

BAB II

LANDASAN TEORI, DAN KERANGKA BERPIKIR

Dalam bab ini dikemukakan landasan teori, penelitian relevan, kerangka berpikir, dan pengajuan hipotesis.

2.1 Landasan Teori

Penelitian ini dilandasi dengan beberapa teori. Adapun teori-teori tersebut ialah meliputi: (1) perwatakan tokoh, (2) cerita rakyat, dan (3) teknik *teams games tournament*.

2.1.1 Hakikat Perwatakan Tokoh

Di dalam karya sastra terdapat unsur intrinsik tokoh. Tokoh sangat diperlukan kehadirannya dalam sebuah fiksi dan sangat menentukan. Tidak mungkin ada suatu karya fiksi tanpa adanya tokoh yang diceritakan dan tanpa adanya tokoh yang bergerak yang dapat membentuk alur cerita. Tokoh cerita umumnya memiliki suatu perwatakan tertentu yang dibentuk oleh pengarang.

Selain perwatakan ada pula istilah penokohan dalam karya sastra. Pengertian antara perwatakan dan penokohan terkadang oleh beberapa ahli diartikan sama. Pada dasarnya perwatakan dan penokohan mempunyai perbedaan, yaitu perwatakan adalah bagaimana cara pengarang menampilkan watak dari tokoh. Perwatakan lebih mengacu pada sifat-sifat dan sikap yang dimiliki oleh pelaku dalam cerita. Hal ini dikemukakan oleh Semi bahwa unsur perwatakan

lebih dominan daripada unsur cerita itu sendiri.⁹ Berbeda dengan penokohan menurut Jones dalam Nurgiyantoro adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.¹⁰

M. Saleh Saad dalam Tjahjono mengatakan bahwa karakter atau watak ada pada tokoh-tokoh dalam sebuah cerita. Karakterisasi atau perwatakan adalah cara kerja pengarang melukiskan tokoh-tokoh dalam cerita yang ditulisnya.¹¹ Peristiwa dalam cerita terjadi akibat perbuatan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Tokoh merupakan pembentuk alur dalam cerita, sehingga karakter atau tokoh berfungsi sebagai pemegang peranan penting penggerak alur cerita yang sangat menentukan keberhasilan suatu cerita. Watak tokoh dapat dilihat jika tokoh yang disajikan pengarang berinteraksi dengan tokoh lainnya melalui pandangan-pandangan, jalan pikiran tokoh terhadap suatu kejadian, melalui cakapan, bisa juga melalui hal-hal yang dilukiskan pengarang tentang tokoh tersebut. Dari situlah timbul perwatakan tokoh yang berbeda dengan tokoh lainnya.

Dalam pembelajaran karya sastra fiksi yang merupakan bagian dari aspek mendengarkan, siswa diantaranya dituntut mempunyai kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh. Siswa diperdengarkan rekaman cerita kemudian siswa mengidentifikasi perwatakan tokoh dengan melihat cara penampilan watak tokoh dalam sebuah fiksi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan yang dimiliki siswa dalam menyimak suatu

⁹ M. Atar Semi, *Anatomi Sastra* (Padang: Angkasa Raya, Tt.), hlm. 34.

¹⁰ Nurgiyantoro, *Loc. Cit.*

¹¹ Liberatus Tengsoe Tjahjono, *Sastra Indonesia Pengantar Teori dan Apresiasi* (Flores: Nusa Indah, 1988), hlm. 138.

cerita.

Dalam hal ini kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Akhmad Sudrajat menghubungkan kata ‘kemampuan’ dengan kata ‘kecakapan’. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan.¹² Kecakapan memengaruhi potensi yang ada pada diri orang tersebut. Proses pembelajaran menekankan siswa agar mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki. Kecakapan ini digunakan untuk mengidentifikasi. Mengidentifikasi adalah sebuah usaha untuk mengenali sesuatu berdasarkan pada apa yang ada. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu yang bisa merupakan kesanggupan dari bawaan lahir atau hasil praktik yang berupa kecakapan, sedangkan mengidentifikasi adalah sebuah usaha untuk mengenali sesuatu berdasarkan pada apa yang ada.

Untuk dapat mengidentifikasi perwatakan diperlukan cara yang tepat dalam pemberian karakter tokoh, agar pembaca dapat mengetahui watak tokoh dalam cerita. Penggambaran watak dalam cerita dapat diketahui melalui tindakan atau aksi, dialog, serta penggambaran fisik. Perincian penggambaran tokoh menurut Lubis dalam Tarigan yaitu

- 1) *Physical description* (melukiskan bentuk lahir dari pelakon);
- 2) *Portrayal of thought stream or of conscious thought* (melukiskan jalan pikiran pelakon atau apa yang melintas dalam pikirannya);
- 3) *Reaction to events* (melukiskan bagaimana reaksi pelakon itu terhadap kejadian-kejadian);

¹² Akhmad Sudrajat, “Kecakapan Individu-Kecerdasan dan Bakat” diposkan 28 Januari 2008 (<http://www.akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/25/kemampuan-individu/>) diunduh pada tanggal 11 Mei 2011.

