

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori ini akan menguraikan tiga teori yang berkaitan dengan permasalahan diantaranya keterampilan membaca teks negosiasi, metode *Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)* dan aksi roda berputar.

1. Keterampilan Membaca Teks Negosiasi

a. Pengertian membaca teks negosiasi

Membaca merupakan proses kognitif yang dilakukan untuk menerima informasi dari bacaan. Menurut Tarigan (1984, hlm. 7) Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Maka kegiatan membaca dimaknai sebagai proses transfer informasi yang terdapat dalam tulisan.

Kegiatan membaca menjadikan seseorang memiliki pola berpikir yang kritis dan berkembang. Harjasujana dan Mulyati dalam Kurniawan (2017, hlm. 28) mengungkapkan bahwa membaca merupakan perkembangan keterampilan yang bermula dari kata dan berlanjut kepada membaca kritis. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Jackman dalam Nursolihah (2020, hlm. 25) mengatakan bahwa negosiasi merupakan sebuah proses yang terjadi antara dua pihak atau lebih yang pada mulanya memiliki pemikiran berbeda, hingga akhirnya mencapai kesepakatan. Negosiasi sebenarnya sering kita lakukan tanpa disadari baik melalui tatap muka (langsung) ataupun tidak langsung (bentuk tulisan). Negosiasi secara langsung hanya berpusat pada kemampuan berbicara saja sedangkan negosiasi tidak langsung

biasanya mengandalkan kemampuan menulis.

Kosasih (2014, hlm. 86) mengatakan bahwa negosiasi adalah interaksi sosial untuk menyelesaikan kesepakatan bersama di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan berbeda. Teks negosiasi merupakan teks yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang memiliki tujuan akhir untuk mencapai adanya kesepakatan bersama. Negosiasi dapat terjadi karena adanya permintaan akan suatu hal kepada kedua belah pihak. Apabila dalam kegiatan negosiasi belum terjadi kesepakatan maka akan terjadi tawar menawar hingga terjadi persetujuan secara musyawarah. Begitupula kedua belah pihak dalam negosiasi harus memiliki kesepakatan yang sama agar tidak merugikan pihak yang lain. Dengan demikian terjadinya kesepakatan dalam sebuah negosiasi ditentukan berdasarkan hasil musyawarah bersama.

Maka dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan proses transfer informasi yang terdapat dalam tulisan yang bisa dijadikan sarana menerima informasi dari bahan bacaan. Membaca teks negosiasi bisa dijadikan sarana untuk kegiatan bernegosiasi seperti adanya aktivitas tawar menawar antara kedua belah pihak agar terjadi sebuah kesepakatan bersama. Pada pembelajaran membaca teks negosiasi peserta didik diharapkan mampu memahami dan mengeksplorasi isi, struktur dan kaidah kebahasaan.

b. Langkah-langkah membaca teks negosiasi

Kegiatan mengevaluasi termasuk dalam keterampilan membaca, karena ketika akan mengevaluasi suatu teks yang pertama kali dilakukan adalah membaca. Dengan keterampilan membaca akan memudahkan peserta didik mengevaluasi suatu teks, baik dari segi struktur maupun kaidah penulisannya. Mengevaluasi tidak semudah yang dibayangkan, melainkan membutuhkan kecermatan dan ketelitian. Oleh karena itu perlu ditetapkan langkah-langkah mengevaluasi teks khususnya teks negosiasi.

Fristanti dan Sudarmaji (2019, hlm. 5) menyatakan bahwa langkah-langkah membaca teks negosiasi diantaranya:

1. Membaca teks negosiasi, sebelum mengevaluasi hal utama yang dilakukan adalah membaca keseluruhan teks tersebut. Ini bertujuan untuk mencari dan

memahami informasi yang terkandung dalam teks negosiasi.

2. Mengidentifikasi unsur-unsur yang ada dalam teks negosiasi yang berkaitan dengan ketepatan penggunaan pada teks negosiasi.
3. Membaca ulang teks negosiasi dan berusaha mencari kesalahan dari aspek-aspek yang telah ditentukan dalam teks negosiasi.
4. Mengevaluasi setiap bagian yang ada pada teks negosiasi dan mulai mengevaluasi isi, struktur, kebakuan kata, ejaan, dan penggunaan tanda bacanya.
5. Menetapkan hasil, pada tahap akhir dalam mengevaluasi teks negosiasi adalah menetapkan aspek-aspek yang diminta.

