tujuan penelitian ini adalah mencari keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model sumulasi dan model TGT.

Salam *et al* (2015) melakukan penelitian berjudul *"Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh".* Penelitian Salam *et al* bertujuan mengidentifikasi efektivitas *teams games tournament* (TGT) koperasi berbasis web bermain untuk belajar matematika. Selanjutnya memastikan perbedaan sikap siswa dalam belajar matematika setelah menggunakan model TGT koperasi berbasis web dan mengetahui pengaruh sikap siswa dalam permainan komputer saat pembelajaran. Hasil tes prestasi yang sama dilakukan dengan inventarisasi pada *pretest* dan *posttest* TGT eksperimental dan kelompok kontrol. Penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen dengan hasil penelitian tersebut menunjukkan siswa kelompok eksperimental TGT telah mencapai hasil belajar yang signifikan daripada siswa kelompok berbasis kontrol.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Persamaan penelitian Salama *et al* (2015) dengan penelitian ini terdapat pada metode penelitian yang digunakan, yaitu penelitian eksperimen dan menggunakan model pembelajaran TGT. Perbedaannya terdapat pada pelajaran matematika untuk penelitian *Salama et al*, sedangkan penelitian ini menggunakan pelajaran bahasa Indonesia.

Sharma (2015) melakukan penelitian berjudul *"Simulation Models for Teacher Training: Perspectives and Prospects"*.Terdapat enam langkah dalam penelitian tersebut untuk menciptakan model fisik simulasi. Langkah-langkahnya antara lain: (1) menciptakan lingkungan alami kelas, (2) siswa harus dibuat nyama dan didorong aktif berpartisipasi dalam setiap sesi, (3) meminta guru praktik untuk menyajikan sebuah pelajaran yang siap di depan para siswa dengan menggunakan semua keterampilan yang diperlukan pengajar, (4) bagaimana guru praktik melihat kepribadian individual siswa, (5) mengambil umpan balik dari para siswa, dan (6) tanyakan kepada guru praktik untuk berlatih pada minggu depan untuk memperbaiki poin. Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran unjuk kerja dengan menerapkan model simulasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Persamaannya penelitian Sharma (2015) menggunakan model simulasi untuk meneliti kinerja siswa dalam pembelajaran di kelas. Perbedaannya, penelitian tersebut mengkaji keterampilan mengajar, sedangkan penelitian ini mengkaji keterampilan membacakan teks berita.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah ada, dapat diketahui model simulasi dan model TGT masih belum populer digunakan dalam keterampilan

membacakan teks berita. Meskipun model simulasi dan model TGT sudah digunakan untuk pembelajaran membaca dan model tersebut sesuai dalam pembelajaran di kelas, tetapi peneliti melakukan uji coba kembali dengan materi yang berbeda. Model simulasi dan TGT sudah dilakukan uji coba dan model tersebut efektif diterapkan dalam pembelajaran membaca. Penelitian ini menjelaskan jenis penelitian eksperimen pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi dan TGT pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Ungaran.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis penelitian ini memaparkan membacakan teks berita, model pembelajaran simulasi, dan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) sebagai berikut.

2.2.1 Hakikat Membacakan atau Membaca Nyaring

Hakikat membaca nyaring yang akan dipaparkan adalah pengertian membaca nyaring, tujuan membaca nyaring, manfaat membaca nyaring, dan teknik membaca nyaring.

2.2.1.1 Pengertian Membaca Nyaring

Membaca nyaring merupakan suata aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat bagi guru, murid, ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran, dan perasaan seorang pengarang (Tarigan 2008:23). Selanjutnya menurut Broughton *et al* dalam Tarigan (2008:24) bahwa jangan kita lupakan membaca nyaring itu pada hakikatnya suatu masalah lisan atau *oral matter.* Oleh karena itu, khusus dalam

pengajaran bahasa asing, ucapan *(pronounciation)* daripada kepemahaman *(comprehension).* Sementara menurut Flesh *et al* (dalam Haryadi (2012:71)) membaca hakikatnya adalah menerjemahkan lambang grafik ke dalam lambang lisan sehingga bahasa tulis tunduk kepada aturan bahasa lisan. Maksudnya adalah pembaca mentransfer kembali simbol-simbol yang terbentuk tulisan ke dalam bentuk bahasa lisan hal tersebut dapat kita lihat pada membaca nyaring.

Pengertian membaca nyaring ditegaskan oleh Fanany (2013:19) yakni suatu kegiatan membaca yang dilakukan dengan keras, dalam buku petunjuk guru Bahasa Indonesia untuk SMA disebut membacakan. Membacakan berarti membaca untuk orang lain atau pendengar, guna menangkap serta memahami informasi pikiran dan perasaan penulis atau pengarangnya. Selanjutnya Dalman (2013:63) berpendapat bahwa membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan mengeluarkan suara atau kegiatan melafalkan lambang-lambang bunyi bahasa dengan suara yang cukup keras.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa membaca nyaring merupakan kegiatan atau aktivitas membaca yang dilakukan oleh seseorang untuk memahami informasi yang disampaikan pengarang dan dibaca dengan suara yang cukup keras agar orang lain mendengar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.1.2 Tujuan Membaca Nyaring

Membaca yang baik harus mempunyai tujuan yang jelas untuk memperoleh sesuatu dalam bacaan yang dibaca. Seperti halnya tujuan membaca nyaring adalah membuat orang lain mendengarkan dan memahami informasi apa yang dibaca oleh pembaca. Membaca teknik biasanya disebut membaca bersuara atau

membaca nyaring. Tujuannya agar siswa memiliki keterampilan membaca dengan lagu kalimat, intonasi kalimat, pemenggalan kata atau kalimat serta pengucapan fonem yang benar dan tepat (Ahmad 2010:30).

Tujuan membaca nyaring selanjutnya menurut Haryadi (2012:129) ialah mengomunikasikan isi bacaan kepada orang lain atau pendengar. Pembaca nyaring tidak hanya melafalkan secara nyaring lambang-lambang bunyi, ia juga dituntut mampu melakukan proses pengolahan agar pesan-pesan atau muatan makna yang terkandung dalam lambang-lambang bunyi dapat tersampaikan secara jelas dan tepat oleh pendengar. Kemudian Menurut Dalman dalam buku Dalman (2013:63) menyebutkan tujuan membaca nyaring, yaitu agar seseorang mampu mempergunakan ucapan yang tepat, membaca dengan jelas dan tidak terbatah-batah, membaca dengan tidak terus-menerus melihat pada bahan bacaan, dan membaca dengan menggunakan intonasi dan lagu yang tepat dan jelas.

Tujuan membaca nyaring yang diungkapkan para ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca nyaring adalah agar seseorang mampu mengomunikasikan isi bacaan dengan menggunakan kata maupun kalimat harus sesuai, lancar ketika membaca, tidak fokus terus dengan bahan bacaan, dan dapat membaca dengan intonasi yang jelas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.1.3 Manfaat Membaca Nyaring

Selain mempunyai tujuan membaca nyaring, pembaca juga memperoleh manfaat dari membaca nyaring yang telah dilakukan. Berbagai manfaat yang diperoleh pembaca maupun pendengar dari membaca nyaring, yaitu memenuhi

tujuan dari membaca, memberikan informasi bukan untuk diri sendiri tetapi untuk orang lain, dan mengasah keterampilan dalam berbicara. Manfaat membaca nyaring menurut Rothlein dan Meinbach dalam buku Haryadi (2012:129) membaca nyaring untuk anak-anak merupakan kegiatan yang berharga bisa meningkatkan keterampilan menyimak, menulis, dan membantu perkembangan anak untuk mencintai buku dan membaca cerita sepanjang hidup mereka. Selanjutnya manfaat membaca nyaring diungkapkan oleh Tarigan dalam buku Dalman (2013:65) memaparkan manfaat dari membaca nyaring antara lain: (1) dapat memuaskan dan memenuhi berbagai ragam tujuan serta mengembangkan sejumlah keterampilan dan minat dan (2) dapat menyampaikan informasi yang penting kepada para pendengar.