- 4) *Direct author analysis* (pengarang dengan langsung menganalisis watak pelakon);
- 5) *Discussion of environment* (pengarang melukiskan keadaan sekitar pelakon. Misanya dengan melukiskan keadaan dalam kamar pelakon, pembaca akan dapat kesan apakah pelakon itu orang jorok, bersih, rajin, malas, dan sebagainya);
- 6) *Reaction of other to character* (pengarang melukiskan bagaimana pandangan-pandangan pelakon-pelakon lain dalam suatu cerita terhadap pelakon utama itu);
- 7) *Conversation of other about character* (pelakon-pelakon lainnya dalam suatu cerita memperbincangkan keadaan pelakon utama; dengan demikian secara tidak langsung pembaca dapat kesan tentang segala sesuatu yang mengenal pelakon utama itu).¹³

Mengidentifikasi perwatakan dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung yaitu dengan langsung melukiskan watak tokoh, misalnya baik, rajin, pemalas, dan lain-lain. Secara tidak langsung dapat dilakukan dengan cara tokoh lain membicarakan tentang tokoh utama, melukiskan pandangan-pandangan tokoh, bentuk fisik dari tokoh, reaksi dari tokoh atau perbuatan tokoh, melukiskan keadaan sekitar dan jalan pikiran dari tokoh. Demikian pula menurut M. Saleh Saad dalam Tjahjono dalam cara pengarang melukiskan keadaan dan watak tokoh-tokohnya dapat melalui dua jalan yaitu: cara analitik, dan cara dramatik.

Dalam cara analitik seorang pengarang akan menjelaskan secara langsung keadaan dan watak tokoh-tokohnya. Artinya langsung dilukiskan bagaimana keadaan fisik maupun sikap atau watak dari tokohnya tersebut. Sedangkan dengan cara dramatik dalam melukiskan tokoh-tokohnya tidak dengan cara menganalisis langsung, tetapi melalui hal-hal lain. cara dramatik dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu:

- 1) Melukiskan keadaan sekitar tokoh
- 2) Melukiskan reaksi tokoh lain terhadap tokoh utama
- 3) Melukiskan pikiran dan perasaan tokoh
- 4) Melukiskan perbuatan tokoh¹⁴

¹³ Henry Guntur Tarigan, *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 1979), hlm. 81.

¹⁴ Tjahjono, *Op. Cit.*, hlm. 138-142.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Nurgiyantoro bahwa ada beberapa teknik pelukisan tokoh, yaitu:

- 1) Teknis analitis/langsung/diskursif, yaitu penyajian watak tokoh dengan cara memaparkan watak tokoh secara langsung.
- 2) Teknis dramatik/tak langsung/ragaan, yaitu penyajian watak tokoh melalui pemikiran, percakapan, dan lakuan tokoh yang disajikan pengarang. Bahkan dapat pula dari penampilan fisiknya serta dari gambaran lingkungan atau tempat tokoh.¹⁵

Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perwatakan adalah sifat-sifat dan sikap yang dimiliki oleh pelaku yang dilukiskan pengarang dengan berbagai cara yakni secara langsung atau analitik yang dilukiskan bagaimana keadaan fisik maupun sikap atau watak dari tokohnya tersebut. Secara tidak langsung atau dramatik dengan perbuatan, dialog, penampilan fisik, dan gambaran lingkungan. Perwatakan merupakan bagian dari penokohan, sebab watak atau sifat seseorang ada di dalam diri tokoh. Oleh karena itu, penokohan dan perwatakan merupakan bagian yang tak terpisahkan.

Tokoh merupakan pribadi yang dibuat sedemikian rupa yang mengalami berbagai peristiwa dalam sebuah cerita. Pada umumnya tokoh berwujud manusia, namun dapat pula berwujud binatang atau benda yang diinsankan. Penokohan merupakan cara menggambarkan atau melukiskan tokoh dalam sebuah cerita.

Menurut M. Saleh Saad ditinjau dari sikap, watak, cara berpikir, dan sebagainya tokoh dalam cerita itu dapat dibedakan menjadi tiga yaitu: (1) tokoh protagonis, (2) tokoh antagonis, dan (3) tokoh tritagonis.¹⁶ Hal serupa juga

¹⁵ Nurgiyantoro, *Op.Cit.*, hlm. 194.

¹⁶ Tjahjono, *Op. Cit.*, hlm. 142-143.

dikemukakan oleh Nurgiyantoro bahwa:

Berdasarkan fungsi penampilan tokoh dibagi menjadi tokoh protagonis dan antagonis. Protagonis yaitu tokoh yang kita kagumi yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero tokoh yang merupakan pengewejantahan norma-norma, nilai-nilai yang ideal bagi kita, sedangkan antagonis adalah tokoh penyebab terjadinya konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis.¹⁷

Dari kedua pendapat di atas maka tokoh berdasarkan fungsi penampilan ada tiga yaitu protagonis, antagonis, dan tritagonis. Sudjiman membedakan tokoh berdasarkan fungsi tokoh cerita, menjadi dua yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan.

Tokoh sentral adalah tokoh yang memegang peran pimpinan. Yang termasuk tokoh sentral adalah protagonis dan antagonis. Adapun tokoh bawahan adalah tokoh tokoh yang tidak sentral kedudukannya di dalam cerita, tetapi kehadirannya sangat diperlukan untuk menunjang atau mendukung tokoh utama. Tokoh bawahan yang menjadi kepercayaan protagonis ialah tokoh andalan untuk memberi gambaran lebih terperinci tentang tokoh utama, sedangkan tokoh bawahan yang sebenarnya sulit disebut tokoh karena tidak memegang peranan di dalam cerita disebut tokoh tambahan.¹⁸

Hal senada diungkapkan oleh Nurgiyantoro yang membedakan tokoh berdasarkan peran atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita menjadi dua yakni tokoh utama dan tokoh tambahan.¹⁹ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peran tokoh ada dua yaitu tokoh utama atau sentral dan tokoh bawahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak muncul dan berfungsi menggerakkan cerita, sedangkan tokoh bawahan tokoh yang membantu tokoh utama.

