

BAB II

KAJIAN TEORETIS

2.1 Model Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pendekatan sistematis dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa. Menurut Joyce, Weil, & Calhoun (2020), model pembelajaran adalah pola atau kerangka konseptual yang digunakan dalam merancang kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu perencanaan yang digunakan oleh pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik.

Menurut Slavin (2021), model pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga bagaimana peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Beberapa model pembelajaran yang sering digunakan meliputi *Problem-Based Learning* (PBL), *Project-Based Learning* (PJBL), Pembelajaran Kooperatif, dan Inkuiri. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai cara untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan membangun

pengetahuan secara mandiri. Dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mendukung keterlibatan siswa secara maksimal.

2.1.2 Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Menurut Trianto (2011:29), terdapat beberapa model yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning/PBL*), model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), model pembelajaran kooperatif, dan model pembelajaran inkuiri.

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning/PBL*).

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah model pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai fokus utama dalam proses belajar. Menurut Arends (2020), PBL bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemandirian belajar siswa melalui eksplorasi masalah dunia nyata. Siswa didorong untuk menemukan solusi melalui penyelidikan, diskusi, dan kolaborasi dengan teman sebaya serta bimbingan guru. Dalam PBL, pembelajaran lebih menekankan pada proses pencarian dan penggunaan informasi dibandingkan hanya sekadar menghafal konsep.

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning/PJBL*).

Project Based Learning (PJBL) adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar melalui pembuatan proyek yang nyata dan bermakna. Menurut Krajcik & Blumenfeld (2019), PJBL memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir

kritis, kolaborasi, dan kreativitas dalam menyelesaikan suatu proyek yang kompleks. Model ini memiliki beberapa tahap utama, seperti menentukan pertanyaan esensial, mendesain proyek, melakukan investigasi, dan mempresentasikan hasil akhir. Dengan pendekatan ini, siswa belajar dengan lebih mendalam dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap konsep yang dipelajari.

3. Model Pembelajaran Kooperatif. Model Pembelajaran Kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan belajar bersama. Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, Kurnia dan Naelofaria (2023 : 5) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Slavin (2021), pembelajaran kooperatif melibatkan interaksi sosial yang memungkinkan siswa untuk berbagi informasi, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Beberapa metode yang sering digunakan dalam pembelajaran kooperatif adalah jigsaw, permainan, *think-pair-share*, dan *numbered heads together*. Pembelajaran ini terbukti meningkatkan motivasi belajar, keterampilan komunikasi, serta rasa tanggung jawab dalam bekerja kelompok.
4. Model Pembelajaran Inkuiri. Model Pembelajaran Inkuiri adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses penyelidikan dan eksplorasi untuk menemukan konsep atau pengetahuan baru.

Menurut Joyce, Weil, & Calhoun (2020), model inkuiri mendorong siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, serta kemandirian dalam belajar. Pembelajaran inkuiri terdiri dari beberapa tahapan, seperti merumuskan masalah, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan. Dengan pendekatan ini, siswa lebih aktif dalam proses belajar dan mampu memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

2.2 Metode Permainan

Sesuai dengan pemaparan mengenai model-model pembelajaran sebelumnya, metode permainan merupakan salah satu metode yang termasuk ke dalam model pembelajaran kooperatif. Salah metode permainan yang termasuk dalam model pembelajaran kooperatif yaitu permainan kisah bergilir. Hal itu dikarenakan dalam permainan kisah bergilir, peserta didik perlu membentuk kelompok untuk memainkan permainan kisah bergilir.

2.2.1 Pengertian Metode Permainan

Metode permainan merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang sering digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan melibatkan peserta didik secara langsung. Menurut Hidayat (2019:78), metode permainan adalah cara pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara seimbang. Santrock (2007: 216-217) menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran merupakan aktivitas terstruktur yang

dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, dengan memadukan unsur hiburan dan pendidikan agar peserta didik dapat memahami materi dengan cara yang kreatif dan inovatif.

Zubaidah (2018) mendefinisikan metode permainan sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas bermain sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga membantu peserta didik menginternalisasi konsep secara lebih mudah dan menyenangkan. Sementara itu, Widiastuti (2021) menjelaskan bahwa permainan edukatif adalah teknik pembelajaran yang menggunakan aktivitas bermain untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan sosial peserta didik, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang ramah dan mendukung. Metode permainan adalah strategi pembelajaran yang tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sugiyanto (2019) yang menyatakan bahwa metode permainan adalah strategi pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik melalui berbagai aktivitas bermain yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dapat disimpulkan bahwa dari pengertian metode permainan menurut para ahli di atas adalah metode permainan merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan elemen bermain dengan tujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu, metode permainan tidak hanya membantu peserta didik memahami materi

secara lebih mudah, tetapi juga mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Metode permainan juga menawarkan pendekatan baru dalam pendidikan, yang dapat membantu peserta didik untuk tidak hanya belajar, tetapi juga menikmati proses tersebut. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya sekadar transfer ilmu, tetapi juga pengalaman yang menyenangkan dan berharga.

