

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dikemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, dan kegunaan masalah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya untuk peningkatan mutu suatu bangsa di dunia global serta bertujuan untuk menyiapkan subjek didik dalam menghadapi lingkungannya yang terus mengalami perkembangan. Jika suatu bangsa memiliki pendidikan yang berkualitas dan mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan saja melainkan juga berkarakter, maka bangsa tersebut dapat dianggap sebagai bangsa yang maju dan beradab. Dengan adanya pendidikan diharapkan subjek didik mampu merespons setiap rangsangan yang ada, sekaligus untuk meningkatkan kualitas hidup dirinya serta masyarakat. Dengan demikian kondisi pendidikan pada dasarnya mengisyaratkan dua kecenderungan yaitu guru dituntut untuk profesional sebagai tenaga pendidik yang mampu memainkan peran pentingnya sebagai fasilitator atau mediator yang lebih kreatif dan inovatif, sedangkan di sisi lain siswa diharapkan mampu mengerti, paham dan melakukan sesuatu sebagai suatu bentuk aktualisasi diri dari proses pendidikan tersebut.

Proses belajar mengajar seharusnya memerhatikan beberapa hal penting, baik itu berupa media pembelajaran yang menarik, menciptakan keadaan yang lebih hidup, mampu menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan

menggunakan metode pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa tidak menerima pengetahuan dari guru secara pasif melainkan aktif. Hal ini sesuai dengan teori Skemata yang dikembangkan Piaget dalam Lie bahwa:

Siswa mengaktifkan struktur kognitif mereka dan membangun struktur-struktur baru untuk mengakomodasi masukan-masukan pengetahuan yang baru. Jadi, penyusunan pengetahuan secara terus-menerus menempatkan siswa sebagai peserta yang aktif.<sup>1</sup>

Kenyataannya yang terjadi di lapangan, keadaan ideal seperti yang telah diuraikan terdahulu masih belum tercermin dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran sastra. Kecenderungan selama ini pembelajaran sastra di sekolah kaku, bahkan membosankan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti ketika program pengalaman lapangan (PPL) didapatkan bahwa pembelajaran sastra lebih berupa transfer ilmu oleh guru kepada siswa. Siswa tidak diajak memperdalam dan menikmati teks sastra yang sebenarnya. Selain itu, pembelajaran sastra di sekolah terjadi di dalam ruang kelas saja. Akibatnya, imajinasi dan kreasi siswa kurang berkembang secara optimal. Dalam pembelajaran sastra pula terdapat kesulitan yang ditemui baik itu dari ketidaksiapan gurunya, sulitnya menemukan bahan ajar, atau kurangnya minat siswa.

Dalam pelaksanaannya, metode pengajaran sastra yang biasa digunakan selama ini lebih banyak menggunakan pendekatan historis. Hal ini sejalan dengan pendapat Mohammad Arif yang ditulis dalam artikelnya yang berjudul *Pembelajaran Sastra Secara Integratif* bahwa

---

<sup>1</sup>Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas* (Jakarta: Grasindo, 2004), hlm. 5 .

Sastra bukan sebagai pengalaman artistik melainkan sastra sebagai sejarah sastra. Di sini sastra diajarkan sebagai tonggak-tonggak prestasi dalam perkembangan historis yang dikaitkan dengan ideologi nasionalisme, sehingga materi yang dikupas dalam pelajaran sastra cenderung berupa sederetan nama dan karya yang diberi patok-patok penanda berupa tahun dan era atau gerakan.<sup>2</sup>

Metode pembelajaran sastra seperti itu kurang melibatkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar sebab sastra dipandang sebagai materi hafalan yang membuat siswa hanya duduk diam dan mendengarkan saja tanpa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi pembelajaran. Keadaan seperti ini jelas dapat mematikan kreativitas serta potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.<sup>3</sup> Standar kompetensi bahasa dan sastra Indonesia yang merupakan kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia serta dapat memahami dan mengakses perkembangan lokal, regional, dan global.

Pembelajaran sastra terutama apresiasi sastra di sekolah bukanlah bertujuan untuk menjadikan siswa seorang sastrawan melainkan untuk membuat siswa mencintai karya sastra bangsanya, mampu menilai karya sastra yang dibacanya dan memanfaatkan karya sastra dalam bidang kehidupan masing-masing. Selain

---

<sup>2</sup> Mohammad Arif (Guru di SMP YPJ Tembagaपुरa), "*Pembelajaran Sastra Secara Integratif*" diposkan Tanggal: 22 Juli 2008 (<http://re-searchengines.com/mohamad0708.html>) diunduh tanggal 12 Januari 2012.

<sup>3</sup> Main Sufanti, *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), hlm. 12.

itu, membaca sastra juga merupakan kegiatan menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas pengetahuan, memperhalus budi pekerti, meningkatkan kemampuan berbahasa dalam rangka penulisan karya ilmiah ataupun menulis kreatif, menghargai dan membanggakan sastra sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia. Nilai-nilai yang terkandung di dalam karya sastra sulit ditemukan, oleh karena itu perlu diadakannya kegiatan identifikasi.