Berdasarkan cara menampilkan tokoh di dalam cerita, Sudjiman

¹⁷ Nurgiyantoro, *Op. Cit.*, hlm. 178-179.

¹⁸ Panuti Sudjiman, *Memahami Cerita Rekaan* (Jakarta: Pustaka Jaya, 1988), hlm. 17-20.

¹⁹ Nurgiyantoro, *Op. Cit.*, hlm. 176-177.

membedakan tokoh dalam cerita menjadi dua, yaitu:

- 1) Tokoh datar/ sederhana/pipih. Yaitu tokoh yang diungkapkan atau disoroti dari satu segi watak saja. Tokoh ini bersifat statis, wataknya sedikit sekali berubah, atau bahkan tidak berubah sama sekali dan mudah dikenali dan diingat.
- 2) Tokoh bulat/komplek/bundar. Yaitu tokoh yang seluruh segi wataknya diungkapkan. Tokoh ini sangat dinamis, banyak mengalami perubahan watak.²⁰

Hal senada diungkapkan oleh Nurgiyantoro yang membedakan tokoh berdasarkan perwatakannya di dalam cerita, menjadi tokoh datar atau sederhana dan tokoh bulat atau kompleks.²¹ Dari kedua pendapat tersebut, maka tokoh berdasarkan cara penampilan perwatakan dibagi menjadi dua yakni tokoh datar atau sederhana dan tokoh bulat atau kompleks.

Tokoh-tokoh tersebut oleh pengarang digambarkan dengan perwatakannya masing-masing. Penokohan adalah penyajian tokoh dan penciptaan citra tokoh. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penokohan ditujukan oleh tokoh atau pelaku. Tokoh dibagi menjadi tokoh utama atau sentral dan tokoh bawahan. Berdasarkan cara menampilkan watak, tokoh dibagi menjadi dua yaitu tokoh pipih atau sederhana dan tokoh kompleks atau bulat, sedangkan berdasarkan fungsi penampilan tokoh dibagi menjadi protagonis, antagonis, dan tritagonis. Tokoh dalam karya fiksi membawa nilai-nilai atau pesan masyarakat yang dapat disampaikan kepada pembaca.

Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan di atas maka kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh berarti kesanggupan seseorang dalam menentukan atau mengenali sifat-sifat dan sikap yang dimiliki oleh pelaku yang

²⁰ Sudjiman, *Op. Cit.*, hlm. 20-22.

²¹ Nurgiyantoro, *Op.Cit.*, hlm.181.

dilukiskan pengarang dengan berbagai cara yakni secara langsung atau analitik dilukiskan bagaimana keadaan fisik maupun sikap atau watak dari tokohnya tersebut. Secara tidak langsung atau dramatik dengan perbuatan, dialog, penampilan fisik, dan gambaran lingkungan dalam sebuah cerita fiksi. Tokoh dalam cerita dibagi menjadi tokoh utama atau sentral dan tokoh bawahan. Berdasarkan cara menampilkan perwatakan, tokoh dibagi menjadi dua yaitu tokoh pipih atau sederhana dan tokoh kompleks atau bulat, sedangkan berdasarkan fungsi penampilan tokoh dibagi menjadi tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonis.

2.1.2 Hakikat Cerita Rakyat

Cerita rakyat berlaku pada masyarakat lama dalam bentuk sastra lisan. Pada masa lalu seorang ibu menyampaikan cerita kepada anaknya atau seorang nenek kepada cucunya menjelang tidur malam. Namun, kebiasaan itu semakin lama berkurang dan bahkan sekarang hampir hilang. Agar cerita rakyat itu tidak semakin hilang maka mulailah orang menuliskan cerita rakyat. Beberapa cerita rakyat disatukan dalam bentuk buku kumpulan cerita rakyat.

Cerita rakyat merupakan suatu kekayaan bersama yang lahir atas dorongan untuk berkomunikasi sesamanya.²² Cerita rakyat bersifat anonim, yang tidak diketahui nama pengarangnya dan diwariskan secara lisan turun-temurun serta berkembang dalam masyarakat. Cerita ini dijadikan sebagai produk kultural yang mengandung kepercayaan masyarakat, agama, pola pikir, dan nilai-nilai budaya bangsa.

²² Semi, *Op. Cit.*, hlm.79.

Cerita rakyat dapat dijadikan sumber materi bercerita karena cerita rakyat mengandung berbagai persoalan yang dihadapi manusia. Tema-tema keagamaan, kepahlawanan, kedurhakaan anak kepada ibunya, bencana, dan lain-lain bisa ditemukan dalam cerita rakyat yang berkembang di berbagai daerah. Cerita rakyat berguna untuk menghibur, juga mendidik. Dalam cerita rakyat terdapat unsur-unsur pendidikan terutama pendidikan moral, yang disampaikan kepada pendengar atau pembaca cerita lewat tokoh-tokoh dalam cerita. Melalui cerita rakyat, pesan moral lebih mudah disampaikan kepada anak sehingga dapat membentuk kepribadian anak dan meningkatkan pemahaman anak pada diri dan kehidupannya.