2.3 Permainan Kisah Bergilir

2.3.1 Pengertian Permainan Kisah Bergilir

Permainan "Kisah Bergilir" adalah aktivitas kreatif yang melibatkan peserta didik dalam menciptakan cerita secara kolektif. Dalam permainan ini, peserta didik berkumpul dalam satu lingkaran, menciptakan suasana yang mendukung partisipasi aktif. Permainan dimulai dengan seorang peserta didik yang mengucapkan kalimat pembuka untuk memulai cerita. Setelah kalimat pembuka, peserta didik berikutnya secara bergiliran menambahkan satu atau dua kalimat untuk melanjutkan cerita. Proses ini berlangsung hingga semua peserta didik mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi. Setiap peserta didik ditantang untuk tidak hanya berpikir kreatif tetapi juga mendengarkan bagian cerita yang telah dibangun oleh teman-teman mereka sebelumnya. Santrock (2011: 310) mendefinisikan kreatif sebagai kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa dan melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah. Menurut Santrock (2011: 311), ada 5 langkah dalam berproses kreatif, yaitu (a) *preparation*, yaitu memberikan masalah yang menarik bagi siswa dan merangsang rasa ingin tahu siswa; (b) *incubation*, yaitu memberi waktu

kepada siswa untuk memikirkan masalah tersebut dan membantu siswa untuk membuat koneksi yang tidak biasa dalam pemikiran mereka; (c) *insight*, yaitu saat semua potongan teka-taki terlihat hubungannya dan cocok; (d) *evaluation*, yaitu peserta didik menentukan ide mana yang memiliki nilai dan merupakan sesuatu yang baru; dan (e) *elaboration*, yaitu peserta didik mengelaborasi idenya, biasanya tahap ini membutuhkan waktu lebih lama.

Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, memungkinkan mereka untuk menjelajahi ide-ide baru dan imajinasi mereka. Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, menurut Sutikno (2018: 44-45) berpendapat bahwa pemilihan metode permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif. Permainan "Kisah Bergilir" juga dapat diadaptasi untuk meningkatkan kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif peserta didik dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks ini, permainan ini tidak hanya berfokus pada penceritaan teks, tetapi juga pada kemampuan peserta didik untuk mendengarkan dan memahami informasi yang disampaikan oleh teman-teman mereka. Selain itu, saat peserta didik bergantian melanjutkan cerita, mereka secara tidak langsung menganalisis bagaimana struktur itu dibangun dan diterapkan. Serta dalam permainan kisah bergilir, peserta didik diharuskan menggunakan unsur kebahasaan ini agar teks tetap sesuai dengan tujuan persuasifnya. Dengan membangun cerita bersama, peserta didik diajarkan untuk mendengarkan, menghargai kontribusi satu sama lain, dan berkolaborasi.

Dengan pendapat dari ahli di atas permainan kisah bergilir dapat diimplentasikan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyusun narasi yang koheren dan relevan. Ketika setiap peserta didik menambahkan bagian mereka, cerita secara bertahap berkembang dan bisa menjadi sesuatu yang tidak terduga dan penuh kejutan. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya belajar untuk berkomunikasi dengan baik, tetapi juga menikmati proses belajar dalam suasana yang mendukung.

2.3.2 Langkah - Langkah Permainan Kisah Bergilir

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, permainan kisah bergilir salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2017 : 11) adapun langkah-langkah dalam permainan ini, antara lain:

1. Pertama, guru menyiapkan contoh teks persuasif yang relevan dengan tema (lingkungan hidup, kondisi sosial, atau keragaman budaya) dan panduan menganalisis struktur (tesis, argumen, ajakan/saran) dan kebahasaan teks persuasif.
2. Kedua, sebelum memulai permainan, guru menjelaskan mengenai struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasif dari contoh teks persuasif yang disajikan.
3. Ketiga, pada bagian pembukaan guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan permainan kisah bergilir. Guru juga kembali memberikan pemahaman singkat tentang struktur dan kebahasaan teks persuasif.

4. Keempat, memasuki bagian pengenalan permainan peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (4–6 orang per kelompok). Setiap kelompok akan diberikan potongan yang berisi bagian dari teks persuasif.
5. Selanjutnya, setiap anggota kelompok secara bergantian membacakan cerita atau teks persuasif yang terdapat unsur: pengenalan isu (memberikan pendapat awal atau pandangan tentang masalah), argument (memberikan alasan, data, atau fakta pendukung), serta ajakan/saran (menyampaikan solusi atau tindakan yang harus dilakukan) secara bergilir sesuai dengan kelompoknya.
6. Kemudian, Peserta lainnya menyimak dengan cermat untuk memastikan kesinambungan cerita dan memperhatikan serta menuliskan struktur serta kebahasaan teks persuasif yang sedang dibacakan oleh kelompok lain.
7. Setelah cerita selesai, kelompok berdiskusi untuk menganalisis apakah teks yang mereka baca sudah sesuai dengan struktur teks persuasif dan mengidentifikasi penggunaan kebahasaan, seperti ajakan, kata-kata persuasif, dan pertimbangan logis.
8. Lalu, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi teks persuasif mereka di depan kelas dan kelompok lain memberikan masukan berdasarkan struktur dan kebahasaan.

Setelah semua tahapan dilakukan, guru akan memberikan umpan balik mengenai struktur dan kebahasaan teks persuasif. Sebelum menutup pembelajaran, guru juga menyimpulkan pelajaran tentang pentingnya struktur dan kebahasaan dalam teks persuasif.