Untuk memahami suatu karya sastra tidaklah mudah, banyak segi yang harus diidentifikasi baik dari unsur instrinsik maupun unsur ekstrinsiknya. Para guru sangat beruntung karena mutu dan karya jenis prosa atau cerita itu sangat banyak, misalnya cerita rakyat sehingga memudahkan dalam proses belajar mengajar. Cerita rakyat dapat dijadikan sarana untuk menganalisis maupun mengidentifikasi sebuah karya sastra. Ini sesuai dalam kurikulum SMA kelas X semester II (dua) pada standar kompetensi (SK) 13. Memahami cerita rakyat yang dituturkan dan juga kompetensi dasar (KD) 13.1 Menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh cerita rakyat yang disampaikan secara langsung dan atau melalui rekaman.<sup>4</sup>

Cerita rakyat merupakan salah satu kekayaan budaya masyarakat di nusantara secara turun-temurun dalam bentuk lisan. Cerita rakyat sebagai salah satu jenis karya sastra ternyata dapat memberikan manfaat kepada pembaca, di antaranya memuat pesan-pesan moral yang disampaikan lewat tokoh-tokoh yang diceritakan. Di dalam cerita rakyat terdapat nasihat dan nilai pendidikan untuk para pembacanya agar dapat melakukan nilai-nilai tersebut.

Cerita rakyat dijadikan bahan ajar di kelas tentunya akan membuat

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, hlm. 148.

pembelajaran lebih hidup dan menarik, sebab terdapat tokoh yang dapat dijadikan pengalaman hidup. Cerita rakyat akan mendidik siswa untuk dapat mengenal dan menghargai nilai-nilai yang dijunjung oleh bangsanya juga untuk menghargai hidup, serta dapat menghargai makna hidup dan kehidupan. Dengan mempelajari cerita rakyat berarti siswa diajak untuk mempelajari nilai-nilai yang terdapat dalam masyarakat. Selain itu, pembelajaran sastra sangat penting, karena dapat memberikan kebermaknaan dalam kehidupan siswa itu sendiri.

Dalam pembelajaran sastra pada aspek mendengarkan di SMA mengenai cerita rakyat terdapat unsur intrinsik penokohan dan perwatakan. Penokohan dan perwatakan selama ini sering diartikan sama oleh guru dan siswa. Pada dasarnya penokohan dan perwatakan mempunyai perbedaan, yaitu penokohan merupakan cara pengarang menampilkan tokoh. Menurut Jones dalam Nurgiyantoro, penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita<sup>5</sup>, sedangkan perwatakan adalah bagaimana cara pengarang menampilkan watak dari tokoh. Perwatakan lebih mengacu pada sifat-sifat dan sikap yang dimiliki oleh tokoh dalam cerita. Apabila kita menyebut nama tokoh tertentu, maka terbayang watak atau sifat dari tokoh tersebut. Untuk memudahkan dalam hal perwatakan dan penokohan, diperlukanlah sebuah cara, yaitu berupa pengidentifikasian. Memahami cerita rakyat melalui identifikasi merupakan sebuah cara untuk menjelaskan watak tokoh yang akan diperankan secara langsung maupun tidak langsung. Identifikasi perwatakan tokoh yakni memaparkan secara langsung watak atau karakter tokoh dengan menyebutkan

---

<sup>5</sup>Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2010), hlm. 165.

seorang tokoh itu jujur, pemberani, pantang menyerah dan lain-lain melalui batin tokoh, sedangkan secara tidak langsung, melalui dialog tokoh dengan tokoh yang lain, perbuatan atau tindakan dari tokoh, lingkungan, dan cara berpakaian.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sastra pada cerita rakyat merupakan pembelajaran yang sangat penting, karena dapat memberikan kebermaknaan dalam kehidupan siswa itu sendiri untuk mempelajari manusia dan lingkungannya. Oleh karenanya, dalam mengembangkan pembelajaran yang bermakna tersebut, guru tidak lagi bertindak sebagai maha-tahu dalam proses pembelajaran. Melainkan lebih dari itu, guru harus bisa memfungsikan dirinya sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran. Unsur yang dapat memfungsikan peranan guru tersebut yaitu salah satunya dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas.

Metode pembelajaran berperan penting dalam suksesnya proses belajar mengajar di kelas, karena penerapan metode pembelajaran oleh guru dapat membantu siswa dalam mengerti dan memahami materi pelajaran. Hal ini dikarenakan dengan metode yang diterapkan oleh guru dapat membuat siswa merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang ada. Namun disayangkan, kecenderungan guru selama ini kurang memberikan perhatian yang lebih terkait dengan metode yang diterapkannya di kelas serta kurang mempertimbangkan siswa. Semestinya guru sendiri dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih memberikan kesempatan yang luas kepada siswa secara aktif, dengan menjadikan siswa sumber belajar bagi siswa lainnya. Sudah seyogianyalah dalam kegiatan belajar mengajar mempertimbangkan siswa, karena siswa bukanlah sebuah botol kosong yang bisa diisi dengan berbagai macam informasi dan pengetahuan yang

dianggap penting oleh guru.<sup>6</sup> Alur proses belajar tidak mesti hanya berasal dari guru menuju siswa.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) ternyata lebih efektif daripada pengajaran oleh guru.<sup>7</sup> Oleh sebab itu, perlu adanya suatu cara pembelajaran yang di dalamnya siswa dapat saling berbagi pengetahuan, mampu bekerja sama dan aktif. Salah metode yang dapat dilakukan dengan menggunakan metode *cooperative learning*.