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk prosa atau fiksi tradisional di samping dongeng dan hikayat, epos dan mitos, sastra kitab dan sejarah, naskah Undang-undang, Ramayana, dan Mahabarata.²³ Menurut Siswanto yang termasuk cerita rakyat ialah cerita binatang, dongeng, legenda, mitos, dan sage.²⁴ William R. Bascom dalam Danandjaja juga mengemukakan, cerita rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu (1) mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*).²⁵ Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk cerita rakyat terdiri atas: mite, legenda, dongeng, cerita binatang atau fabel, dan sage.

Tokoh-tokoh dalam cerita rakyat biasanya dalam berupa binatang, manusia maupun dewa yang disifatkan seperti manusia. Misalnya, manusia suci, manusia yang berasal dari kayangan, orang yang terkemuka, orang-orang dalam kehidupan

²³ *Ibid.*, hlm. 80-84.

²⁴ Wahyudi Siswanto, *Pengantar Teori Sastra* (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm. 140.

²⁵ James Danandjaja, *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain* (Jakarta: Grafiti Pers, 1984), hlm. 50.

sehari-hari, tokoh binatang, dan lain-lain. Tokoh-tokoh tersebut memiliki peran-peran tertentu, misalnya tokoh hero, penjahat, petunjuk, pemberangkat, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil legenda untuk objek penelitian.

Legenda adalah dongeng yang diciptakan masyarakat sehubungan dengan keadaan alam dan nama suatu daerah.²⁶ Pudentia dkk. juga mengatakan bahwa legenda adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci atau sakral oleh pendukungnya.²⁷ Legenda berhubungan dengan peristiwa sejarah serta dianggap benar-benar terjadi dengan latar sejarah serta peristiwanya luar biasa. Namun cerita tidak dianggap suci, dan tidak ada tokoh dewa dalam legenda serta tempat terjadinya pun di dunia. Tokoh-tokoh utama dalam legenda hanya manusia biasa yang terkadang dibantu oleh makhluk ajaib. Tokoh tersebut memiliki perwatakan tertentu yang dapat dilihat secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung yaitu dengan langsung melukiskan watak tokoh, misalnya pendiam, periang, pandai, dan lain-lain. Secara tidak langsung dapat dilihat dari perbuatan tokoh, bentuk fisik dari tokoh, keadaan sekitar tokoh, pikiran dan perasaan tokoh, serta reaksi tokoh lain terhadap tokoh utama. Contoh dari legenda yaitu *Legenda Badhong Gatutkaca dari Yogyakarta, Malin Kundang, Nyi Roro Kidul, Riwayat Jambi, Roro Jonggrang, dan lain-lain*.

Penggolongan legenda menurut Jan Harold Brunvand dalam Danandjaja menjadi empat kelompok, yakni: (1) legenda keagamaan (*religious legends*), (2) legenda alam gaib (*supranatural legends*), (3) legenda perseorangan (*personal*

²⁶ Tjahjono, *Op. Cit.*, hlm.167.

²⁷ Pudentia M.P.S.S et. al., *Antologi Prosa Rakyat Melayu Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 41.

legends), dan (4) legenda setempat (*local legends*).²⁸ Pudentia dkk. juga mengelompokkan legenda menjadi empat, yaitu

- 1) Legenda keagamaan yang terdiri atas cerita-cerita tentang tokoh-tokoh agama, tentang hal-hal ajaib atau luar biasa, dan tentang hal yang terjadi di luar dari apa yang diceritakan dalam kitab suci tertentu.
- 2) Legenda alam gaib terdiri atas cerita-cerita dari dunia supranatural, cerita tentang hantu-hantu, dan hal yang berkaitan dengan kepercayaan atau pengalaman seseorang tentang dunia gaib ini.
- 3) Legenda perseorangan yang menceritakan tokoh-tokoh tertentu yang terkenal di suatu daerah.
- 4) Legenda setempat. Cerita-cerita yang berkaitan dengan tempat tinggal pertama atau asal sesuatu tempat, bentuk topografi suatu daerah termasuk di dalam kelompok ini.²⁹

Pengelompokkan legenda dapat dilakukan menjadi empat yaitu, legenda keagamaan yang menceritakan tokoh agama, legenda alam gaib yang menceritakan tentang dunia gaib, legenda perseorangan yang menceritakan tokoh-tokoh terkenal, dan legenda setempat yang berkaitan dengan asal suatu tempat. Selain itu, ada kelompok legenda-etologis yaitu dongeng yang menceritakan perihal suatu benda, nama binatang, dan sebagainya yang kita jumpai sekarang ini. Misalnya dongeng tentang mengapa ular sawah tidak berbisa, tentang mengapa jagung bertongkol, gadung pahit rasanya, dan sebagainya.³⁰

Yang menjadi objek penelitian ini ialah legenda yang berjudul *Si Lancang* dari daerah Kampar Riau dan *Amat Rhang Manyang* dari daerah Aceh, yang dapat dimasukkan ke dalam kelompok legenda setempat. Tokoh utama dalam kedua legenda tersebut ialah laki-laki. Pada legenda yang berjudul *si Lancang* tokoh-tokoh yang berperan yakni si Lancang, ibu si Lancang, istri, dan pengawal atau

²⁸ Danandjaja, *Op. Cit.*, hlm.67.