2.3.3 Keunggulan dan Kelemahan Permainan Kisah Bergilir

a. Keunggulan Permainan Kisah Bergilir

Metode kisah bergilir memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Santrock (2007), pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain cenderung lebih efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung perkembangan keterampilan sosial peserta didik. Dengan metode ini, peserta didik secara aktif menyusun cerita secara bergantian, yang melatih keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kemampuan menyimak karena setiap peserta harus memahami kalimat sebelumnya sebelum menambahkan bagian cerita. Hidayat (2019) menyebutkan bahwa aktivitas seperti ini memotivasi peserta didik untuk belajar secara kolaboratif, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan kerja sama tim.

b. Kelemahan Permainan Kisah Bergilir

Kelemahan permainan kisah bergilir adalah potensi munculnya peserta didik yang merasa kurang percaya diri untuk berpartisipasi karena takut salah atau tidak mampu menyumbangkan ide yang baik. Zubaidah (2018) menyatakan bahwa metode permainan seperti kisah bergilir memerlukan bimbingan intensif dari guru agar peserta didik tidak merasa cemas atau tertinggal. Selain itu, dalam kelompok besar, terdapat risiko beberapa peserta didik menjadi pasif, terutama jika alokasi waktu tidak cukup untuk semua anggota memberikan kontribusi

secara maksimal. Tantangan lainnya adalah menjaga kesinambungan cerita, terutama jika terdapat peserta yang kurang memahami struktur teks persuasif atau tema yang diberikan. Hal ini dapat memengaruhi kualitas akhir teks yang disusun. Tetapi, kelemahan itu dapat diantisipasi dengan beberapa cara salah satunya yaitu menetapkan peran spesifik dalam kelompok, seperti pencatat, pembaca, dan penyusun argumen, yang dirotasi setiap kali permainan berlangsung. Dengan cara ini, setiap peserta didik akan mendapatkan kesempatan untuk aktif berkontribusi. Hal ini juga membantu mengurangi risiko adanya anggota yang pasif selama permainan berlangsung.

Secara keseluruhan, metode kisah bergilir adalah salah satu pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berpikir kritis dalam pembelajaran teks persuasif. Dengan kombinasi kreativitas, kolaborasi, dan fokus pada kebahasaan, metode ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Namun, untuk memaksimalkan hasil, guru perlu memberikan arahan yang jelas dan memastikan setiap peserta didik mendapat kesempatan yang setara untuk berkontribusi. Dengan penanganan yang tepat, kelemahan metode ini dapat diminimalkan, sehingga potensi manfaatnya dapat dimaksimalkan dalam kegiatan pembelajaran.

2.4 Metode *StoryTelling*

Metode *storytelling* adalah cara menyampaikan informasi atau pesan melalui kisah atau cerita, baik secara lisan maupun melalui media. Para ahli seperti Asfandiyar (2007:2) menekankan bahwa *storytelling* merupakan proses kreatif

yang melibatkan aspek intelektual, kehalusan budi, emosi, imajinasi, dan daya fantasi. Atin (2018) menambahkan bahwa *storytelling* adalah teknik bercerita yang melibatkan pengaturan adegan, peristiwa, dan dialog untuk menarik perhatian pendengar melalui gaya, intonasi, dan alat bantu yang menarik. Metode ini merupakan salah satu bentuk metode yang dapat digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sesuai dengan prinsip pembelajaran dan menjadi alat komunikasi yang dapat disesuaikan dengan budaya pendengar.

Metode bercerita *storytelling* merupakan sebuah metode yang dilakukan oleh seseorang, dengan cara membaca (Mualifah, 2013: 99).. Metode *storytelling* merupakan salah satu metode yang efektif digunakan untuk membangun dan membentuk karakter peserta didik, karena kisah menurut (Hendri 2013:82) memberikan sentuhan-sentuhan psikologis kepada siapapun yang mendengarnya. Dengan metode *storytelling*, guru dapat membimbing peserta didik untuk menjadi anak yang cerdas, kreatif, pintar dan penuh fantasi. Mereka dapat mengikuti saran atau nasihat tanpa merasa disuruh walaupun itu suruhan, tidak merasa diajari walaupun itu sebuah ajaran. Semua itu dapat diperoleh semata karena semua mengalir tanpa paksaan.

Dapat disimpulkan bahwa *storytelling* merupakan suatu metode penyampaian pesan atau informasi melalui cerita yang disusun secara menarik dan komunikatif. Metode ini tidak hanya melibatkan aspek intelektual, tetapi juga emosi, imajinasi, serta daya fantasi, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. *Storytelling* juga efektif sebagai alat pendidikan karakter, karena mampu menyentuh sisi psikologis peserta didik dan

menyampaikan nilai-nilai moral tanpa kesan menggurui. Dengan pendekatan yang kreatif dan kontekstual, *storytelling* menjadi sarana komunikasi yang mampu menyesuaikan diri dengan budaya serta karakter pendengarnya.

2.5 Kemampuan Menelaah

Kemampuan adalah kesanggupan atau keterampilan yang dimiliki seseorang (Poerwadarminta, 1985: 628). Menurut Nababan, 1981: 39 kemampuan adalah kesanggupan untuk menggunakan unsur-unsur kesatuan bahasa untuk menyampaikan maksud atau pesan tertentu dalam keadaan yang sesuai. Menurut Chamdiah, dkk., 1987: 37 Kemampuan adalah daya tangkap, pemahaman, penghayatan, serta keterampilan yang diperlukan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2001: 707) disebut bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.