Atas dasar beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat membaca nyaring, yaitu dapat memperoleh informasi dari kegiatan membaca, meningkatkan keterampilan membaca, dan mengembangkan minat seseorang dalam membaca.

2.2.1.4 Teknik Membaca Nyaring

Menurut Haryadi (2012:127), membacakan terdiri atas dua jenis, yaitu membaca teknik dan membaca indah. Membaca teknik digunakan untuk membaca berbagai teks perangkat upacara, teks berita, dan teks pidato. Membaca indah digunakan untuk membaca puisi karya orang lain dan karya sendiri. Sementara Ahmad (2010:30) berpendapat bahwa membaca teknik biasanya disebut membaca bersuara atau membaca nyaring. Tujuannya agar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

siswa memiliki keterampilan membaca dengan lagu kalimat, intonasi kalimat, pemenggalan kata atau kalimat serta pengucapan fonem yang benar dan tepat.

Fanany (2012:20) juga merumuskan bahwa membaca teknik biasanya disebut membaca lancar. Dalam membaca terdapat teknik membaca yang harus diperhatikan, yaitu: (1) cara mengucapkan bunyi bahasa meliputi kedudukan mulut, lidah, dan gigi, (2) cara menempatkan tekanan kata, tekanan kalimat dan fungsi tanda-tanda baca sehingga menimbulkan intonasi yang teratur, dan (3) kecepatan mata yang tinggi dan pandangan mata yang jauh.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa membaca nyaring mempunyai teknik membaca, yaitu cara mengucapkan bunyi bahasa, cara menempatkan tanda baca, dan kecepatan mata dan pandangan mata saat membaca.

2.2.2 Hakikat Berita

Kejadian atau peristiwa yang terjadi begitu banyak dalam kehidupan masyarakat dan kebutuhan manusia akan informasi membuat peristiwa-peritawa tersebut dijadikan sebuah berita. Melalui berita yang disajikan, maka kebutuhan masyarakat akan informasi yang bersifat faktual dan aktual terpenuhi. Berikut dipaparkan hakikat dari berita, yaitu pengertian berita dan jenis-jenis berita.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.2.1 Pengertian Berita

Berita adalah semua kejadian yang disampaikan atau diceritakan kembali pada orang lain melalui kata atau gambar (Faqih 2003:36). Pendapat Sumadiria (2005:65) tentang berita adalah laporan tercepat mengenal fakta atau ide terbaru yang benar, manarik dan atau penting bagi sebagaian besar khayalak, melalui

media berkala seperti surat kabar, radio televisi, atau media *online* internet. Selanjutnya menurut Muda (2008:22) berita adalah suatu fakta atau ide atau opini aktual yang menarik dan akurat serta dianggap penting bagi sejumlah besar pembaca, pendengar maupun penonton.

Menurut Rohmadi (2011:27) berita merupakan informasi atas kejadian yang disampaikan kepada orang lain, kejadian yang disampaikan biasanya kejadian-kejadian yang unik dan menarik. Selanjutnya ditegaskan oleh pendapat Cahaya (2012:2) mengungkapkan bahwa pengertian berita adalah semua hasil pelapor, baik secara lisan ataupun tertulis yang bersumber dari realitas kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian berita adalah semua kejadian yang dapat diceritakan atau dipaparkan yang berbersifat fakta, akurat dan menarik serta dianggap penting oleh sejumlah masyarakat.

2.2.2.2 Jenis Berita

Berita mempunyai berbagai ragam bentuknya. Jenis berita secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu sebagai berikut: (1) berita langsung, (2) berita mendalam, (3) berita menyeluruh, (4) berita pelaporan interpretatif, dan (5) berita pelaporan cerita khas. Berikut sajian jenis-jenis berita menurut para ahli.

Menurut Faqih (2003:42-43) jenis berita yang lazim dipakai dalam pengungkapan fakta di media massa terbagi menjadi tiga, yaitu (1) *straight news* atau berita langsung, dalam perkembangan kemudian sering disebut berita.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Straight news dibuat untuk menyampaikan fakta yang baru dan harus segera diketahui masyarakat, (2) *soft news* atau berita ringan, jenis ini tidak mengutamakan aktualitas, tapi menekankan aspek manusiawi (*human interest)* dalam suatu peristiwa, dan (4) *feature,* berita kisah khas. Merupakan jenis tulisan mengenai suatu fakta yang dapat menambah pengetahuan pembaca dan atau menyentuh perasaan pembaca.

Cahaya (2012:13-14) memaparkan jenis-jenis berita lebih luas, yaitu (1) berita langsung *(straigt news)* merupakan berita liputan suatu peristiwa atau kejadian secara langsung. Berita langsung dibuat untuk menyampaikan peristiwa-peristiwa yang secepatnya harus diketahui khalayak. Oleh karena itu, jenis berita ini hanya melaporkan peristiwa yang terjadi secara singkat. (2) berita mendalam (*depth news report)*, sesuai dengan namanya berita ini ditulis secara mendalam dan lengkap. Dengan membaca berita ini, pembaca dapat mengetahui dan memahami permasalahan yang diberitakan dengan baik dari berbagai sudut pandang. Berita jenis ini melaporkan peristiwa yang membutuhkan informasi secara intensif. Tujuannya, yaitu untuk memperoleh keterangan dan mengungkapkan fakta-fakta yang masih tersembunyi. (3) berita menyeluruh (*comprehensive news report)* merupakan berita tentang fakta yang bersifat menyeluruh ditinjau dari berbagai aspek. Berita jenis ini keberadaannya dianggap sebagai penyempurna berita langsung. Jika berita langsung berisi potongan fakta, berita menyeluruh menggabungkan berbagai potongan fakta sehingga menjadi berita yang utuh. (4) Berita pelaporan interpretatif (*interpretative news report)* umumnya memfokuskan pada sebuah isu, masalah,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

atau peristiwa yang bersifat kontroversial, namun, laporan tetap terfokus pada fakta bukan opini. Dalam memberikan informasi seperti ini, wartawan dituntut dapat menganalisis dan menjelaskan persoalan yang terjadi dengan jelas. Berita interpretatif sangat bergantung pada pertimbangan nilai dan fakta yang ada. (5) berita pelopor cerita khas (*feature story report)* merupakan bentuk berita ringan yang mendalam, menghibur, enak untuk disimak, dan biasanya menggunakan teknik "pengisahan sebuah cerita". Tulisan *feature* memberikan penekanan pada fakta-fakta yang dianggap mampu menghibur dan memunculkan empati pembaca dan mengandung unsur sastra sebagai ciri khasnya.

Berdasarkan pemaparan jenis-jenis berita, dapat disimpulkan bahwa berita mempunyai lima jenis, yaitu (1) berita langsung merupakan berita berisi peristiwa atau kejadian secara langsung disampaikan, (2) berita mendalam merupakan berita yang disampaikan secara mendalam dan lengkap, (3) berita menyeluruh berita yang berisi fakta dan bersifat menyeluruh ditinjau dari berbagai aspek, (4) berita pelapor interpretatif merupakan berita yang memfokuskan pada isu, masalah, dan kontroversial, dan (5) berita pelapor cerita khas merupakan merupakan berita yang ringan dan mendalam, menghibur, enak untuk disimak, dan biasanya menggunakan teknik dalam penulisan.