²⁹ Pudentia *et.al.*, *Loc. Cit.*

³⁰ Tjahjono, *Op. Cit.*, hlm. 167.

kelasi. Si Lancang berperan sebagai petani miskin kemudian menjadi saudagar yang kaya raya serta sombong, ibu Si Lancang berperan sebagai petani miskin yang penuh kasih sayang kepada anaknya, istri yang berperan sebagai orang yang kaya raya, dan pengawal yang berperan sebagai pengawal yang patuh terhadap atasannya. Dalam legenda yang berjudul *Amat Rhang Manyang* tokoh-tokoh yang berperan yaitu Amat, emak Minah, istri, dan pengawal. Tokoh Amat berperan sebagai pemuda yang rajin dan berbakti kepada orang tua kemudian menjadi bangsawan yang sombong, emak Minah (ibu dari Amat) berperan sebagai ibu miskin yang sangat menyayangi anaknya, istri Amat berperan sebagai anak dari saudagar kaya yang tidak mengetahui asal usul suaminya sehingga dia tidak mengenal mertuanya serta tidak dapat membela si ibu karena patuh terhadap suami, dan pengawal yang berperan sebagai bawahan yang patuh terhadap atasannya. Pada umumnya legenda yang bertemakan anak durhaka, tokoh utamanya laki-laki seperti pada legenda *Maling Kundang*, *Legenda Sampuraga*, *Kisah Batang Tuaka*, *Kisah Dedap Durhaka*, *Legenda Simardan*, dan *Putra Marga*. Namun, ada juga legenda yang bertemakan anak durhaka yang tokoh utamanya ialah perempuan seperti pada *Legenda Batu Menangis* yang berasal dari Kalimantan.

2.1.3 Hakikat Teknik *Teams Games Tournament* (TGT)

Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di sekolah merupakan pemberian pengetahuan kepada anak didik, dengan menggunakan cara-cara atau menggunakan metode-metode tertentu. Cara-cara tersebutlah yang dimaksudkan sebagai metode pengajaran di sekolah. Sehubungan dengan hal itu, Main Sufanti

mengungkapkan bahwa metode adalah prosedur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode digunakan untuk menyatakan kerangka yang menyeluruh tentang proses pembelajaran.³¹ Hal serupa juga diungkapkan Abdul Aziz Wahab bahwa metode dianggap cara atau prosedur yang keberhasilannya ada di dalam belajar, atau sebagai alat yang menjadikan mengajar menjadi efektif.³² Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara untuk mencapai tujuan dan menjadikan mengajar menjadi efektif.

Dalam segala hal manusia selalu berusaha mencari efisiensi kerja, dengan memilih dan menggunakan suatu metode yang terbaik untuk mencapai tujuannya. Dalam pengajaran di sekolah, guru selalu berusaha memilih metode pengajaran yang tepat, lebih efektif, dari pada metode-metode lainnya, sehingga pengetahuan yang diberikan guru benar-benar dapat dimiliki siswa. Jelaslah bahwa metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan. Semakin tepat metode yang digunakan semakin efektif pula pencapaian tujuan.

Salah satu metode yang dianggap cukup efektif dan tepat dalam mengidentifikasi perwatakan tokoh ialah metode *cooperative learning*. Metode *cooperative* lebih dikenal sebagai metode pembelajaran gotong-royong atau model kerja kelompok. Namun para ahli memberikan penekanan yang khusus pada metode *cooperative* ini, bila dibandingkan dengan metode kerja kelompok yang biasanya sering oleh para pendidik dipraktikkan di kelas.

Dari segi istilah, para ahli mengemukakan beberapa pengertian mengenai metode *cooperative*. Lie mengungkapkan pengertian metode *cooperative* adalah

³¹ Sufanti, *Op. Cit.*, hlm. 31.

³² Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 36.

suatu sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam suatu kelompok untuk mengerjakan tugas-tugas terstruktur.³³ Senada dengan Lie, Isjoni mengatakan *cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.³⁴ Sementara itu Slavin mengungkapkan bahwa pembelajaran *cooperative* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar dan bekerja sama dalam suatu kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang yang heterogen.³⁵

Dari ketiga pendapat di atas, *cooperative* merupakan metode belajar yang menerapkan sistem kerja sama dalam kelompok kecil yang anggotanya heterogen. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran tidak didominasi oleh satu orang. Setiap anggota kelompok memiliki kewajiban dan tanggung jawab yang sama dalam menyelesaikan masalah kelompok, sehingga proses pembelajaran yang terjadi dapat berperan dalam mengaktifkan semua siswa dan lebih berpusat kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *cooperative* mengandung pengertian sebagai suatu metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk bekerja sama antara sesama siswa dalam suatu kelompok, untuk mencapai suatu tujuan bersama. Dalam kegiatan ini para anggota kelompok saling belajar dan mengajar atau dengan kata lain pengajaran oleh rekan

³³ Lie, *Op. Cit.*, hlm. 12.

³⁴ Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 12.

³⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice* (London: Allyn and Bacon, 1995), hlm. 4.

sebayu (*peer teaching*). Hal ini membuat semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam melaksanakan pembelajaran ini, guru harus benar-benar mempersiapkan segala sesuatunya secara matang. Suasana kelas pun perlu direncanakan, agar siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan yang lainnya.