Kegiatan menelaah termasuk ke dalam aktivitas membaca. Sebelum melakukan penelaahan terhadap struktur teks persuasi, peserta didik diharuskan membaca teks tersebut secara saksama. Kegiatan tersebut akan memudahkan peserta didik untuk mendapatkan gambaran umum mengenai isi, struktur serta ciri yang terdapat pada rangkaian argumen dan pernyataan persuasif yang terdapat pada teks persuasi. Sugono, dkk. (2008, hlm. 24) mengatakan, “Menelaah berasal dari kata telaah yang artinya penyelidikan, kajian, dan pemeriksaan.” Maksud dari kutipan tersebut, menelaah merupakan kegiatan menyelidiki, mengkaji, serta memeriksa suatu hal secara mendalam serta cermat.

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menelaah adalah kesanggupan seseorang dalam memahami, mengkaji, dan menganalisis suatu teks secara mendalam dan cermat. Kemampuan ini mencakup

daya tangkap, pemahaman, serta keterampilan dalam menyelidiki dan menafsirkan isi teks secara sistematis. Dalam konteks membaca teks persuasi, menelaah berarti memahami struktur, ciri, serta argumen yang terdapat dalam teks agar dapat menangkap makna dan tujuan yang ingin disampaikan secara tepat.

2.6 Teks Persuasif

2.6.1 Pengertian Teks Persuasif

Teks persuasif adalah jenis teks yang dibuat untuk memengaruhi atau meyakinkan pembaca atau pendengar agar mengikuti, mempercayai, atau melakukan suatu tindakan sesuai dengan apa yang diinginkan penulis atau pembicara. Menurut Wibowo dan Iin (2018: 16) mengemukakan teks persuasi yaitu teks yang berisi ajakan atau bujukan. Yusri Yusuf dkk. (2019) Teks persuasif adalah jenis teks yang isinya memengaruhi pembaca agar lebih yakin dan mau mengambil tindakan sesuai dengan yang ditulis oleh penulis. Teks ini disusun dengan argumen yang kuat, bahasa yang menarik, serta sering kali didukung oleh bukti atau fakta untuk membangun kepercayaan dan keyakinan di pihak pembaca. Fokus utama teks persuasif adalah mengubah sikap, pendapat, atau perilaku audiens melalui cara-cara yang halus namun efektif.

Menurut Keraf (2014: 115), teks persuasif mengandung unsur retorika yang berfungsi untuk memikat dan memengaruhi pikiran serta emosi audiens. Keraf menjelaskan bahwa persuasif adalah bagian dari seni berkomunikasi yang menekankan pada penyampaian pesan secara logis namun tetap memperhatikan aspek emosional. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Siahaan dan Barus (2025) berpendapat bahwa teks persuasif merupakan salah

satu jenis karangan yang berisi ajakan atau paparan data yang bersifat menakutkan sekaligus mempengaruhi atau membujuk pembacanya untuk mengikuti keinginan penulisnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa teks persuasif berisi ajakan-ajakan disertai fakta dengan tujuan untuk menakutkan pembaca agar mengikuti sesuatu yang dikehendaki penulis.

Teks semacam ini menggunakan argumen yang logis dan bukti empiris untuk menanamkan keyakinan yang lebih kuat di kalangan pembaca bahwa tindakan yang diusulkan adalah tindakan yang benar dan perlu dilakukan. Pembukaan teks biasanya berisi pengenalan masalah atau isu yang menjadi fokus pembicaraan, dilanjutkan dengan penjelasan mengenai alasan-alasan mengapa tindakan tertentu perlu diambil. Pada bagian akhir, penulis menyajikan kesimpulan yang menguatkan argumen sebelumnya dan menegaskan pentingnya tindakan atau perubahan yang diinginkan. Struktur yang rapi dan argumen yang disusun secara logis membuat teks persuasif lebih mudah dipahami dan diikuti oleh pembaca.

Dari pendapat para ahli di atas, teks persuasif dapat disimpulkan sebagai jenis teks yang dibuat untuk memengaruhi pembaca atau pendengar agar mengikuti, mempercayai, atau melakukan suatu tindakan sesuai keinginan penulis atau pembicara. Teks ini disusun dengan argumen yang kuat, bahasa menarik, serta didukung bukti atau fakta untuk membangun keyakinan dan kepercayaan audiens. Teks persuasif menekankan pada perubahan sikap, pendapat, atau perilaku pembaca melalui pendekatan logis yang didukung unsur emosional. Hal ini dilakukan dengan ajakan atau bujukan yang disampaikan secara halus namun efektif, mengombinasikan

retorika dan seni komunikasi untuk memikat dan mendorong audiens menerima pandangan atau arahan penulis.

2.6.2 Struktur Teks Persuasif

Struktur teks persuasif terdiri dari beberapa elemen yang saling berkaitan dan dirancang untuk memengaruhi pembaca atau pendengar agar menerima atau mengikuti pesan yang disampaikan. Struktur ini biasanya mencakup bagian pembukaan, penjelasan atau argumen utama, dan penutup yang memberikan kesimpulan atau ajakan. Dalam buku Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs, Kemendikbud (2013) mengidentifikasi struktur teks persuasif sebagai berikut:

- a. Pengenalan Isu: Bagian untuk menarik perhatian dan mengenalkan isu yang dibahas.
- b. Rangkaian Arguman: Penjelasan berupa alasan dan data pendukung untuk meyakinkan pembaca.
- c. Pernyataan Ajakan: Berisi ajakan yang mengarahkan pembaca atau pendengar pada tindakan tertentu.
- d. Penegasan Kembali: Berisi kalimat yang memberikan penegasan tentang ajakan dari teks.