2.2.3 Membacakan Teks Berita

Kurikulum tahun 2006 (KTSP) memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai pedoman dalam membuat perangkat pembelajaran. Bagian dari standar kompetensi terdapat keterampilan membaca dalam

memahami ragam wacana tulis dengan membaca ekstensif, membaca intensif, dan membaca nyaring, sedangkan kompetensi dasar 11.3 membacakan teks berita dengan intonasi yang tepat serta artikulasi dan volume suara yang jelas.

Membacakan teks berita adalah kegiatan atau aktivitas membaca berita yang dilakukan seseorang dengan mengeluarkan suara cukup keras agar pendengar mengetahui informasi yang disampailkan oleh pembaca secara jelas. Membacakan teks berita dilakukan oleh penyiar berita melalui radio dan televisi. Seorang penyiar harus dapat membacakan teks berita sesuai dengan syarat tertentu dan harus memperhatikan kepentingan pemirsa atau pendengar. Langkah-langkah membacakan teks berita menurut Nurhadi (2016:50-51) sebagai berikut.

1. Prabaca

   Sebelum membacakan teks berita, lakukan kegiatan berikut.

   1) Dapatkan berita di surat kabar, lakukanlah kegiatan berikut.
   2) Berlatihlah melafalkan kalimat agar memperoleh kualitas membaca yang baik.

2. Saat baca

   Pada saat membacakan teks berita, lakukanlah kegiatan berikut.

   1) Bacalah berita secara menyeluruh.
   2) Pahamilah isi berita secara keseluruhan.
   3) Berikanlah tanda jeda pada teks berita tersebut. Tanda jeda memudahkan Anda untuk membacakannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

4) Berlatihlah membacakan teks berita tersebut berulang-ulang untuk memperoleh kualitas membaca yang baik dengan memperhatikan:
   a. kejelasan ucapan atau vokal,
   b. mimik atau ekspresi wajah, dan
   c. gaya atau penampilan secara fisik.
5) Bacakanlah teks berita tersebut.

3. Pascabaca

Setelah membacakan teks berita, lakukanlah kegiatan berikut.

a. Cek kembali teks yang baru Anda baca, mungkin ada bagian yang terlewatkan.
b. Lakukanlah kegiatan tertentu sesuai dengan sikap Anda. Kegiatan-kegiatan itu, antara lain menyimpan rapi teks berita untuk dikutip di lain waktu, menceritakan isi berita kepada orang lain, mencari apakah ada berita yang serupa, atau berlatih terus membacakan berita barangkali keterampilan tersebut Anda butuhkan pada hari mendatang.

2.3.4 Kompetensi Membacakan Teks Berita

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Membacakan teks berita dengan intonasi yang tepat serta artikulasi dan volume suara yang jelas merupakan keterampilan membaca. Membaca nyaring digunakan saat membacakan teks berita, hal tersebut dilakukan agar pembaca dan pendengar menikmatinya. Kegiatan membaca tersebut melatih siswa untuk menjadi pembaca berita yang profesional dan dapat mengembangkan kemampuan serta menggali potensi siswa dalam bidang membaca dan

berbicara. Melalui kegiatan membacakan teks berita siswa diharapkan mampu menumbuhkan sikap percaya diri siswa dalam berbicara di depan kelas dan sebagai bidang untuk mengembangkan bakat yang terpendam.

Kompetensi ini bertujuan untuk melatih siswa membacakan teks berita dengan baik dan benar serta memperhatikan aspek-aspek, yaitu intonasi, pelafalan, volume suara, penjedaan, ekspresi wajah, kelancaran, penampilan, dan pandangan mata. Selain itu juga mengembangkan potensi siswa dalam membaca sekaligus berbicara dengan baik. Aspek-aspek membacakan teks berita akan dipaparkan sebagai berikut.

Aspek pertama, intonasi merupakan titinada dalam berbicara dan sebagai pembeda maksud kalimat berita, kalimat tanya, dan kalimat perintah. Menurut Verhaar, dkk. (2010:56) bahwa intonasi itu seperti halnya dengan semua lagu, dalam musik misalnya, terdiri atas titinada-titinada dalam urutan tertentu. Selanjutnya pendapat Muslich (2011:115) tentang intonasi berbeda dengan nada, intonasi dalam bahasa Indonesia sangat berperan dalam pembedaan maksud kalimat. Pola-pola intonasi dalam bahasa Indonesia dibedakan menjadi kalimat berita (deklaratif) dengan intonasi datar-turun, kalimat tanya (interogatif) dengan intonasi datar-naik, dan kalimat perintah (imperatif) dengan intonasi datar- tinggi.

Aspek kedua, pelafalan dalam membacakan teks berita berkaitan dengan kejelasan pengucapan setiap kata atau artikulasi pembaca. Menurut Aryati (2005:65) mengungkapkan titik penekanan dari artikulasi adalah kejelasan kata. Ada kebiasaan seseorang untuk cepat menyelesaikan pembicaraannya, sehingga

kata-kata yang diucapkan dengan cepat menghasilkan suara tidak jelas. Pembaca dapat dikatakan profesional dalam bidang menyampaikan bahan bacaan, jika orang lain memahami dan mendengarkan dengan jelas setiap kata yang diucapkan pembicara.

Aspek ketiga, volume suara berkaitan dengan keras dan pelannya pembacaan teks berita. Pendengar dapat memperoleh informasi dari pembaca dengan jelas karena volume suara pembaca menyesuaikannya. Menurut Aryati (2005: 63) berkaitan dengan volume sangat penting bergantung pada sarananya. Ketika membacakan teks berita, pembaca harus bisa menyesuaikan kondisi ruang. Karena ruang yang hening volume suara yang dibutuhkan tidak terlalu keras, berbeda dengan ruangan bising dan saling bersaing mengeluarkan suara, pembaca membutuhkan volume suara cukup keras.

Aspek keempat, penjedaan atau kesenyapan menurut Muslich (2010:65) yang dimaksud dengan penghentian adalah pemutusan suatu arus bunyi-bunyi segmental ketika diujarkan oleh penutur. Sebagai akibatnya, akan terjadi kesenyapan diantara bunyi-bunyi yang terputus itu. Selanjutnya Chaer (1994:122) mengungkapkan bahwa jeda atau persendian berkenaan dengan hentian bunyi dalam arus ujar. Disebut jeda karena adanya hentian itu, dan disebut persendian karena di tempat perhentian itulah terjadinya persambungan antara segmen yang satu dengan segmen yang lain. Pemberian penjedaan dilakukan pembaca sebelum membacakan teks berita dengan tanda jeda sebagai berikut.

1) Jeda antarkata dalam frase diberi tanda berupa garis miring tunggal (/).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2) Jeda antarfrase dalam klause diberi tanda berupa garis miring ganda (//).

3) Jeda antarkalimat dalam wacana diberi tanda berupa garis silang ganda (#).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa penjedaan atau kesenyapan adalah berhentinya bunyi-bunyi dalam arus ujaran yang dilakukan pembaca ketika melihat tanda jeda, yaitu jeda antarkata (/), jeda antarfrase (//), dan jeda antarkalimat (#).

Aspek kelima, nada berkenaan dengan tinggi rendahnya suatu bunyi. Bila suatu bunyi segmental diucapkan dengan frekuensi getaran yang tinggi, tentu akan disertai dengan nada yang tinggi. Sebaliknya, kalau diucapkan dengan frekuensi getaran yang rendah, tentu akan disertai juga dengan nada rendah (Chaer 1994:121). Menurut Verhaar (2010:57) bahwa silabel yang diberi tekanan biasanya juga dituturkan pada nada yang lebih tinggi. Nada menyertai juga silabel (atau bunyi vokal di dalamnya) dalam bahasa tertentu, untuk membedakan kata-kata yang "sama" secara "segmental" bahasa disebut nada. Selanjutnya menurut Musclich (2011:112) bahwa nada dalam penuturan bahasa Indonesia, tinggi-rendahnya (nada) suara tidak fungsional atau tidak membedakan makna. Ketika penutur mengucapkan [aku], [Membaca], [buku] dengan nada tinggi, sedang, atau rendah, maknanya sama saja. Menurut Chaer (1994:121) dalam bahasa tonal, biasanya dikenal adanya lima macam nada, yaitu:

1) Nada naik atau meninggi yang biasanya diberi tanda garis atas /.../.