Metode *cooperative* ini pada dasarnya sering sekali diidentikkan dengan kerja kelompok. Namun menurut Lie terdapat lima unsur metode *cooperative* yang membedakannya dengan kerja kelompok, yakni: (1) saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perseorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antaranggota, dan (5) evaluasi proses kelompok.³⁶

Selain metode, terdapat juga istilah teknik dalam dunia pengajaran. Teknik merupakan penjabaran dari metode pembelajaran. Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode.³⁷ Wina Sanjaya juga mengemukakan bahwa teknik adalah bagaimana cara untuk menjalankan metode yang ditetapkan itu.³⁸ Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik adalah cara untuk melakukan atau menjalankan suatu metode. Upaya guru menjalankan metode pembelajaran, dapat menentukan teknik yang relevan dengan metode yang digunakan. Slavin membagi metode *cooperative* menjadi beberapa teknik di antaranya yaitu *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Teams Assisted Individualization* (TAI), *Teams Games Tournaments* (TGT), *Cooperative Integrated Reading and Composition*

³⁶ Lie, *Op. Cit.*, hlm. 31.

³⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm. 125.

³⁸ Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), hlm. 99.

(CIRC), dan *Jigsaw*.³⁹

Pada dasarnya teknik-teknik pembelajaran *cooperative* ini adalah sama-sama mengedepankan kerja sama secara berkelompok. Untuk metode *cooperative* teknik *teams games tournaments* (TGT), pertama kali dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards.⁴⁰ Teknik TGT ini, siswa dengan siswa lainnya dalam satu kelompok mempersiapkan diri agar dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan pada saat kegiatan turnamen. Dalam turnamen ini perwakilan dari masing-masing kelompok dengan kemampuan yang sama akan bertanding dalam meja yang sama. Oleh karenanya, dengan adanya sistem turnamen ini, akibatnya akan menciptakan suatu kondisi yang dapat memberikan sentuhan serta kebiasaan dalam bekerja sama dan berkompetensi melalui turnamen akademik. Menurut Slavin tahapan-tahapan teknik TGT dibedakan menjadi (1) *Class Presentations*, (2) *Teams*, (3) *Games*, (4) *Tournaments*, dan (5) *Team Recognition*.⁴¹

Secara garis besar tahapan-tahapan metode *cooperative* teknik TGT terdiri atas:

1) Tahap Penyajian Materi atau Presentasi Kelas (*Class Presentations*)

Pada tahap ini guru memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas, yaitu dengan pengajaran langsung, diskusi, atau dapat menggunakan cara yang lainnya. Hal yang perlu diperhatikan dalam presentasi kelas ini yaitu materi yang disampaikan hanya menyangkut pokok-pokoknya saja dan penjelasan tentang teknik pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu dijelaskan peraturan dan tata

³⁹ Slavin, *Op.Cit.*, hlm. 12.

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 6.

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 84.

cara dalam melaksanakan turnamen akademik.

2) Kelompok (*Teams*)

Masing-masing kelompok terdiri atas empat sampai enam orang. Pembagian kelompok ini berdasarkan kemampuan akademik siswa, sehingga dalam satu kelompok terdapat siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik ini dilihat dari nilai harian atau nilai rapor siswa, sehingga dalam kelas tersebut, setiap kelompok memiliki kemampuan akademik yang sama dan peluang sama untuk menang dalam turnamen akademik. Pembentukan kelompok bertujuan untuk lebih mendalami materi secara bersama-sama dengan anggota kelompok dan mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik ketika *games*.

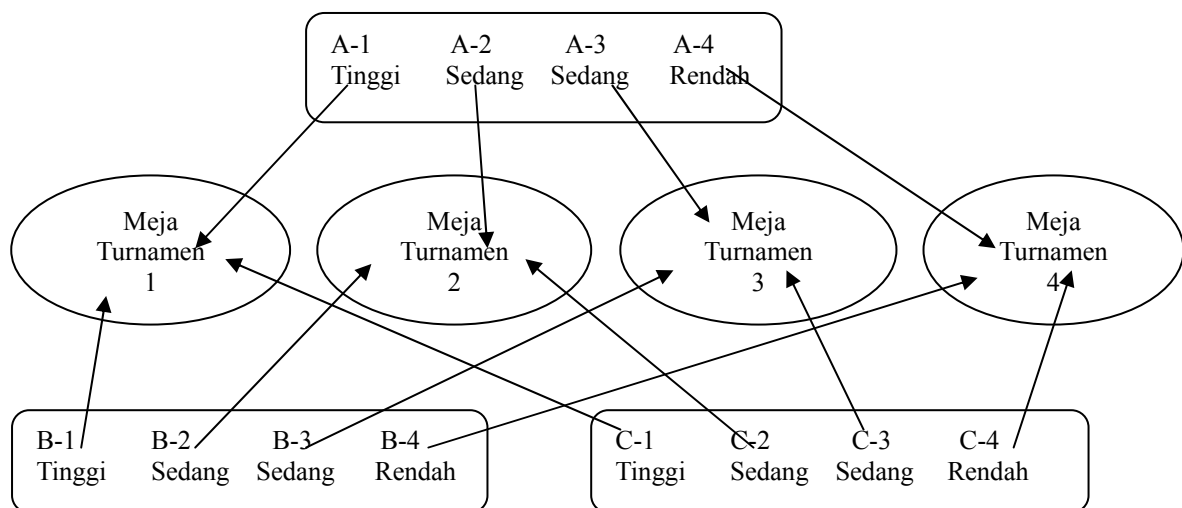
3) Permainan (*Games*)

Pada tahap kegiatan ini siswa mempelajari materi dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dalam LKS secara berkelompok. Setiap kelompok dalam kegiatan ini melakukan diskusi, memecahkan masalah yang harus diselesaikan, serta saling membantu dalam memahami materi yang sedang dibahas. Tahap ini merupakan tahapan siswa mempersiapkan diri untuk menuju meja turnamen, sedangkan tugas guru sebagai fasilitator dan motivator.