Kosasih (2017) teks persuasif dibentuk oleh beberapa bagian yang disusun sistematis dan saling berhubungan. Struktur teks persuasi terdiri dari pengenalan isu, rangkaian argumen, pernyataan ajakan, dan penegasan kembali. Setiap bagian dalam struktur teks persuasif berfungsi untuk membangun argumentasi secara bertahap, mulai dari memperkenalkan topik hingga memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Pada bagian awal atau

pembukaan teks persuasif, penulis biasanya memperkenalkan topik yang akan dibahas dengan cara menarik perhatian pembaca. Tujuan dari bagian ini adalah untuk menciptakan minat dan kesadaran akan masalah atau isu yang akan dijelaskan.

Menurut Gorys Keraf (2014), pembukaan yang efektif harus mampu menarik perhatian pembaca dan menyiapkan mereka untuk mendengarkan argumen yang lebih mendalam. Setelah pembukaan, teks persuasif beralih ke bagian inti, di mana argumen-argumen utama disampaikan. Bagian ini biasanya terdiri dari beberapa paragraf yang mendukung sudut pandang penulis atau tujuan dari teks. Dalam bagian ini, penulis mengemukakan berbagai alasan atau bukti yang mendukung pesan atau ajakan yang disampaikan. Van Dijk (2017) menekankan bahwa struktur argumen dalam bagian ini harus logis dan terorganisir dengan baik, sehingga pembaca dapat mengikuti alur pemikiran penulis secara mudah.

Bagian terakhir dari teks persuasif adalah penutup, di mana penulis merangkum argumen-argumen yang telah disampaikan dan menegaskan kembali tujuan dari teks tersebut. Penutup ini sering kali disertai dengan ajakan atau seruan kepada pembaca untuk melakukan sesuatu, mengikuti arahan, atau setidaknya merenungkan ulang sikap mereka terhadap topik yang dibahas. Penutup teks persuasif tidak hanya berfungsi untuk menyimpulkan, tetapi juga untuk memperkuat kesan yang ditinggalkan pada pembaca. Di sinilah penulis memberikan dorongan terakhir untuk menggerakkan pembaca agar bertindak sesuai dengan tujuan teks. Seruan ini bisa disampaikan dengan

nada yang optimistis, emosional, atau bahkan mendesak, tergantung pada konteks dan tujuan teks persuasif tersebut.

Kesimpulannya, struktur teks persuasif yang terdiri dari pengenalan isu, argumen utama, dan penutup (Pernyataan ajakan dan penegasan kembali) ini memungkinkan penulis untuk menyampaikan pesan secara sistematis dan meyakinkan. Setiap bagian memiliki peran penting dalam membangun pengaruh yang diharapkan terhadap pembaca, mulai dari menarik perhatian, menyampaikan informasi dan argumen, hingga memberikan ajakan untuk bertindak. Dengan pemahaman yang baik terhadap struktur ini, penulis dapat meningkatkan efektivitas teks persuasif dan mencapai tujuan komunikasinya.

2.6.3 Ciri - Ciri Teks Persuasif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI teks persuasif juga memiliki beberapa ciri yang bisa dilihat dari penggunaan bahasanya. Hal ini karena biasanya teks persuasi bisa diidentifikasi melalui istilah yang digunakan pada teks tersebut, berikut merupakan ciri-ciri teks persuasif:

- a. Adanya kata imperatif; Ciri-ciri yang pertama dari teks persuasi adalah adanya kata imperatif di dalamnya. Teks persuasi memiliki sifat memerintah, menyatakan larangan atau suatu keharusan untuk melakukan tindakan tertentu.
- b. Adanya kata penghubung argumentatif; Ciri selanjutnya dari teks persuasi adalah adanya kata penghubung argumentatif. Misalnya seperti oleh karena itu, maka dari itu, akibatnya dan lain sebagainya. Keberadaan dari teks persuasi akan menjadikan para pembaca lebih tergugah. Jadi,

dalam teks persuasi harus diperhatikan struktur serta penggunaan istilah yang tepat.

- c. Adanya data dan fakta; Seperti yang dijelaskan sebelumnya jika tujuan dari teks persuasi adalah mempengaruhi serta membujuk para pembacanya. Oleh karena itu, di dalam teks persuasi harus memiliki alasan kuat yang didukung oleh data dan fakta.
- d. Mampu meyakinkan para pembaca; Teks persuasi akan dibuat untuk meyakinkan para pembaca serta melakukan tindakan seperti apa yang dipikirkan oleh penulisnya. Hal tersebut karena teks persuasi bertujuan untuk meyakinkan para pembaca.
- e. Bersifat ajakan; Ciri teks persuasi yang berikutnya adalah adanya kata ajakan di dalamnya. Beberapa kata ajakan yang kerap ada di dalam teks persuasi adalah seperti kata lakukanlah, ayo, mari dan lain sebagainya.
- f. Menghindari adanya konflik; Ciri teks persuasi yang terakhir adalah menghindari konflik. Dimana nantinya teks persuasi memang dibuat untuk menghindari konflik agar kepercayaan para pembaca tidak hilang begitu saja. Selain itu, juga bisa mewujudkan suatu kesepakatan antara penulis dengan pembaca dalam bentuk tindakan sesuai dengan yang ada di dalam teks persuasi.

Berdasarkan ciri-cirinya, teks persuasif memiliki karakteristik khas yang dapat dikenali dari penggunaan bahasa dan tujuannya. Teks ini menggunakan kata imperative untuk memerintah, terdapat kata penghubung argumentatif, didukung oleh data dan fakta yang memperkuat argumen agar dapat memengaruhi pembaca secara rasional, teks ini mampu meyakinkan

pembaca untuk menerima ide atau melakukan tindakan, dan yang terakhir ialah teks ini menghindari konflik dengan menjaga kepercayaan pembaca dan menciptakan kesepakatan antara penulis dan pembaca. Kesimpulannya, teks persuasif dirancang secara khusus untuk memengaruhi pembaca melalui penggunaan bahasa yang persuasif, data yang valid, dan struktur yang logis. Dengan ciri-ciri ini, teks persuasif mampu mencapai tujuannya yaitu membujuk pembaca tanpa menciptakan konflik.

2.6.4 Kaidah Kebahasaan Teks Persuasif

Unsur kebahasaan dalam teks persuasif merupakan komponen-komponen linguistik yang digunakan untuk membangun argumen dan mempengaruhi pembaca agar mengadopsi pandangan atau melakukan tindakan tertentu. Berdasarkan kaidah kebahasaannya, Tim Kementerian dan Kebudayaan Republik Indonesia menyebutkan ciri kaidah kebahasaan dari teks persuasi yaitu:

- a. Adanya penanda utama teks tersebut seperti adanya pernyataan-pernyataan yang mengandung ajakan, dorongan, bujukan dan sejenisnya.
- b. Memuat kata-kata teknis atau peristilahan yang berkenaan dengan topik yang dibahas. Berkaitan dengan permasalahan remaja, digunakan kata-kata yang relevan dengan masalah itu.
- c. Menggunakan kata-kata argumentatif. Misalnya, jika, sebab, karena, dengan demikian dan oleh karena itu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam penulisan teks persuasi, bagian terpenting dalam menulis teks persuasi adalah adanya kalimat untuk membujuk orang lain atau pembaca. Dalam penulisan teks

persuasi peserta didik mengembangkan isu yang akan menjadi topik penulisan. Kemudian, peserta didik mengembangkan rangkaian argumen yaitu sejumlah pendapat penulis terhadap isu yang dikemukakan yang dikuatkan dengan fakta. Selanjutnya, peserta didik mengembangkan tulisan dengan menggunakan ajakan atau dorongan. (Wijyanthi, 2018).

2.6.5 Tujuan Teks Persuasif

Teks persuasif adalah jenis teks yang bertujuan untuk memengaruhi atau meyakinkan pembaca atau pendengar agar mengikuti, mempercayai, atau melakukan suatu tindakan sesuai dengan apa yang diinginkan penulis atau pembicara. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Taufiqur Rahman (2017: 107) menjelaskan bahwa teks persuasi bertujuan untuk membujuk orang lain supaya melakukan sesuatu yang diinginkan penulis. Sedangkan Muhammad Yunus dan Suparno (2014 : 65), tujuan teks persuasi adalah untuk memengaruhi sikap dan pendapat pembaca. Teks persuasif bertujuan agar pembaca menerima sudut pandang penulis dan mengadopsi cara berpikir penulis. Tujuan teks persuasif secara umum adalah untuk memengaruhi pembaca agar menerima gagasan, pendapat, atau melakukan tindakan tertentu sesuai dengan harapan penulis. Melalui teks ini, penulis berusaha membujuk pembaca dengan menggunakan argumen logis, data yang relevan, dan bahasa yang menarik agar lebih meyakinkan. Dengan demikian, pembaca tidak hanya memahami isi teks tetapi juga terdorong untuk mengambil tindakan yang diinginkan oleh penulis.

Selain itu, teks persuasif bertujuan untuk membentuk opini publik atau mengubah pandangan pembaca terhadap suatu isu tertentu. Menurut

Nurmalasari (2020), teks persuasi bertujuan mempengaruhi pembaca agar sependapat, sejalan pikiran, dan sesikap dengan penulisnya. Sejalan dengan itu, Finoza (2010) berpendapat bahwa teks persuasif adalah karangan yang dibuat untuk membuat orang lain percaya, yakin, dan terbujuk terhadap apa yang dikomunikasikan oleh penulis, yang dapat berupa fakta, pendapat, atau gagasan. Hal ini dilakukan dengan menyampaikan informasi yang bersifat persuasif, menggugah emosi, atau membangun kepercayaan melalui penyampaian fakta dan pengalaman. Lebih jauh lagi, teks persuasif juga berfungsi untuk menciptakan perubahan sikap atau perilaku pembaca. Penulis menggunakan berbagai strategi, seperti membangun hubungan emosional, menyertakan bukti konkret, dan menggunakan kalimat ajakan yang tegas. Dengan strategi itu, teks persuasif menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan yang berdaya pengaruh kuat terhadap pembaca.

Dapat disimpulkan dari pendapat para ahli di atas, tujuan dari teks persuasif adalah untuk membentuk opini publik atau mengubah pandangan pembaca terhadap suatu isu tertentu melalui penyampaian argumen logis, data yang relevan, dan bahasa yang menarik. Dengan demikian, teks persuasif tidak hanya bertujuan agar pembaca memahami isi teks, tetapi juga terdorong untuk mengambil tindakan yang diinginkan oleh penulis. Strategi yang digunakan meliputi pembangunan hubungan emosional, penyajian bukti konkret, dan penggunaan ajakan yang tegas, sehingga teks persuasif menjadi alat yang efektif dalam mempengaruhi sikap, pendapat, dan perilaku pembaca sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

2.6.6 Pembelajaran Teks Persuasif

Pembelajaran teks persuasif merupakan aspek penting dalam pendidikan bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyusun teks yang dapat memengaruhi pembaca atau pendengar. Menurut Yusri Yusuf dkk, (2019 : 102), teks persuasif bertujuan untuk meyakinkan pembaca agar menerima gagasan yang disampaikan oleh penulis. Hal ini menekankan bahwa pembelajaran teks persuasif tidak hanya sekadar memahami teori, tetapi juga melatih siswa untuk mampu menghasilkan teks yang efektif dalam membujuk atau memengaruhi orang lain. Dalam proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Djumingin, 2016), yang menyatakan bahwa model pembelajaran mampu membangkitkan keinginan, motivasi, dan rangsangan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Fauziah (2017) menambahkan bahwa teks persuasif adalah teks yang berisi ajakan kepada khalayak dengan menyertakan argumen yang meyakinkan, sehingga siswa perlu memahami struktur dan strategi penyusunan teks tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran teks persuasif yang optimal memerlukan kombinasi pemahaman teori, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, dan penerapan model pembelajaran yang interaktif.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks persuasif merupakan suatu kegiatan yang dipelajari untuk meningkatkan

kemampuan siswa dalam menyusun teks yang efektif dalam memengaruhi pembaca. Pendapat para ahli menegaskan pentingnya pemahaman struktur teks, penggunaan model pembelajaran yang menarik, serta penerapan metode yang melibatkan siswa secara aktif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami teori teks persuasif tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam berbagai konteks.

2.6.7 Pembelajaran Teks Persuasif dengan Metode Permainan Kisah Bergilir

Penggunaan metode permainan kisah bergilir dalam pembelajaran teks persuasif memiliki beberapa manfaat utama. Pertama, metode ini membantu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik dengan memberikan pengalaman langsung dalam menyusun teks persuasif secara bertahap. Kedua, metode ini memungkinkan siswa untuk berpikir secara kritis dalam menyusun argumen yang logis dan meyakinkan. Ketiga, pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran, serta mendorong kolaborasi antar peserta didik.

Menurut Slavin (2021), pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena melibatkan interaksi sosial yang mendukung pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, metode ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi. Pembelajaran teks persuasif dengan metode permainan kisah

bergilir merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, menulis, dan berkomunikasi peserta didik. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam mengembangkan gagasan secara terstruktur. Dengan menerapkan metode ini, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong pemahaman yang lebih mendalam terhadap teks persuasif.

2.6.8 Penilaian Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Persuasif

Dalam menelaah struktur teks persuasif, Nurgiyantoro (2010) menekankan bahwa teks persuasif memiliki beberapa bagian utama yang saling berkaitan, diantaranya yaitu:

1. Bagian pendahuluan berfungsi sebagai pengantar umum yang mengenalkan masalah yang akan dibahas.
2. Selanjutnya, rangkuman argumen berisi pendapat penulis yang didukung oleh fakta dan data untuk meyakinkan pembaca.
3. Setelah itu, pernyataan ajakan menjadi bagian yang berperan dalam memberikan dorongan atau persuasi kepada pembaca agar bertindak sesuai dengan yang diharapkan.
4. Terakhir, penegasan kembali berisi pernyataan ulang atas gagasan-gagasan sebelumnya untuk semakin memperkuat ajakan yang disampaikan.

Dari segi kebahasaan, teks persuasif memiliki ciri khas tertentu yang memperkuat daya bujukannya, yang terdiri atas:

1. Penggunaan kalimat ajakan, seperti "Mari kita..." atau "Ayo lakukan...", bertujuan untuk menggugah tindakan pembaca.
2. Lalu, kalimat pendapat digunakan untuk menyampaikan pandangan subjektif penulis.
3. Selanjutnya, terdapat juga kalimat fakta yang memberikan data objektif sebagai pendukung argumen.
4. Terakhir, konjungsi kausalitas seperti "karena", "sebab", atau "oleh karena itu", juga sering digunakan untuk menunjukkan hubungan sebab-akibat dalam teks persuasif.

Dengan demikian, penilaian terhadap teks persuasif tidak hanya menekankan pada struktur yang sistematis, tetapi juga aspek kebahasaan yang khas. Pemahaman terhadap kedua aspek ini sangat penting agar teks persuasif dapat mencapai tujuannya dalam memengaruhi atau menggerakkan pembaca sesuai dengan maksud penulis.

2.7 Kerangka Konseptual

Kemampuan menelaah adalah kesanggupan seseorang dalam memahami, mengkaji, dan menganalisis suatu teks secara mendalam dan cermat. Kemampuan ini mencakup daya tangkap, pemahaman, serta keterampilan dalam menyelidiki dan menafsirkan isi teks secara sistematis. Dalam konteks membaca teks persuasi, menelaah berarti memahami struktur, ciri, serta argumen yang terdapat dalam teks agar dapat menangkap makna dan tujuan yang ingin disampaikan secara tepat.

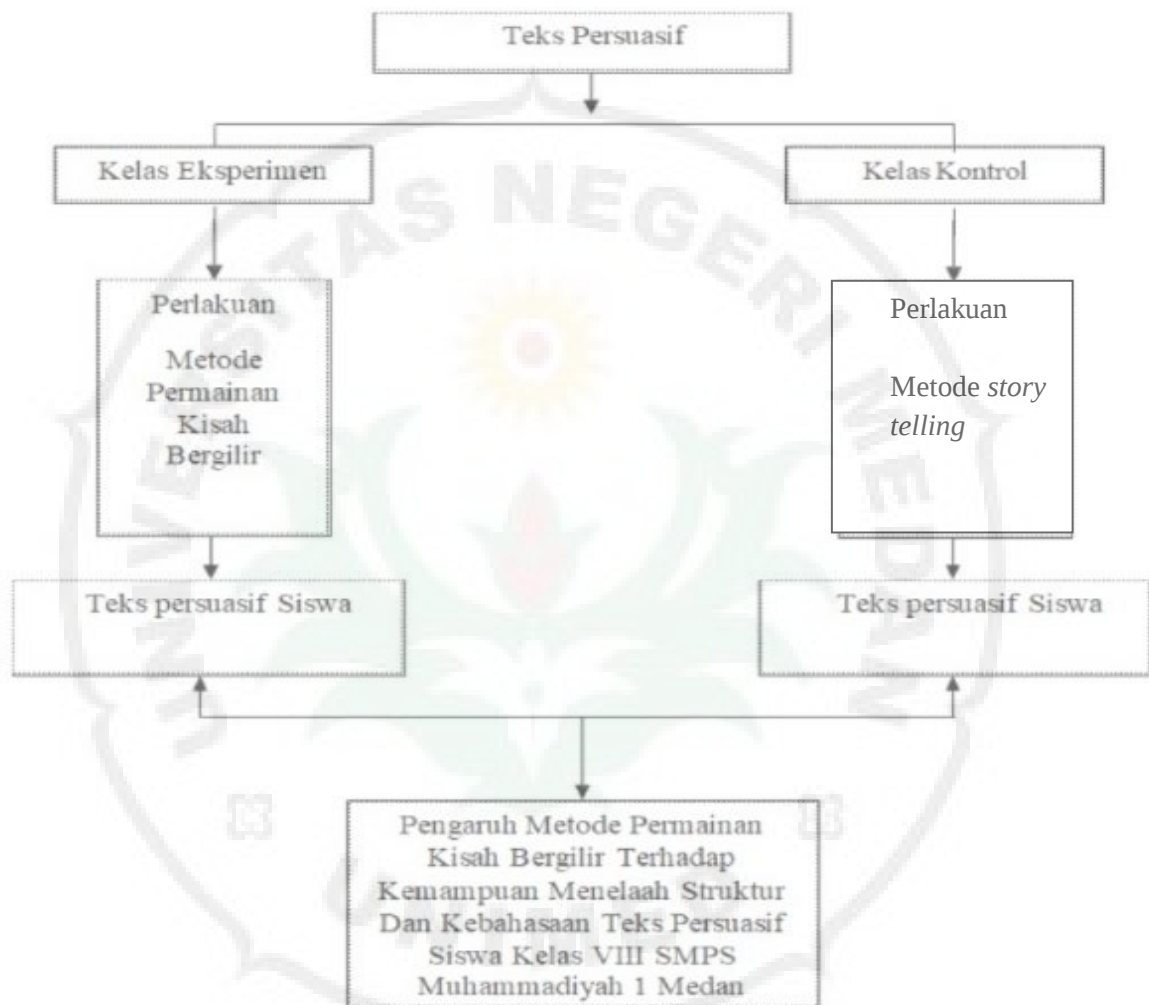
Permainan kisah bergilir adalah kegiatan yang melibatkan partisipasi kelompok dalam menciptakan sebuah cerita secara kolaboratif. Dalam permainan ini, setiap peserta berkontribusi dengan menambahkan satu kalimat atau paragraf

pada cerita yang sedang dibangun, dimulai dari satu kalimat yang ditentukan sebelumnya. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga merangsang imajinasi dan kreativitas peserta. Selain itu, setiap orang memiliki kesempatan untuk berkontribusi, sehingga semua suara terdengar dalam proses pembuatan cerita. Melalui permainan kisah bergilir, peserta dapat belajar tentang struktur berbagai teks, pengembangan karakter, dan penyusunan alur cerita. Kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan untuk menelaah, serta mendorong kerjasama dan kolaborasi dalam kelompok. Selain itu, permainan ini dapat disesuaikan dengan berbagai tema dan tingkat kesulitan, sehingga cocok untuk berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Permainan ini juga bisa menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran, baik di kelas maupun dalam konteks informal.

Berdasarkan uraian diatas, diduga terdapat hubungan positif antara metode permainan kisah bergilir dengan kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif. Kemudian, Untuk mengetahui hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian tentang pengaruh permainan kisah bergilir terhadap keterampilan menyimak teks persuasif, berikut ini disajikan secara singkat garis besar kerangka konseptual dalam penelitian ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual



2.8 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, (2018:63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoretis terhadap rumusan

masalah penelitian, belum jawaban yang empiris. Di dalam sebuah penelitian terdapat dua macam hipotesis penelitian yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol. Hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif (Sugiyono, 2018: 65). Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. H_0 (hipotesis nihil): Tidak terdapat pengaruh antara metode permainan kisah bergilir terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan.
2. H_a (hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh antara metode permainan kisah bergilir terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasif siswa kelas VIII SMPS Muhammadiyah 1 Medan.