2) Nada datar, biasanya diberi tanda garis lurus mendatar /......./.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3) Nada turun atau merendah, biasanya diberi tanda garis menurun /……\../.
4) Nada turun naik, yakni nada yang merendah lalu meninggi, biasanya diberi tanda /……../.
5) Tanda naik turun, yaitu nada yang meninggi lalu merendah, biasanya ditandai dengan /…/\\../.

Aspek keenam, kelancaran dalam membacakan teks berita adalah pembaca tidak terbatah-batah saat berbicara dan menyampaikan informasi dalam berita. pembaca dapat dikatakan lancar ketika membacakan teks berita tidak ada kata-kata mubazir, yaitu ah, em, wah, dan sebagainya. Kejelasan pembaca berita sangat mempengaruhi kualitas informasi yang diperoleh pendengar.

Aspek ketujuh, ekspresi wajah atau mimik muka saat membacakan teks berita mempunyai karakter berbeda-beda sesuai konteks berita yang dibacakan. Ketika pembaca berita dihadapkan pada berita bahagia atau kegembiraan, ekspresi wajah harus menampilkan wajah ikut bahagia dan ketika membacakan teks berita yang berisi bencana, ekspresi wajah harus sesuai.

Aspek kedelapan, pandangan mata saat membacakan teks berita diusahakan tidak menunduk ke bawah atau terlalu fokus pada teks yang dibaca, tetapi fokus ke depan memperhatikan tatapan *audience*. Hal tersebut dilakukan ketika pembaca berita di hadapan banyak orang atau *audience*. Berbeda kalau pembacan berita di hadapkan depan kamera diusahakan menghadap tepat pada kamera.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.5 Model Pembelajaran

Menurut Winataputra (2001:3) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Selanjutnya menurut Joyce dalam buku Trianto (2011:5) mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Sepaham dengan Triatno, menurut Rusman (2012:133) mengungkapkan bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efesien untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Arends dalam buku Trianto (2015:51) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam tutorial. Selanjutnya ditegaskan oleh Trianto (2015:53) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Menurut Joyce dan Weil dalam buku Winataputra (2001:8), menyebutkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki unsur-unsur, yaitu (1) sintakmatik

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ialah tahap-tahap kegiatan dari model tersebut, (2) sistem sosial ialah situasi atau suasana, dan norma yang berlaku dalam model tersebut, (3) prinsip reaksi ialah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para pelajar, termasuk bagaimana seharusnya pengajar memberikan respon terhadap mereka, (4) sistem pendukung ialah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model tersebut, (5) dampak instruksional ialah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para mahasiswa pada tujuan yang diharapkan dan dampak pengiring ialah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para mahasiswa tanpa pengarahan langsung dari pengajar.

Atas dasar beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran adalah motif atau pola pembelajaran yang digunakan dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman para pengajar atau tutorial dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran juga mempunyai unsur-unsur model, yaitu sintakmatik berkaitan dengan tahap-tahap model, prinsip reaksi merupakan pola kegiatan, sistem pendukung ialah sarana atau alat yang digunakan, dampak instruksional hasil yang harus dicapai siswa, dan dampak pengiring merupakan hasil belajar lainnya setelah proses pembelajaran.

2.2.5.1 Model Pembelajaran Simulasi

Menurut Winataputra (2001:66) berpendapat bahwa model simulasi diterapkan dalam dunia pendidikan dengan tujuan untuk mengaktifkan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kemampuan yang dianalogikan dengan proses sibernetika itu. Selanjutnya ditegaskan oleh pendapat Uno (2012:29) bahwa belajar dalam konteks sibernetik merupakan proses mengalami konsekuensi lingkungan secara sensorik dan melibatkan perilaku koreksi diri. Sependapat dengan Uno, Huda (2013:27) mengungkapkan bahwa simulasi pada hakikatnya prinsip sibernetik yang dihubungkan dengan komputer. Fokus utama dalam teori ini adalah munculnya kesamaan antara mekanisme kontrol timbal balik dari sistem elektronik dengan sistem-sistem manusia. Artinya simulasi mengakaitkan kehidupan nyata dengan materi atau kegiatan yang akan dilakukan siswa merupakan salah satu cara simulator atau guru memotivasi siswa untuk mengembangkan *skill* yang dimiliki.

> Selanjutnya Sharma (2015) mengungkapkan *"simulation is nothing but the imitation of the operation of a real-world process or system over time in an artificial environment which is exactly a copy of the real world phenomenon"* "simulasi hanyalah imitasi dari operasi proses dunia nyata atau sistem dari waktu ke waktu dalam lingkungan buatan yang persis salinan dari dunia nyata".

Berdasarkan pendapat para ahli bahwa pengertian model simulasi adalah perbuatan yang seolah-olah dilakukan atau berpura-pura dan perbuatan tersebut dikaitkan dengan kehidupan nyata agar siswa tidak mengalami kesulitan saat menerima pelajaran.

Model pembelajaran yang baik harus mempunyai unsur-unsur model yang mendukung. Menurut Winataputra (2001:68-69) menjelaskan bahwa unsur-unsur model pembelajaran simulasi meliputi: (1) sintakmatik model simulasi, yaitu Tahap pertama: Orientasi (menyajikan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi, menjelaskan prinsip simulasi dan permainan, dan memberikan gambaran teknik secara umum tentang

proses simulasi. Tahap kedua : Latihan bagi Peserta (membuat skenario yang berisi peraturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai, m,enugaskan para pemeran dalam simulasi, dan membuat secara singkat secara episode). Tahap ketiga : Proses Simulasi (melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut, memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap perfoman si pemeran, menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional, dan melanjutkan permainan atau simulasi). Tahap keempat : Pemantapan atau Debriefing (memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi, memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta, mengenali proses, membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata, menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran, dan menilai dan merancang kembali simulasi. (2) sistem sosial di dalam simulasi pengajar harus dengan sengaja memilih jenis kegiatan dan mengatur mahasiswa dengan merancang kegiatan yang utuh dan padat mengenai suatu proses, (3) prinsip pengolahan atau reaksi model ini pengajar berperan sebagai pemberi kemudahan atau fasilitator, (4) sistem pendukung merupakan sarana yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan simulasi ini bervariasi, mulai dari yang paling sederhana dan murah, ke yang paling kompleks dan mahal, dan (5) dampak instruksional model simulasi adalah konsep dan keterampilan dan pengetahuan tentang politik dan sistem ekonomi, dan dampak pengiringnya adalah konsep dan keterangan, berpikir kritis dan membuat keputusan, empati, pengetahuan tentang politik dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

sistem ekonomi, kesadaran tentang peran dan kesempatan, menghadapi konsekuensi, dan kesadaran tentang efektivitas.