4) Turnamen Akademik (*Tournaments*)

Setiap anggota kelompok mempersiapkan diri untuk mengikuti turnamen akademik. Satu siswa perwakilan dari setiap kelompok yang memiliki kemampuan akademik tinggi, akan berada dalam satu meja akademik dengan satu siswa dari perwakilan kelompok lain yang memiliki kemampuan akademik tinggi pula. Hingga dalam satu meja turnamen terdiri atas dua, tiga, empat siswa yang

memiliki kemampuan akademik yang sama. Siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang, akan bertanding dengan siswa yang memiliki kemampuan akademik sedang. Sehingga dalam suatu meja turnamen ini terdiri atas dua, tiga, empat siswa yang memiliki kemampuan akademik yang sama. Begitu pula dengan siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah mereka pun akan bertanding dengan siswa lain yang memiliki kemampuan akademik rendah dalam satu meja turnamen. Berikut gambar penempatan anggota kelompok dalam turnamen.



Gambar 1 Penempatan pada Meja Turnamen

Setelah siswa ditempatkan dalam meja turnamen dan semua perlengkapan telah siap maka dilakukan turnamen. Setiap siswa bermain di meja turnamen pada saat yang sama dengan aturan permainan sebagai berikut:

Pemain pertama mengambil satu kartu soal dari kartu soal yang tersedia di meja turnamen. Kartu soal tersebut dibuka dan dibacakan dengan suara keras, agar terdengar oleh pemain-pemain lainnya yang berada pada satu meja turnamen. Kemudian setiap pemain dalam satu meja turnamen berusaha mengerjakan dan

menjawab soal di kertas masing-masing. Setelah waktu yang disediakan berakhir, jawaban tersebut dicocokkan dengan jawaban guru. Giliran pertama yang harus menjawab ialah pemain pertama, jika jawaban tersebut benar maka kartu soal tersebut berhak ia simpan, tetapi jika jawabannya salah ia boleh melemparkannya kepada pemain lain dalam satu meja turnamen.

Pemain kedua, ketiga, keempat boleh menantang jawaban jika pemain pertama salah. Apabila salah satu dari ketiga pemain tersebut ada yang menjawab dengan benar, maka pemain tersebut boleh menyimpan kartu soal tersebut sebagai tanda bukti. Demikian seterusnya, berganti bergiliran dengan ketentuan yang sama.

Pada setiap turnamen dilakukan perhitungan skor dengan menghitung banyaknya kartu soal yang diperoleh masing-masing siswa pada setiap meja turnamen di lembar pencatatan skor. Skor ditentukan dengan melihat jumlah pemain dan keadaan seri atau tidaknya perolehan kartu setiap peserta pada satu meja turnamen. Jika ada siswa yang seri, maka pemenangnya ditentukan dengan diundi.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Penghargaan kelompok dilakukan setelah turnamen selesai dengan melihat skor akhir setiap kelompok. Skor yang diperoleh berdasarkan kartu soal yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam pedoman penyekoran dan diambil rata-ratanya. Kelompok yang memiliki nilai sesuai dengan kriteria, akan diberi julukan *super team*, *great team*, dan *good team*.

Tabel 1 Pedoman Penghargaan Kelompok

Skor	Predikat
Skor ≥ 50	<i>Super Team</i>
$45 \leq$ Skor < 50	<i>Great Team</i>
$40 \leq$ Skor < 45	<i>Good Team</i>

Pedoman penghargaan kelompok menurut Slavin⁴²

Pemberian penghargaan ini dilakukan untuk memotivasi siswa, agar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran lebih antusias dan lebih giat lagi dalam kegiatan belajar mengajar. Diharapkan dengan adanya penghargaan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.2 Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan acuan bagi penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut ialah sebagai berikut:

- 1) Penelitian Ahmad Fauzi. 2011, berjudul *Pengaruh Metode Team Games Tournament terhadap Kemampuan Memusikalisasi Puisi (Eksperimen pada Siswa Kelas IX SMP Diponegoro 1 Jakarta)*. Universitas Negeri Jakarta.

Kesimpulan:

Sampel penelitian ini sebanyak 70 siswa yang dipilih secara acak berdasarkan tiga kelas yang ada dari kelas IX. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan dua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan pengujian bahwa kedua sampel berdistribusi normal homogen. Penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar dengan metode *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan yang tidak menggunakan metode *Teams Games Tournament* dengan $t_{hitung}=3,79$ dan $t_{tabel}=1,70$ dengan $dk = 68$

⁴² *Ibid.*, hlm. 90.

pada taraf $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan musikalisis puisi pada siswa kelas IX SMP Diponegoro 1 Jakarta.