Metode *cooperative* perlu dipraktikkan di dalam kelas, karena siswa secara alamiah merupakan makhluk sosial yang hidup dengan lingkungan sekitarnya dan membutuhkan orang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Lie yang mengemukakan bahwa:

Falsafah yang mendasari model pembelajaran gotong royong dalam pendidikan adalah falsafah *homo homini socius*. Berlawanan dengan Teori Darwin, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup.<sup>8</sup>

Sekolah tidak hanya memerhatikan perkembangan kognitif siswa melainkan sekolah juga memerhatikan perkembangan moral dan sosial siswa yang merupakan generasi penerus bangsa. Pada sistem pengajaran tradisional, siswa lebih dituntut untuk bekerja secara individual tanpa ada banyak kesempatan berinteraksi dan bekerja sama dengan sesama. Padahal dengan bekerja sama, siswa dapat belajar dan terbiasa dengan perbedaan pendapat, sehingga muncul dalam diri siswa sikap toleran.

---

<sup>6</sup> Lie, *Op. Cit.*, hlm. 31.

<sup>7</sup> *Ibid.*, hlm. 12.

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm. 28.

Metode *cooperative* merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa terutama untuk mengatasi masalah dalam mengaktifkan siswa, seperti siswa yang kurang memiliki keterampilan sosial, siswa yang kurang bisa berkomunikasi, dan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan siswa yang lain. Selain itu, jika diadakan turnamen akademik antaranggota kelompok seperti dalam metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* (TGT) dapat memberikan manfaat pula dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena metode ini dapat memotivasi siswa untuk berusaha lebih baik bagi dirinya maupun kelompoknya. Dengan metode *cooperative* dengan teknik TGT, siswa akan terbiasa berpikir secara individu, serta berbagi ide dengan temannya. Keuntungan yang didapat guru dan siswa dari penerapan metode ini ialah para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman atau tim yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka, daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional, meningkatkan perasaan atau persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh bergantung pada kinerja dan bukannya pada keberuntungan, TGT meningkatkan kerja sama terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit), dan keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

Teknik TGT memiliki keunikan yaitu adanya tahapan turnamen. Dalam tahapan ini antaranggota kelompok berkompetisi dalam satu meja turnamen serta berusaha mendapat nilai tertinggi untuk diberikan pada kelompoknya. Teknik ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga akan melahirkan keterampilan sosial lainnya, yaitu keterampilan berkompetisi yang merupakan salah satu keterampilan yang penting dimiliki oleh siswa sebagai generasi penerus harapan

bangsa. Teknik TGT ini dipilih dikarenakan mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan penghargaan. Pada tahapan *games* atau permainan yang dirancang dalam metode *cooperative* dengan teknik TGT memungkinkan siswa dapat belajar menumbuhkan kerja sama, bertanggungjawab, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar. Oleh karenanya, metode *cooperative* teknik TGT ini sangat sesuai dengan kondisi yang ada, ketika pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran sastra yang dianggap membosankan.

Berdasarkan hal tersebut peneliti terinspirasi melakukan penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta. Yang menjadi objek kajian ialah legenda bertema anak durhaka. Hal tersebut diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk mengikuti perilaku baik dan menjauhi perilaku buruk yang ditunjukkan oleh tokoh.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah?
- 2) Kesulitan-kesulitan apa yang ditemukan dalam pembelajaran sastra di SMA?
- 3) Mengapa siswa SMA masih kurang menggemari pelajaran sastra?
- 4) Apa manfaat yang dapat diperoleh siswa SMA dari mempelajari cerita rakyat?

- 5) Masalah apa saja yang dihadapi siswa dalam mengidentifikasi perwatakan tokoh pada cerita rakyat?
- 6) Adakah pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta ?
- 7) Apakah metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* memudahkan siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta untuk mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah, “Adakah pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta?”

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna terutama bagi:

- 1) Guru bahasa Indonesia di SMA

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* ini dapat dijadikan metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Selain itu pula metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu jalan keluar untuk memaksimalkan aktivitas siswa saat belajar yang pada akhirnya turut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi perwatakan tokoh pada cerita rakyat.

## 2) Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa dapat merasakan proses kegiatan belajar yang menyenangkan, memperoleh kesempatan yang luas dalam berpartisipasi aktif di kelas serta melatih keberanian siswa untuk bersaing secara sehat.

## 3) Peneliti

Peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* terhadap kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta dan menambah wawasan serta masukan bagi peneliti sebagai calon pendidik dalam meningkatkan peranan siswa di dalam kelas.