Selaras dengan Winataputra (2001:66-69) tentang unsur-unsur model simulasi, Joyce *et al* (2009:443) menjelaskan unsur-unsur model pembelajaran simulasi sebagai berikut: (1) sintakmatik model simulasi, yaitu pada tahapan orientasi, guru menyajikan topik yang akan dibahas dan konsep yang akan digunakan dalam aktivitas simulasi. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan mengenai simulasi jika saat itu adalah saat pertama siswa melakukan simulasi. Guru juga perlu menyajikan ikhtisar dari permainan. Tahap pertama ini tidak boleh memakan waktu yang lama meskipun tahap tersebut merupakan konteks yang penting bagi siswa dalam menjalani aktivitas pembelajaran simulasi. selanjutnya tahap latihan partisipasi, tahap guru menyusun sebuah skenario yang memaparkan peran, aturan, proses, skor, jenis keputusan yang akan dibuat, dan tujuan simulasi. Guru mengatur siswa pada peran yang bermacam-macam dan memimpin praktik dalam jangka waktu singkat untuk memastikan bahwa siswa telah memahami semua arahan dan bisa melaksanakan perannya masing-masing. Kemudian tahap partisipasi dalam simulasi, siswa berpartisipasi dalam permainan dan simulasi, dan guru juga memainkan perannya sebagai wasit dan pelatih. Secara periodik, permainan simulasi bisa dihentikan sehingga siswa dapat menerima umpan balik, mengevaluasi perfoma dan keputusan mereka, dan mengklarifikasi kesalahan-kesalahan konsepsi. Terakhir tahap wawancara partisipan. Berdasarkan hasil yang diperoleh, guru dapat membantu siswa fokus pada hal-hal berikut: menggambarkan kejadian dan persepsi serta reaksi mereka,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menganalisis proses, membandingkan simulasi dengan dunia nyata, menghubungkan aktivitas dengan materi pembelajaran, dan menilai serta merancang kembali suatu simulasi. (2) sistem sosial, guru telah memilih aktivitas simulasi dengan cermat mengarahkan siswa pada aktivitas yang telah digambarkan, sistem sosial dalam simulasi sangat kental. Namun, dalam sistem yang terstruktur ini, lingkungan pembelajaran dengan insteraksi kooperatif bisa, dan seharusnya berkembang, (3) peran atau tugas guru tidak jauh berbeda dengan fasilitator. Selama proses simulasi, ia harus menekankan perilaku yang tidak evaluatif namun tetap suportif. Guru, disini bertugas untuk menyajikan, lalu memfasilitasi pemahaman dan penafsiran tentang aturan dalam aktivitas simulasi, (4) sistem pendukung, ada banyak sumber dalam hal ini. Misalnya saja, *Social Science Education Consortium Data Book* yang menyajikan lebih dari lima puluh simulasi yang cocok digunakan dalam studi sosial. Secara regular, simulasi-simulasi di-*review* dalam jurnal *social education*. Banyak simulasi komputer telah dikembangkan pada tahun-tahun belakangan ini dan sangat mudah dipraktikan, dan (5) dampak instruksionalnya adalah kapasitas pengajaran diri, pengetahuan kurikulum dan *skill-skill*, dan kepercayaan diri sebagai pembelajar dan dampak pengiring dari model simulasi adalah reponsif pada umpan balik, kemandirian sebagai pembelajar, dan sensitif pada hubungan sebab-pengaruh.

Berdasarkan penjelasan unsur-unsur model simulasi menurut para ahli dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) sintakmatik model simulasi, yaitu tahap pertama: Orientasi (mengenalkan materi pembelajaran secara menyeluruh untuk menstimulasi siswa dan memaparkan aturan permainan sebelum pembelajaran

dimulai. Tahap kedua: Latihan Pertisipasi (membuat kelompok dalam kelas dengan jumlah 5-6 orang dengan kemampuan heterogen, menstimulasi dengan media pendukung untuk pembelajaran, dan emberikan latihan yang relevan dan mendukung pembelajaran agar pemberian simulasi tercapai). Tahap ketiga: Pelaksanaan Pertisipasi (praktik secara langsung di lapangan, dan adanya komunikasi selaras untuk membantu dalam praktik). Tahap keempat: Wawancara Partisipasi (adanya menyanggah komentar yang belum dapat diterima secara pasti, terdapat interaksi berkaitan dengan materi yang dipelajari antara guru dan siswa), (2) sistem sosial dalam model simulasi pengajar memilih dan mengatur siswa untuk merancang kegiatan membacakan teks berita. Model ini termasuk model yang terstruktur, sehingga kerjasama antarsiswa sangat diperhatikan dan kemauan siswa untuk melaksanakan aktivitas membacakan teks berita secara sungguh-sungguh sangat diperlukan, (3) prinsip pengolahan atau reaksi, dalam model simulasi pengajar berperan sebagai pemberi kemudahan atau fasilitator untuk siswa. Pengajar juga mempunyai tugas menjelaskan dan mengawasi jalannya pembelajaran membacakan teks berita, (4) sistem pendukung, sarana yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan simulasi dalam pembelajaran membacakan teks berita itu video membacakan teks berita, nomor urut identitas siswa, dan teks berita, (5) dampak instruksional dalam model simulasi, siswa mempunyai konsep untuk mengembangkan keterampilan membaca yang dimiliki dan pengetahuan lebih dalam materi membacakan teks berita. Sedangkan dampak pengiring dalam model ini adalah siswa mempunyai sikap empati terhadap sesama dalam membacakan teks berita, berpikir kritis saat diskusi dan membuat

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

keputusan untuk menyampaikan pendapat atau komentar saat diskusi maupun presentasi, berani menghadapi konsekuensi apa yang dilakukan diri sendiri, kesadaran tentang peran di dalam kelompok dan kesempatan untuk belajar lebih tinggi, dan mempunyai kesadaran efektivitas dalam belajar membacakan teks berita.

2.2.5.1.1 Kelebihan dan Kekurangan Model Simulasi

Adanya kelebihan model pembelajaran digunakan sebagai sebagai pertimbangan sebelum model tersebut diterapkan dalam pembelajaran. model pembelajaran simulasi mempunyai kelebihan menurut Shoimin (2014:173) adalah:

1. simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluargan, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja;
2. simulasi dapat mengembangkan kreativitas siswa melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan;
3. simulasi dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa;
4. memperkarya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis;
5. simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran;
6. menjadikan siswa lebih paham materi pembelajaran.

Selain kelebihan, model pembelajaran simulasi juga memiliki kekurangan. Berikut kekurangan model simulasi menurut Shoimin (2014:174) adalah:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. pengalaman yang diperoleh melalui simulasi selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan;
2. pengolahan yang kurang baik, sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan;
3. faktor psikologi seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

Berdasarkan pendapat Shoimin (2014:173-174) berkaitan dengan kelebihan dan kekurangan model simulasi, maka dibanding untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran tersebut. Model simulasi menawarkan banyak kelebihan untuk diterapkan dalam pembelajaran, sedangkan dari segi kegiatan kekurangan model simulasi sedikit, sehingga dapat disimpulkan bahwa model simulasi efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2.2.5.2 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin dalam buku Taniredja, dkk. (2012:67) mengungkapkan bahwa secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal, yaitu TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Kemudian menurut Nur & Wikandari dalam buku Trianto (2013:133), TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. Selanjutnya menurut Rusman 2012:224 *teams games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pelajaran kooperatif yang menempatkan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suka kata atau ras yang berbeda.

Model pembelajaran yang baik harus mempunyai unsur-unsur model di dalamnya, yaitu (1) sintakmatik model TGT menurut Ngalimun (2012:167) sebagai berikut: pertama buat kelompok heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan. Kedua siapkan meja turnamen secukupnya, misal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara, meja 1 diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-X ditepati oleh siswa yang levelnya paling rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) *superior, very good, good, medium.* Keempat umping, pada turmanen kedua (begitu juga untuk turnamen ketiga-keempat dst.), dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama. terakhir setelah selesai

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individu, berikan penghargaan kelompok dan individu.