2) Minaria Frisca. 2011, berjudul *Pengaruh Metode Teams Games Tournament terhadap Kemampuan Menulis Argumentasi Siswa Kelas X SMA Negeri 58 Jakarta Timur*. Universitas Negeri Jakarta.

Kesimpulan:

Metode penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *randomize control group pretest-posttest*, dengan satu macam perlakuan. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 69 siswa dengan kelas eksperimen dengan jumlah 35 siswa dan kelas kontrol dengan jumlah 34 siswa. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, didapatkan nilai rata-rata *posttest* hasil kemampuan menulis argumentasi siswa pada kelas eksperimen sebesar 73,86. Nilai ini lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest* kemampuan menulis argumentasi siswa pada kelas kontrol, yaitu sebesar 63,76. Uji prasyarat analisis dilakukan uji normalitas (Liliefors), diperoleh $L_{hitung} = 0,07$ ada kelas eksperimen dan 0,0577 pada kelas kontrol, sedangkan L_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 0,886 $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka dapat dinyatakan normal. Hipotesis dinyatakan secara statistik $H_0 = \mu e_1 \geq \mu e_2$ dan $H_1 = \mu e_1 \leq \mu e_2$. Teknik analisis data dengan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Dari penggolongan data dengan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,31$ dan $t_{tabel} = 1,67$ ($2,31 > 1,67$). Ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) yang menyatakan metode *teams games tournament* tidak berpengaruh terhadap kemampuan menulis argumentasi siswa ditolak. Hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa metode *teams games tournament* berpengaruh terhadap

kemampuan menulis argumentasi siswa diterima. Berdasarkan hasil diatas, metode *teams games tournament* dapat dijadikan sebagai metode yang baik untuk pembelajaran menulis argumentasi.

2.3 Kerangka Berpikir

Di dalam pembelajaran sastra di SMA, siswa diantaranya harus mempunyai kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh pada sebuah cerita. Dalam sebuah cerita terdapat tokoh yang mempunyai perannya masing-masing. Tokoh dibagi menjadi beberapa macam. Tokoh berdasarkan peran tokoh terdiri atas tokoh utama atau sentral dan tokoh bawahan, berdasarkan fungsi penampilan tokoh terdiri atas antagonis, protagonis, dan tritagonis serta berdasarkan cara penampilan perwatakan tokoh, tokoh terdiri atas tokoh sederhana dan kompleks.

Selain itu tokoh dalam sebuah cerita mempunyai suatu perwatakan tertentu. Perwatakan adalah bagaimana cara pengarang menampilkan atau memunculkan watak dari tokoh. Cara memunculkan perwatakan tokoh dapat dilakukan dengan dua cara yakni secara langsung atau analitik yang dilukiskan langsung oleh pengarang bagaimana watak dari tokohnya tersebut dan secara tidak langsung atau dramatik dengan perbuatan, dialog, pendapat dari tokoh lain, penampilan fisik, dan gambaran lingkungan.

Cerita rakyat merupakan salah satu hasil karya sastra yang dapat dijadikan bahan ajar di kelas tentunya dengan harapan membuat pembelajaran lebih hidup dan menarik. Hal ini dikarenakan cerita rakyat mengandung nilai edukasi, pesan-pesan moral, nilai-nilai suatu bangsa, dan terdapat tokoh yang memiliki watak tertentu, sehingga kita dapat mengambil pesan atau amanat dengan mengikuti

perbuatan yang terpuji dan menjauhi perbuatan yang tercela. Untuk memudahkan siswa dalam menangkap materi yang disampaikan guru, diperlukan suatu metode yang dapat menciptakan suasana kondusif untuk aktif dan bekerja sama, sehingga siswa saling berbagi pengetahuan.

Salah satu metode yang dapat mengaktifkan siswa dan mampu mengasah kerja sama yakni menggunakan metode *cooperative* atau model kerja kelompok. Dalam metode *cooperative*, terdapat beberapa macam teknik yang salah satunya ialah teknik *teams games tournament* (TGT). TGT merupakan kegiatan belajar dengan permainan yang dibuat agar siswa dapat bertanggung jawab terhadap kelompoknya, menumbuhkan kerja sama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar serta memiliki keunikan yaitu *tournament*.

Dari penjabaran yang dibuat peneliti, maka aspek yang dinilai dalam kemampuan mengidentifikasi perwatakan tokoh meliputi dapat menyebutkan nama-nama tokoh dengan lengkap, peran tokoh yang terdiri atas tokoh utama atau sentral dan tokoh bawahan, fungsi penampilan tokoh yang terdiri atas antagonis, protagonis, dan tritagonis, teknik atau cara penggambaran watak tokoh yang terdiri atas langsung (analitik) dan tidak langsung (dramatik) disertai bukti atau alasan yang logis, cara penampilan perwatakan tokoh yang terdiri atas tokoh sederhana dan kompleks disertai alasan, dan menemukan hal-hal yang menarik tentang tokoh.

2.4 Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang digunakan, maka hipotesis penelitian yang dapat dirumuskan yaitu kemampuan mengidentifikasi

perwatakan tokoh cerita rakyat yang menggunakan metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament* dalam pembelajaran menyimak siswa kelas X SMA Negeri 113 Jakarta, lebih baik hasilnya jika dibandingkan dengan kemampuan siswa yang tidak menggunakan metode *cooperative* dengan teknik *teams games tournament*.