2. Metode Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)

- a. Pengertian metode *Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)*

Abidin dalam Maulida Nida (2020, hlm. 466) mengatakan bahwa metode *Generating Interactions Between Schemata And Text (GIST)* merupakan sebuah alat pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa menulis rangkuman. Rosidan dan Kurniawati dalam Maulida Nida (2020, hlm. 466) mengatakan bahwa metode *Generating Interactions Between Schemata And Text (GIST)* merupakan metode yang bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk memahami sebuah paragraf dan membuat sebuah rangkuman dari keseluruhan. Adapun pendapat yang lain yaitu Cuningham dalam Maulida Nida (2020, hlm. 466) mengatakan bahwa metode *Generating Interactions Between Schemata And Text (GIST)* merupakan metode yang memiliki keunggulan membimbing peserta didik menulis rangkuman dengan cara mengkaji dari setiap paragraf. Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode *Generating Interactions Between Schemata And Text (GIST)* merupakan metode yang digunakan agar peserta didik mampu memiliki kemampuan memahami intisari suatu paragraf dan membuat sebuah rangkuman dari keseluruhan isi bacaan dengan kata-kata sendiri. Dengan adanya metode ini peserta didik dilatih agar dapat memahami maksud dari isi bacaan. Oleh sebab itu, pemahaman peserta didik akan meningkat dan lebih mudah memahami keseluruhan paragraf.

- b. Langkah-langkah metode *Generating Interaction Between Schemata And Text*

(GIST)

Abidin dalam Maulida Nida (2020, hlm. 466-467) tahapan membaca metode (GIST) diantaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru memiliki wacana yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan latar belakangnya, wacana sebaiknya terdiri atas kurang lebih lima paragraf.
- 2) Guru menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan peserta didik selama pembelajaran.
- 3) Tahapan Membaca
- 4) Peserta didik membaca paragraf, sebelum peserta didik ditugaskan oleh pendidik agar pada saat akhir membaca paragraf mereka mampu menulis intisari kedalam suatu kalimat yang terdiri atas kurang dari 20 kata. Paragraf sebaiknya disajikan dengan menggunakan pewayang pandang sehingga siswa tidak akan membaca berikutnya.
- 5) Menulis rangkuman setelah peserta didik menyelesaikan paragraf pertama pewayang pandang dimatikan, selanjutnya peserta didik diharuskan menulis rangkuman atau intisari yang tadi dibacanya. kegiatan ini lebih dilakukan dalam kelompok kecil yang maksimal terdiri dari 5 orang siswa, jika siswa sudah yakin bahwa intisari yang ditulisnya itu benar, tugas guru meyakinkan kembali perasaan siswa tentang kebenarannya intisari yang telah disusunnya.
- 6) Membaca dan menulis intisari paragraf berikutnya setelah paragraf pertama diselesaikan selanjutnya peserta didik ditugaskan untuk membaca paragraf kedua dan seterusnya hingga seluruh paragraf tersebut, demikian seterusnya setelah peserta didik baca dan merangkum isinya.
- 7) Menyusun rangkuman dari keseluruhan paragraf setelah semua paragraf tersusun intisarinya peserta didik ditugaskan untuk menulis intisari keseluruhan wacana berdasarkan hasil kerjanya atas paragraf demi paragraf dan menyampaikan didepan kelas pada akhir pembelajaran. Peserta didik ditugaskan menulis intisari bacaan, artinya menggunakan kemampuannya sendiri tanpa tergantung pada ringkasan kelompok yang tadi disusunnya.

c. Kelebihan metode *Generating Interaction Between Schemata And Text*

(GIST)

Cunningham dalam Yuspita Diana (2019, hlm. 250) mengatakan bahwa kelebihan metode *Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)* yaitu kemampuannya membimbing peserta didik untuk menulis ringkasan dengan mengkaji setiap paragraf sehingga mampu meningkatkan keterampilan belajar dari sebuah teks. Membaca paragraf demi paragraf membuat siswa merasa tidak dibebani dengan teks yang panjang. Membaca semua paragraf membuat siswa panik dan kesulitan menemukan ide pokok paragrafnya.