Menurut Slavin dalam buku Taniredja dkk. (2012:67) sintakmatik model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai berikut. Penyajian Kelas *(Class Pressentation)* adalah penyajian kelas dalam pembelajaran koperatif Tipe *teams games tournament* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pelajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *game* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka. Kelompok (*Teams)* adalah kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling menyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi. Permainan *(Games)* adalah pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagaian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kompetisi atau Turnamen *(Tournaments)* adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah dosen memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Pengakuan Kelompok *(Teams Recognition)* adalah pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Atas dasar pendapat para ahli dapat disimpulkan unsur-unsur model *teams games tournament* (TGT) sebagai berikut: (1) sintakmatik model pembelajaran TGT adalah tahap pertama : Membentuk Kelompok, yaitu buat kelompok 5-6 orang dengan kemampuan heterogen dan menyajikan media pendukung untuk pembelajaran. Tahap kedua : Persiapan Turnamen, yaitu memberikan praktik nyata sebagai latihan sebelum turnamen dilaksanakan dan mempersiapkan peralatan pendukung turnamen seperti: meja turnamen, nomor undian peserta, poin, dan nomor identitas peserta. Tahap letiga : Pelaksanaan Turnamen, yaitu memaparkan aturan permainan sebelum turnamen dilaksanakan, peserta duduk di meja turnamen (A,B,C,D) dengan ketantuan nilai yang diambil pada tes awal, praktik secara langsung di depan kelompok lain dan memberikan komentar dan nilai secara diskusi. Tahap keempat : Mumping atau pergantian, yaitu pergantian permain setelah praktik satu persatu. Tahap kelima : Menghitung Poin, yaitu menjumlah nilai yang diperoleh untuk menentukan pemenengnya dengan level sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Selanjutnya (2) sistem sosial model TGT adalah pertandingan yang disajikan pengajar di dalam pembelajaran

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dilakukan agar rancangan pembelajaran berjalan dengan baik. Peserta didik dikelompokan dan bertanding untuk merebutkan pemenang dengan level sangat baik, baik, cukup, dan kurang (A, B, C, D), (3) prinsip pengolahan atau reaksi model TGT, pengajar sebagai pengarah dalam turnamen. Selama turnamen berlangsung guru mengawasi jalanannya turnamen dan memberikan pengarahan kalau ada peserta turnamen merasa bingung. Dalam hal ini, tugas pengajar memberikan motivasi terhadap siswa agar turnamen dapat berjalan dengan baik dan siswa memperoleh manfaat dari turnamen yang telah dilaksanakan, (3) sistem pendukung, sarana yang diperlukan dalam model TGT untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini bervariasi. Turnamen akan berjalanan dengan baik karena sarana permainan terpenuhi untuk peserta. Sarana yang diperlukan dalam permainan ini adalah meja turnamen, nomor urut peserta, nama kelompok, dan kertas penilaian, dampak instruksional dalam model TGT adalah siswa mempunyai pengetahuan tentang pokok bahasan dan berpikir lebih kritis dalam menanggapi masalah-masalah dan dampak pengiring adalah siswa mempunyai percaya diri lebih dan mampu menghadapi konsekuensi yang dilakukan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran yang baik harus memiliki kelebihan sebagai pertimbangan bagi penggunannya. Berikut kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) menurut Taniredja (2012:73) adalah:

1. dalam kelas kooperatif mahasiswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;
2. rasa percaya diri mahasiswa menjadi lebih tinggi;
3. motivasi belajar mahasiswa bertambah
4. perilaku mengganggu terhadap mahasiswa lain menjadi lebih kecil;
5. pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan Negara;
6. meningkatkan baik budi, kepekaan, toleransi antara mahasiswa dengan mahasiswa dengan dosen;
7. mahasiswa dapat menelaah sebuah mata kuliah atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri mahasiswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antarmahasiswa juga mahasiswa dengan dosen akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Bukan hanya kelebihan yang disajikan, namun, kekurangan juga penting untuk mempertimbangkan kegunaan model pembelajaran. Berikut kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) menurut Taniredja (2012:73) adalah:

1. sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya;
2. kekurangan waktu untuk ikut serta proses pembelajaran;
3. kemungkinan terjadi kegaduan kalau dosen tidak dapat mengelolah kelas.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Sesuai dengan kelebihan dan kekurangan model *teams games tournament* (TGT) yang telah disebutkan oleh Taniredja (2012:73) membuktikan bahwa model tersebut baik untuk digunakan. Banyak kelebihan penggunaan model TGT dibanding kekurangan terjadi ketika pembelajaran membuat model pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2.2.5.3 Penerapan Model Simulasi dalam Pembelajaran Membacakan Teks Berita

Model pembelajaran simulasi dalam kegiatan membacakan teks berita dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penerapan Model Pembelajaran Membacakan Teks Berita

Langkah Pokok Model Simulasi	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Orientasi	1. Guru menjelaskan materi membacakan teks berita berkaitan dengan pengertian dan tujuan materi. 2. Guru menjelaskan manfaat membacakan teks berita dan menjelaskan cara bermain dalam pembelajaran membacakan teks berita. 3. Guru menjelaskan permainan, aturan main dan membagi kelompok dalam diskusi untuk persiapan sebelum membacakan teks berita.	1) Siswa memperhatikan penjelaskan guru. 2) Siswa memahami penjelasan guru berkaitan aturan main.
Tahap 2 Latihan Partisipasi	1. Guru membentuk siswa menjadi 5 kelompok dengan setiap kelompok	1) Siswa berkelompok sesuai perintah guru. 2) Siswa memperhatian

	terdiri dari 5-6 siswa. 2. Guru menayangkan video pembacaan berita "Operasi Simpatik Jaya 2014". 3. Guru memberikan tugas siswa untuk mencari hal-hal yang harus diperhatikan dalam membacakan teks berita dari menyimak video pembacaan berita. 4. Guru membagikan teks berita sebagai media untuk berlatih membaca 5. Guru menugaskan siswa untuk memberi tanda jeda pada teks berita. 6. Guru meminta siswa berlatih membacakan teks berita dalam kelompok.	tayangan video pembaca berita "Operasi Simpatik Jaya 2014". 3) Siswa menyebutkan hal-hal yang harus diperhatikan dalam membacakan teks berita. 4) Siswa memperoleh teks berita. 5) Siswa memberi tanda jeda pada teks berita. 6) Siswa berlatih membacakan teks berita dengan kelompok.
Tahap Pelaksanaan Simulasi 3	1. Guru mengamati jalannya kegiatan pembelajaran. 2. Guru memberikan pengguatan atas pertanyaan dan jawaban yang disampaikan siswa, setelah mendapat penjelasan dari guru, siswa melanjukan permain.	1) Setiap siswa membacakan teks berita di depan kelas. 2) Setiap kelompok dipersilakan memberikan komentar untuk siswa yang membacakan teks berita. 3) Siswa yang mendapatkan komentar dipersilakan menjawab dan memberikan sanggahan.

Tahap 4 Wawancara Partisipasi	1. Guru menjelaskan komentar siswa yang belum jelas menurut siswa. 2. Guru mengulas kembali permainan yang telah dilakukan siswa untuk mengetahui kesulitan yang dialami selama kegiatan belajar membacakan teks berita berlangsung. 3. Guru mengajak siswa untuk membandingkan aktivitas yang telah dilakukan dengan dunia nyata yaitu memberikan gambaran tentang membacakan teks berita yang baik.	1) Siswa memperhatian penjelasan guru. 2) Siswa menjawab pertanyaan guru untuk mengulas kembali diskusi dan kesulitan yang dialami selama kegitan belajar berlangsung. 3) Siswa membandingkan aktivitas yang dilakukan dengan dunia nyata.