Pendapat lain yaitu Sukma dalam Cahayawati (2020, hlm. 18-19) metode *Generating Interaction Between Schemata and Text (GIST)* memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan peserta didik duduk berjam-jam, sehingga motivasi belajar peserta didik akan lebih tinggi.
- 2) Hakekat belajar akan lebih bermakna sebab peserta didik dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alami.
- 3) Bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya serta lebih faktual kebenarannya akurat.
- 4) Kegiatan belajar peserta didik lebih komprehensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti berdiskusi, dan tukar ide dengan teman.
- 5) Peserta didik dapat memahami dan menghayati materi yang dipelajari, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami teks dan wacana serta dapat membuat siswa lebih aktif.

d. Kekurangan metode *Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)*.

Sukma dalam Cahayawati (2020, hlm. 18-19) metode *Generating Interaction Between Schemata and Text (GIST)* memiliki kekurangan yaitu:

- 1) Kegiatan belajar kurang dipersiapkan sebelumnya yang menyebutkan ada waktu peserta didik yang tidak melakukan kegiatan belajar yang diharapkan sehingga ada kesan main-main.
- 2) Memerlukan waktu yang cukup lama dalam berdiskusi sehingga menghabiskan waktu untuk belajar.
- 3) Membutuhkan ruangan kelas yang luas dalam membentuk kelompok.

3. Media Pembelajaran Aksi Roda Berputar

a. Pengertian media pembelajaran aksi roda berputar

Khairunnisa dalam Utami (2023, hlm. 236) media roda berputar adalah contoh media pembelajaran permainan yang berbentuk lingkaran atau bulat dan dapat diputar. Pendapat lain yaitu Amalia dalam Pratiwi (2023, hlm. 241) roda berputar ialah sebuah media pembelajaran berupa permainan yang dikembangkan dari permainan roda keberuntungan.

Maulya (2021, hlm. 203) roda berputar terdiri atas jarum petunjuk arah dan bagian-bagian yang sudah disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media roda berputar merupakan suatu media berupa permainan yang dikembangkan dari permainan roda keberuntungan dengan bentuk lingkaran atau bundar dan menghasilkan gerakan memutar satu arah.

Pada papan roda berputar ini memiliki jarum jam petunjuk arah yang nantinya ketika diputar akan menunjukkan sebuah bagian yang sudah terbagi menjadi beberapa warna. Warna-warna tersebut memiliki berbagai pertanyaan berbagai tingkat kesulitan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mendapatkan poin atau nilai. Selain itu dalam warna-warna tersebut juga diberi variasi berupa tantangan yaitu pertanyaan yang harus diselesaikan oleh peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran tidak terasa membosankan.

b. Langkah-langkah media pembelajaran aksi roda berputar

Pratiwi (2023, hlm. 3) langkah penggunaan roda berputar yakni:

- 1) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok
- 2) Pendidik menyiapkan kartu pertanyaan. Kartu pertanyaan berisi tentang pertanyaan seputar pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi
- 3) Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memutar roda berputar.
- 4) Peserta didik memutar roda berputar hingga berhenti dan menunjukkan warna apa yang terpilih.
- 5) Pendidik memberikan kartu sesuai dengan warna yang terpilih oleh siswa. Kartu tersebut sudah berisi pertanyaan yang harus dijawab.
- 6) Peserta didik menjawab pertanyaan dengan berdiskusi bersama teman kelompoknya masing-masing.
- 7) Peserta didik membacakan hasil kerjanya di depan kelas.

c. Kelebihan media pembelajaran aksi roda berputar

Gagasan roda putar dalam pembelajaran di sekolah memiliki banyak keunggulan. Arsyad dalam Solichah (2021, hlm. 81) mengungkapkan bahwa keunggulan roda berputar jika diimplementasikan dalam pembelajaran antara lain: menyenangkan, menghibur dan menarik untuk dilakukan. Roda berputar memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar. Sedangkan Siahaan (2024, hlm. 164) menyatakan bahwa media roda berputar memiliki kelebihan karena memiliki tampilan yang menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi. Media ini juga dapat disesuaikan dengan materi dan keterampilan lain, melibatkan peserta didik secara langsung dalam kegiatan dan memberikan umpan balik. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan media aksi roda berputar dinilai dapat meningkatkan pemahaman materi dan mengaktifkan peserta didik dalam belajar karena memiliki tampilan menarik sehingga pembelajaran tidak monoton.

d. Kekurangan media pembelajaran aksi roda berputar

Siahaan (2024, hlm. 164) kekurangan media pembelajaran aksi roda berputar diantaranya: 1) belum tentu cocok untuk semua jenjang pendidikan, 2) guru hendaknya tidak asal-asalan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian sebelumnya memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperbaiki penelitian yang telah dilakukan dan sebagai pembanding dalam penelitian yang akan dilakukan penulis. Dapat dilihat pada Tabel 2.1 hasil Penelitian Terdahulu dibawah ini :

Tabel 2. 1 Hasil Peneliitian Terdahulu

Judul penelitian penulis	Judul Penelitian Terdahulu	Nama Peneliti	Jenis	Persamaan	Perbedaan
Penerapan Metode <i>Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)</i> Dalam Pembelajaran Mengevaluasi Isi, Struktur dan Kaidah Kebahasaan. Teks Negosiasi Berbantuan Media Aksi Roda Berputar Pada Peserta Didik Kelas X SMK ICB Cinta Niaga Tahun Pembelajaran 2025/2026	Pengembangan RollSpin Accounting Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Untuk Kelas X Akuntansi Di SMK Koperasi Tahun Ajaran 2017/2018.	Septiani	Jurnal	Penulis dalam jurnal tersebut menggunakan media pembelajaran roda berputar. Tetapi dalam penelitian Septiana menggunakan istilah bahasa asing dan penelitian ini menggunakan bahasa Indonesia untuk menyebut nama media tersebut.	Perbedaannya terletak pada materi yang ada dalam media roda berputar pada penelitian terdahulu mengenai akuntansi.
	Pengembangan Media Aksi Roda Berputar(SiRotar) untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA.	Amalia	Jurnal	Persamaan dalam penelitian Amalia terletak pada media dan teks pembelajaran yang digunakan	Adapun perbedaan-nya terletak pada subjek penelitian pada penelitian terdahulu ditingkat SMA sedangkan subjek yang akan diteliti oleh peneliti di tingkat SMK. Selain itu, fokus penelitian

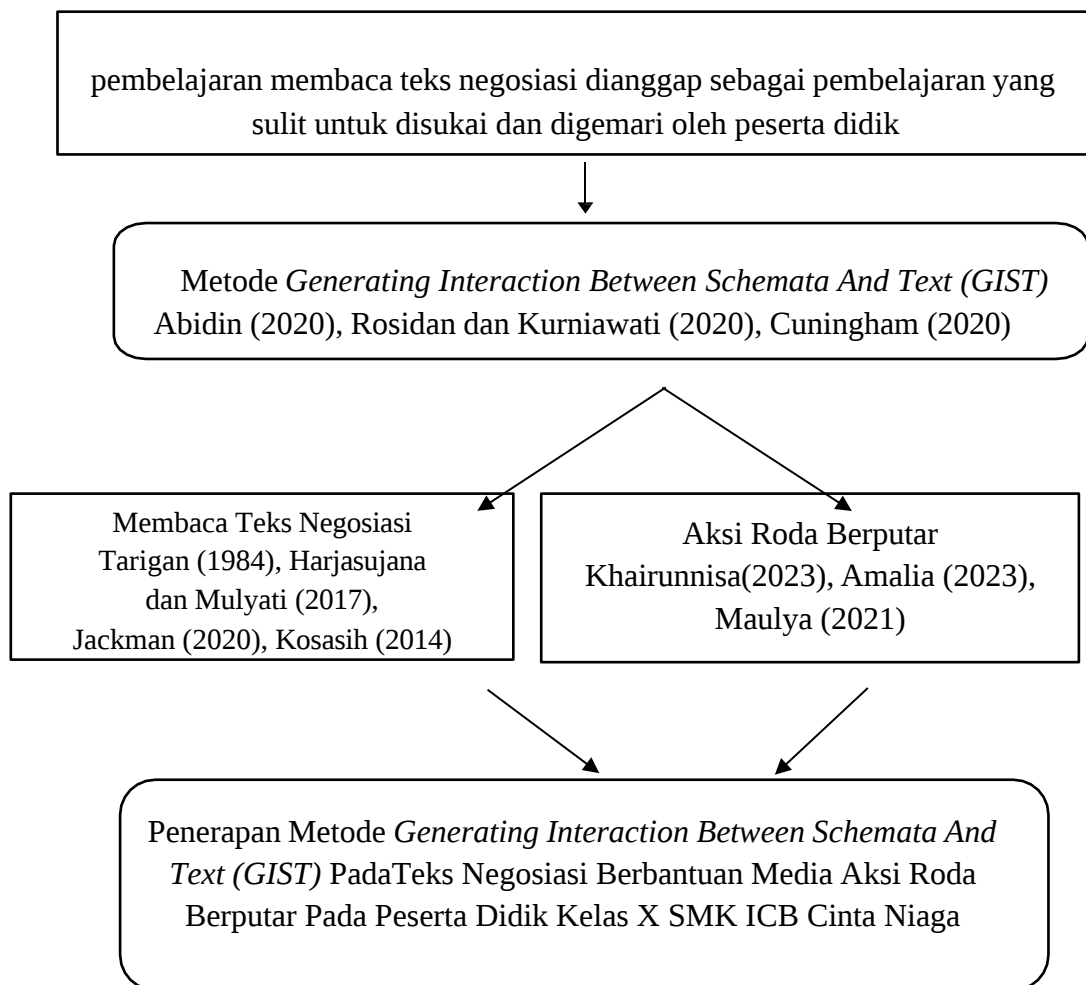
					berkaitan dengan keterampilan membaca.
	Penerapan <i>Game-Based Learning</i> Berbantuan <i>Kahoot</i> Dalam Pembelajaran Menganalisis Isi, Struktur, Dan Kebahasaan Teks Negosiasi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023.	Adam, W. A	Jurnal	Dalam penelitian ini terdapat persamaan dalam penelitian terdahulu yang terletak pada teks yang digunakan.	Perbedaan pada peneliti sebelumnya terletak pada penggunaan model <i>game based learning</i> , media <i>kahoot</i> yang berbasis digital dan subjek penelitian sedangkan peneliti menggunakan metode GIST (<i>Generating Interaction Schemata and Text</i>), media aksi roda berputar dan subjek penelitian yang berbeda pula.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian adalah sebuah rancangan yang dibuat penulis pada proses penelitian yang dilakukan penulis. Kerangka yang telah penulis susun difungsikan sebagai panduan penulis untuk menjalankan penelitian, hal tersebut dilakukan supaya pada saat proses penelitian tidak keluar dari pedoman yang terdapat dalam kerangka pemikiran. Sugiono dalam Syafitri, dkk (2023, hlm. 161) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi.

Penulis merancang kerangka pemikiran memuat maksud dan penjelasan penelitian mengenai keterampilan membaca menggunakan metode *Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)* Dalam Pembelajaran Mengevaluasi Isi, Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi Berbantuan Media Aksi Roda Berputar.

Berikut ini merupakan tabel kerangka pemikiran yang disajikan pada tabel 2.2.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemiikiiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar harus didasarkan atas kebenaran yang telah diyakini penulis. Asumsi atau tanggapan dasar menjadi landasan bagi penyelesaian. Dalam penelitian ini, penulis mempunyai asumsi sebagai berikut :

- a. Penulis dianggap mampu melaksanakan pembelajaran membaca teks negosiasi di kelas X SMK karena telah lulus mata kuliah 151 SKS. Diantaranya MDKD (Mata Kuliah Dasar Keguruan), MKK (Mata Kuliah Keahlian), dan MPK (Mata Kuliah Pengembangan Keterampilan).
- b. Kemampuan peserta didik dalam membaca teks negosiasi yang terdapat dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E SMK ICB Cinta Niaga

- c. Metode pembelajaran *Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)* dianggap model yang cocok digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca teks negosiasi.
- d. Media pembelajaran aksi roda berputar dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan asumsi yang dijelaskan penulis merumuskan asumsi agar bisa menjadi pijakan yang kokoh bagi permasalahan yang sedang diteliti, untuk mempertegas variabel untuk menentukan dan merumuskan hipotesis.

2. Hipotesis

Abdullah dalam Yam dan Taufik (2021, hlm. 97) hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Artinya, hipotesis merupakan dugaan peneliti yang sifatnya sementara, sebelum penelitian dilaksanakan. Adapun penelitian ini memuat 2 (dua) dugaan yang sementara, yakni sebagai berikut.

- a. H_a = peserta didik mampu mengevaluasi isi, struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi sebelum dan sesudah menggunakan metode *Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)*.
- b. H_o = peserta didik yang menggunakan metode *Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)* dan menggunakan metode konvensional sama-sama mampu mengevaluasi isi, struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi.
- c. H_a = kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi isi, struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi menggunakan metode *Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional.
- d. H_o = kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi isi, struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi dengan yang menggunakan *Generating Interaction Between Schemata And Text (GIST)* sama baiknya dengan yang menggunakan metode konvensional.