2.2.5.4 Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Membacakan Teks Berita

Berikut disajikan langkah-langkah pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

Tabel 2.2 Penerapan Model TGT Pembelajaran Membacakan Teks Berita

Langkah Pokok Model TGT	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Membentuk Kelompok	1. Guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa setiap kelompok dengan kemampuan heterogen. 2. Guru membagikan nomor urut presensi siswa sebagai identitas	1) Siswa berkelompok sesuai penjelasan guru. 2) Siswa menerima nomor urut peserta turnamen. 3) Siswa memperhatikan tayangan video "Operasi Simpatik

	untuk mengetahui kemampuan siswa. 3. Guru menayakan video pembaca berita "Operasi Simpatik Jaya 2014" 4. Guru memberikan tugas pada siswa untuk mencatat hal-hal yang harus diperhatikan dalam membacakan teks berita.	Jaya 2014"yang disajikan guru dengan sungguh-sungguh. 4) Siswa mencatat hal-hal yang harus diperhatikan dalam membacakan teks berita.
Tahap 2 Persiapan Turnamen	1. Guru membagikan teks berita sebagai media siswa. 2. Guru menyiapkan meja turnamen dan menempatkan siswa di meja turnamen sesuai kemampuan yang dimiliki antara lain: (A) sangat baik; (B) baik; (C) cukup baik; (D) kurang baik. 3. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan tugas memberi tanda jeda pada teks berita. 4. Guru memberikan kesemapatan siswa untuk berlatih membacakan teks berita di dalam kelompok.	1) Siswa memperoleh teks berita sebagai media siswa. 2) Siswa membaca dalam hati teks berita dengan sungguh-sungguh. 3) Siswa memberi tanda jeda pada teks berita dengan diskusi. 4) Siswa berlatih membacakan teks berita secara mandiri dengan sungguh-sungguh. 5) Siswa berlatih membacakan teks berita di dalam kelompok. 6) Teman kelompoknya memberikan komentar dan menilai.
Tahap 3 Pelaksanaan Turnamen	1. Guru menjelaskan aturan main dalam memperoleh poin kelompok dan individu ketika turnamen	1) Siswa memperhatikan penjelasan guru. 2) Siswa duduk di meja turnamen sesuai arahan guru yaitu

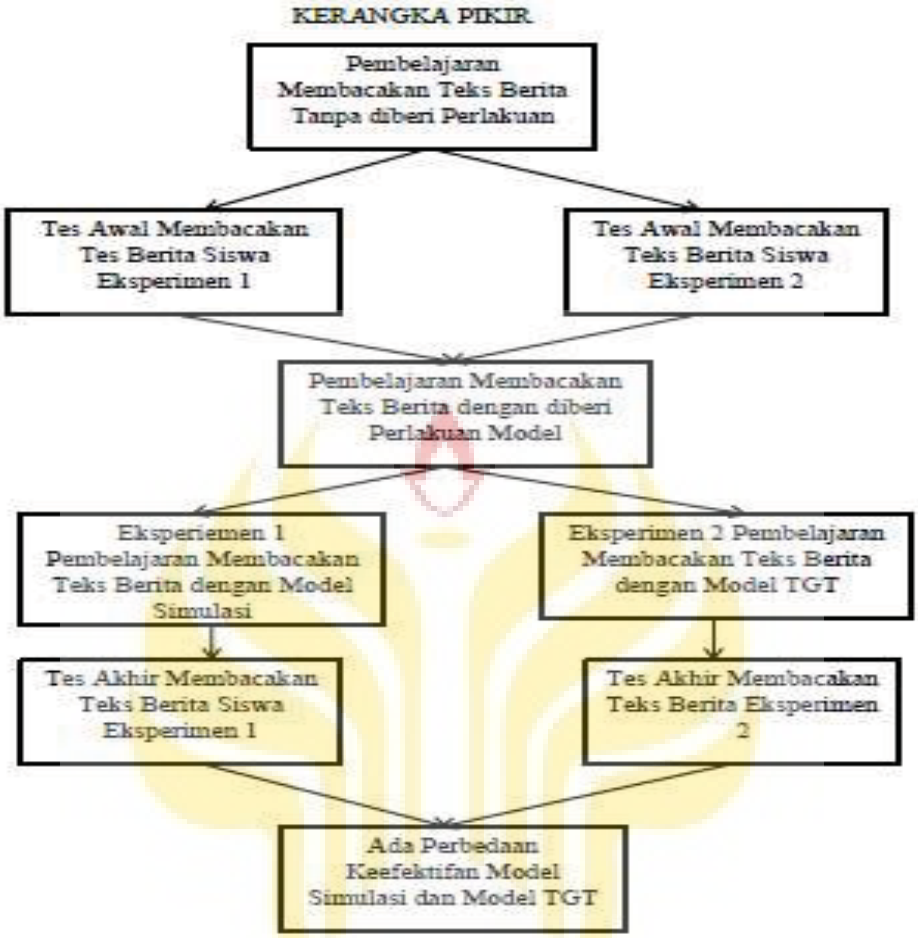
	berlangsung 2. Guru mempersilakan siswa untuk menempatkan diri di meja turnamen sesuai dengan tingkatan yaitu meja A, B, C, dan D. 3. Guru menyiapkan nomor undian dan teks berita di meja turnamen masing-masing. 4. Guru mengamati jalanannya turnamen.	meja A, B, C, dan D. 3) Setiap siswa mengambil nomor undian yang telah dipersiapkan guru berada di depan meja turnamen. 4) Siswa membacakan teks berita di depan kelompok lain topik berita sesuai dengan pengambilan undian. 5) Siswa yang tidak presentasi mempersiapkan komentar secara langsung dan siswa yang presentasi menjawab.
Tahap 4 Mumping	1. Guru mengarahkan jalannya turnamen.	1) Setelah presentasi dilakukan pergantian dengan mengambil nomor undian untuk kelompok selanjutnya.
Tahap 5 Menghitung Poin	1. Guru menjelaskan cara menghitung poin yang diperoleh. 2. Guru mengajak siswa untuk menentukan pemenangnya.	1. Siswa mendapat poin secara individu dan kelompok yaitu individu diperoleh saat membacakan teks berita dan kelompok saat mengomentari. 2. Siswa menentukan pemenang setiap kelompok dan individu.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3 Kerangka Pikir

Pembelajaran membacakan teks berita kelas VIII mempunyai keunikan dan manfaat besar untuk dikembangan dalam diri siswa. Penerapan kedua model pembelajara, yaitu model simulasi dengan keuntungan meyakinkan penetili untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan model *Teams Games Tournament* dengan penawaran yang menjajikan untuk membuat pembelajaran lebih diminati siswa. Inilah alasan peneliti memilih materi membacakan teks berita sebagai dasar untuk menguji coba kedua model pembelajaran tersebut. Atas dasar tersebut peneliti mempunyai alasan kuat untuk melakukan penelitian menggunakan metode eksperimen dalam bentuk keefektifan pembelajaran membacakan teks berita dengan model simulasi dan model *teams games tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII SMP.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

2.4 Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut.

1. H_{01} : Pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi tidak lebih baik daripada pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model konvesional.

   H_{a1} : Pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi lebih baik daripada pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model konvesional.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2. H_{02} : Pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model *teams games tournament* tidak lebih baik daripada pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model konvesional.

   H_{a2} : Pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model *teams games tournament* lebih baik daripada pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model konvesional.

3. H_{03} : Pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi tidak lebih baik daripada pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model *teams games tournament.*

   H_{a3} : Pembelajaran membacakan teks berita dengan menggunakan model simulasi lebih baik daripada pembelajaran membacakan teks berita model *teams games tournament.*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa.

1. Pembelajaran membacakan teks berita menggunakan model simulasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Ungaran efektif. Hal tersebut dibuktikan melalui uji hipotesis akhir, yaitu (1) berdasarkan hasil hitung uji t skor tes awal dan tes akhir diperoleh *sig (2 tailed)* = 0,000 berarti H_0 ditolak, karena ada perbedaan signifikan, (2) berdasarkan uji gain dengan hasil belajar siswa eksperimen 1 mencapai KKM, yaitu hasil gain rata-rata adalah 0,7 peningkatan tergolong tinggi.
2. Pembelajaran membacakan teks berita menggunakan model TGT pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Ungaran efektif. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis akhir, yaitu (1) berdasarkan hasil uji t tes awal dan tes akhir diperoleh *sig (2 tailed)* = 0,000 berarti H_0 ditolak, karena ada perbedaan signifikan, (2) berdasarkan uji gain eksperimen 2 mengalami peningkatan dengan rata-rata hasil belajar siswa mencapai KKM individu dan hasil gain rata-rata adalah 0,4 peningkatan tergolong sedang.
3. Pembelajaran membacakan teks berita menggunakan model simulasi lebih efektif dibanding dengan model TGT pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Ungaran. Hal tersebut sesuai dengan analisis data, yaitu (1) berdasarkan hasil peningkatan rata-rata nilai tes kelas simulasi sebesar 24,21% lebih besar dari peningkatan kelas TGT rata-rata 13%, (2) berdasarkan hasil uji t tes akhir

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kelas simulasi dan kelas TGT, diperoleh *sig (2 tailed)* = 0,000, berarti H_0 ditolak karena ada perbedaan hasil belajar siswa kedua kelas sampel, (3) berdasarkan uji gain kelas simulasi hasil $\{g\}$ sebesar 0,7 (peningkatan tergolong tinggi) dan kelas TGT $\{g\}$ sebesar 0,4 (peningkatan tergolong sedang). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata pemahaman membacakan teks berita kelas simulasi lebih baik daripada peningkatan kelas TGT.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti mengemukakan saran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan menerapkan model pembelajaran simulasi sebagai berikut.

1. Guru Bahasa Indonesia hendaknya menerapkan model pembelajaran simulasi dalam pembelajaran membacakan teks berita sebagai alternatif model pembelajaran di kelas karena model tersebut sudah teruji keefektifannya.
2. Sebaiknya guru dan sekolah bekerja sama dalam menerapkan model pembelajaran simulasi untuk menciptakan pembelajaran membacakan teks berita yang menyenangkan bagi siswa di kelas.
3. Peneliti hendaknya dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan model simulasi karena model tersebut sudah teruji keefektifannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Listianto. 2010. *Speed Reading: Teknik dan Metode Membaca Cepat.* Jogjakarta: A Plus Books.

Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kemetrian Agama.

Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Aryati, Lies. 2005. *Panduan untuk menjadi MC Profesional.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Baswendro, S., dkk. 2015. "Keefektifan Model TGT dengan Pendekatan Scientific Berbantuan CD Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Kelas VIII pada Materi Lingkaran". Semarang: Universitas Negeri Semarang. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme. Diunduh 6 februari 2016, pukul 10.20 WIB.

Cahaya, Inung S. 2012. *Menulis Beerita Media Massa*. Yogyakarta: Citra Aji Parama.

Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum.* Jakarta: Rineka Cipta.

Dalman.2013. *Keterampilan Membaca.* Jakarta: Rajawali.

Fanany, El Burhan. 2012. *Teknik Baca Cepat Trik Efektif Membaca 2 Detik 1 Halaman.* Yogyakarta: Araska.

Faqih, Aunur Rohim. 2003. *Dasar-Dasar Jurnalistik.* Yogyakarta: LPPAI UII.

Haryadi. 2012a. *Retorikan Membaca Model, Metode, Dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia.

Haryadi. 2012b. *Dasar-Dasar Membaca Bermuatan Berpikir Kreatif dan Pendidikan Karakter*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ismail, Abid Khoirul, dkk.(2013). "Efektivitas Model Pembelajaran Group Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media "3 IN 1" dalam Pembelajaran Matematika". Universitas Negeri Semarang.

http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme. Diunduh 6 februari 2016, pukul 10.00 WIB.

Joyce, dkk. 2009. *Model of Teaching Model-Model Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Larasati, Gayuh. 2013. "Peningkatan Keterampilan Membacakan Teks Berita Menggunakan Model Bermain Peran melalui Media Audio Rakaman Pembacaan Teks Berita Pada Siswa Kelas VIII-A MTs Negeri 1 Semarang". Skripsi. Unnes.

Makunti. 2013. "Peningkatan Keterampilan Membacakan Teks Berita dengan Metode Penampilan melalui Teks Berjalan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tengaran Kabupaten Semarang". Skripsi. Semarang: Unnes.

Mardapi, Djemari. 2012. *Pengukuran Penilaian Evaluasi Pendidikan.* Yogyakarta: Nuha Litera.

Marini, Nanik. 2012. "Peningkatan Kemampuan Membaca Ekstensif Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas VIII.7 Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Palembang". Palembang: Universitas Bina Darma Palembang. *http://eprints.binadarma.ac.id/1970/*. 21 januari 2016 pukul 14.18WIB.

Mertha, Nia Ulfa. 2015. "Peningkatan Keterampilan Pidato dengan Model Simulasi Mahasiswa Semester Gasal PBSI UNSOED Tahun Pelajaran 2014/2015. Jurnal nasional. Purwokerto: Unsoed. *download.portalgaruda.org/article.php?. diunduh 03 Agustus 2016 pukul 10.30 WIB.*

Muda, Deddy Iskandar. 2008. *Jurnalistik Televisi Menjadi Reporter Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muslich, Mansur. 2011. *Fonologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nadimah. 2011. "Peningkatan Keterampilan Membacakan Teks Berita dengan Teknik Simulasi Menggunakan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Lasem Kabupaten Rembang". Skripsi. Semarang: Unnes.

Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Nurhadi. 2004. *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Membaca? Suatu Teknik Memahami Literatur yang Efesien.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Nurhadi. 2016. *Teknik Membaca*. Jarkarta: PT Bumi Aksara.

Puspitasi, Dyah Ratna. (2011). "Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa SMP dengan Perlakuan Media Boneka dan Media Gambar Model Simulasi". Tesisi. Unnes.

Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rohmadi, Muhammad. 2011.*Jurnalistik Media Cetak: Kiat Sukses Menjadi Penulis dan Wartawan Profesional*. Surakarta: Cakrawala Media.

Rudyatmi, Ely dan Ani Rusllowati. 2016. *Bahan Ajar: Evaluasi Pembelajaran.* Semarang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Salam, Abdus, Anwar Hossain, dan Shahidur Rahman. 2015. "Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh". Journal of Education Technology. Vol.3, issue 3. www.mojet.net/article/getpdf/121diunduh 29 Februari 2016, pukul 14.00 WIB.

Sharma, Manisha. 2015. "Simulation Models for Teacher Training: Perspectives and Prospects". Journal of Education and Practice. Vol.6, No4, 2015. *www.iiste.org*. diunduh 9 februari 2016, pukul 10.20 WIB.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik.* Bandung: Nusa Media.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsido.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sumadiria, AS Haris. 2005. *Jurnalistik Indonesia Menulis Berita dan Feature Panduan Praktis Jurnalis Profesional.* Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

Taniredja, Tukiran dkk. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teori-Praktis dan Implementasi.* Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

Trianto, Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual.* Jakarta: Prenada Media Group.

Uno, Hamzah B. 2012. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Verhaar, J. W. M. dkk. 2010. *Asas-Asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadja Mada University Press.

Winataputra, Udin S. 2001. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.

Wyk, Michael M. van. 2011. "The Effects of Teams-Games-Tournament on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Students". Bloemfontein: University of the Free State. Hal 183-193. www.mojet.net/article/getpdf/121 diunduh 6 Februari 2016, pukul 21.16 WIB.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG