

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kedudukan Penerapan Model *Cooperative Script* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda Guhung Rawai Berdasarkan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP Di Kelas VII**

Kurikulum merupakan landasan dalam proses pembelajaran di sekolah. Kurikulum sebagai acuan untuk perencanaan dalam proses pembelajaran. Kurikulum membuat pembelajaran menjadi lebih terencana sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dalam kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dilalui peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Ismawati (2012:1) mengatakan, “Secara tradisional kurikulum berarti sejumlah pelajaran yang harus ditempuh siswa di sekolah atau kursus. Kurikulum juga diartikan sebagai rencana pelajaran yang sengaja disusun untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan”. Artinya kurikulum merupakan rencana pembelajaran yang disusun dan harus ditempuh sehingga mencapai tujuan pendidikan.

Sejalan dengan Soedjiarto dalam Ismawati (2012:3) mengatakan, “Kurikulum adalah segala pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan dan diorganisasikan untuk siswa atau mahasiswa guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan”. Artinya kurikulum merupakan rencana pembelajaran yang ditempuh dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Gallen dan Alexander dalam Ismawati (2012:3) mengatakan, “Kurikulum adalah keseluruhan usaha sekolah untuk mempengaruhi pembelajaran baik yang berlangsung di kelas, di halaman, maupun di luar sekolah”. Artinya Kurikulum merupakan kegiatan belajar yang diusahakan untuk mempengaruhi proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas mengenai kurikulum terdapat persamaan dan perbedaan. Perbedaan yang ada adalah menurut Tim depdiknas kurikulum lebih mengacu pada peraturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran. Terdapat persamaan dari tiga pendapat di atas yaitu, kurikulum di harapkan mampu menjadikan pendidikan nasional menjadi lebih baik di era globalisasi ini, melalui sikap, pengetahuan, dan keterampilan setiap peserta didik.

Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan ke

giatan proses pembelajaran dan hasil kegiatan pembelajaran yang mengarah pada pembentukan budi pekerti yang berahlak mulia, sopan, santun, bertanggung jawab, peduli dan responsif. Mulyasa (2013:22) mengatakan, “Kurikulum 2013 adalah terdapatnya penataan standar nasional pendidikan antara lain. Standar kompetensi lulusan, standar isi, standar proses, standar pendidik, standar sarana dan prasarana, sarana pengolahan, standar pembiayaan dan standar penilaian. Isi kurikulum 2013 mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana atau cara sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum merupakan upaya dari pihak sekolah untuk memenuhi kebutuhan peserta didik agar dapat belajar, baik dalam ruangan kelas maupun di luar sekolah berupa operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 dirasa dapat membantu menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi di dunia pendidikan Indonesia saat ini. Persoalan-persoalan yang diharapkan mampu diselesaikan oleh kurikulum 2013 yaitu, peningkatan mutu pendidikan yang dilakukan dengan menetapkan tujuan dan standar kompetensi pendidikan, penataan kurikulum berbasis kompetensi dan karakter, pendidikan berbasis masyarakat, pendidikan yang berkeadilan, pendidikan menumbuhkembangkan nilai filosofi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyampaikan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana atau cara sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum merupakan upaya-upaya dari pihak sekolah untuk memenuhi kebutuhan peserta didik agar dapat belajar, baik dalam ruangan kelas maupun diluar sekolah berupa operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan kurikulum yang ditetapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Sebagai strategi yang diadakan oleh pemerintah untuk meningkatkan pencapaian pendidikan. Kedudukan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda diarahkan agar peserta didik lebih terampil bercerita dan berbicara secara santun, sopan dan baik sesuai dengan nilai yang berlaku di masyarakat.Indonesia.

## 1. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan dalam mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada setiap tingkat kelas atau program. KI yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar menceritakan kembali isi legenda.

Menurut Mulyasa (2013:174) pengertian Kompetensi Inti sebagai berikut.

Kompetensi Inti merupakan pengikat kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam setiap mata pelajaran; sehingga berperan sebagai *integrator horizontal* antarmata pelajaran. Kompetensi Inti adalah bebas dari mata pelajaran karena tidak mewakili mata pelajaran tertentu. Kompetensi Inti merupakan kebutuhan kompetensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang tepat menjadi kompetensi Inti. Kompetensi Inti merupakan operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, yang menggambarkan kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.”

Kompetensi inti merupakan istilah yang dipakai dalam kurikulum 2013 yang kedudukannya sama dengan standar kompetensi pada kurikulum terdahulu, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kompetensi inti menekankan kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan menjadi saling berkaitan atau terjalinnya hubungan antar kompetensi guna mencapai hasil yang diinginkan. Kompetensi inti merupakan perubahan istilah dari standar kompetensi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ke dalam kurikulum 2013.

Menurut Kunandar (2014:26) juga menjelaskan mengenai kompetensi inti sebagai berikut:

Kompetensi inti merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran. Peserta didik diharapkan memiliki kompetensi yang mengacu kedalam kurikulum 2013 dalam semua jenjang sekolah. Untuk itu, guru harus membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan kompetensi-kompetensi yang mengarah pada kurikulum 2013.

Kompetensi inti harus dimiliki oleh setiap siswa diberbagai jenjang, dalam menyelesaikan pembelajarannya. Dicerminkan dalam sikap dan ranah yang membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik dan berkualitas. Maka dari

itu kompetensi inti harus tercantum dalam setiap jenjang pendidikan. Rumusan kompetensi inti sebagai berikut:

- 1) Kompetensi inti- 1 (KL-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
- 2) Kompetensi inti- 2 (KL-2) untuk kompetensi inti sikap social.
- 3) Kompetensi inti- 3 (KL-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
- 4) Kompetensi inti- 4 (KL-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Berdasarkan pendapat di atas, kompetensi inti merupakan suatu bentuk kualitas yang harus dimiliki seseorang yang telah menempuh jenjang pendidikan pada suatu pendidikan tertentu. Mengenai kompetensi yang dikelompokkan dalam aspek sikap pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari oleh peserta didik dijenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi inti juga memiliki keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar.

## **2. Kompetensi Dasar**

Kompetensi dasar digunakan untuk mencapai kompetensi inti yang harus diperoleh oleh peserta didik melalui pembelajaran. Kompetensi dasar terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik.

Sejalan dengan Majid (2014:57) mengatakan, “Kompetensi dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi Inti”. Kompetensi dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik.

Berdasarkan penjelasan majid di atas peneliti dapat mengulas bahwa kompetensi dasar berfungsi sebagai pengorganisasian terhadap keterkaitan kompetensi dasar antara jenjang pendidikan, maupun pengorganisasian keterkaitan antara konten atau mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik.

Mulyasa (2009:109) menjelaskan “Kompetensi dasar merupakan arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian”. Kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang kemampuan siswa dalam menyerap pembelajaran yang berupa pengetahuan, gagasan, pendapat, pesan

dan perasaan secara lisan dan tulisan serta memanfaatkannya dalam berbagai kemampuan.

Kompetensi dasar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Kompetensi dasar merupakan gambaran umum tentang apa saja yang dapat dilakukan peserta didik dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan oleh peserta didik dalam indikator hasil belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kompetensi dasar bahasa Indonesia diarahkan dalam pembelajaran menceritakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik secara tepat, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra manusia, sehingga peserta didik mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi dasar yang ditetapkan oleh peneliti berdasarkan kurikulum 2013 adalah kompetensi dasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa SMP/MTs kelas VII semester 2, yaitu kompetensi dasar 4.15 Menceritakan kembali isi cerita fable/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

### **3. Alokasi Waktu**

Alokasi Waktu adalah jumlah minggu dalam semester/tahun pelajaran terkait dengan pemanfaatan waktu pembelajaran pada mata pelajaran tertentu. Alokasi waktu disebut juga waktu yang direncanakan dan dibutuhkan untuk menyampaikan atau membahas suatu pokok bahasan. Guru harus mampu menyampaikan materi sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.

Alokasi waktu digunakan untuk memperkirakan berapa lama siswa untuk melaksanakan pembelajaran dan mempelajari materi yang telah ditentukan. Dimulai dari proses memahami materi hingga mengerjakan soal, guru saat melaksanakan pembelajaran harus memerhatikan waktu yang dibutuhkan siswa, oleh karena itu alokasi waktu perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

Majid (2014:216) mengatakan, “Alokasi waktu adalah jumlah waktu yang diperlukan untuk mencapai suatu kompetensi dasar tertentu”. Artinya untuk mencapai suatu kompetensi dasar diperlukan waktu untuk proses pembelajaran agar mencapai keberhasilan pembelajaran. Hal yang harus diperhatikan dalam me-

menentukan alokasi waktu yaitu banyaknya kompetensi per semester. Senada dengan Majid, Mulyasa (2013:208) mengatakan, “Setiap kompetensi dasar, keluasaan dan kedalaman materi akan memerhatikan jumlah minggu efektif selama kegiatan pelajaran berlangsung”.

Pemaparan dari para ahli di atas mengenai lokasi terdapat kesamaan, para ahli berpendapat bahwa alokasi waktu merupakan perkiraan waktu yang digunakan untuk suatu mata pelajaran dengan memerhatikan tahap pengembangan silabus dan perencanaan pembelajaran.

Mulyasa (2009:80) menjelaskan, “Waktu pembelajaran efektif adalah jumlah jam pelajaran setiap minggu, meliputi jam pelajaran untuk seluruh mata pelajaran termasuk muatan lokal, ditambah jumlah jam untuk kegiatan pengembangan diri”. Berdasarkan uraian mulyasa di atas, peneliti dapat mengulas bahwa penentuan alokasi waktu, guru harus bisa mempertimbangkan waktu pelaksanaannya demi tercapainya kompetensi yang diinginkan. Hasil dari pertimbangan ini guru bisa mengecek waktu yang telah ditentukan. Alokasi waktu sangatlah penting untuk memperhitungkan pembelajaran setiap minggunya yang akan dilaksanakan. Dengan adanya alokasi waktu ini guru akan lebih leluasa dalam menyampaikan materinya. Sehingga belajar mengajar lancar dan terkendali. Alokasi waktu di SMP saat ini yaitu 4 x 40 menit dalam satu kali pertemuan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian kompetensi dasar dan beban materi. Adapun alokasi waktu yang diperlukan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media teks legenda yaitu 4x40 menit.

## **B. Pembelajaran**

### **1. Pengertian Menceritakan**

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa. Aspek keterampilan berbahasa yang lain yaitu: membaca, berbicara, menyimak dan menulis. Sedangkan Tarigan (2008:16) mengatakan, “Pengertian berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk meng-ekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”. Pengertian tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan

kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide, atau gagasan.

Selagi keterampilan-keterampilan membaca dan berbicara erat hubungannya keduanya merupakan proses saling mengisi dalam mencakup ujaran yang jelas dan lancar, kosa kata yang luas dan beraneka ragam serta meningkatkan dalam memperkaya kosa kata. Sejalan dengan Iskandarwassid (2015:241) mengatakan, “Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak”. Maka dari itu berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh peserta didik, melalui kegiatan menyimak dan membaca.

Berdasarkan pendapat di atas maka pengertian berbicara ialah kemampuan mengucapkan kata-kata dalam rangka menyampaikan atau menyatakan maksud, ide, gagasan, pikiran, serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh penyimak.

Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara. Keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.

Selain pendapat di atas terdapat pendapat lain. Utari dalam Rahmawati (2017:18) mengatakan, “Menceritakan kembali isi cerita pada anak yaitu kesanggupan dan kecakapan anak dalam kegiatan menyusun kembali cerita yang telah disimak dari proses penceritaan dengan tujuan memberikan informasi dan pengetahuan kepada orang lain secara lisan”.

Sejalan dengan pendapat Mustakim (2005:187 – 188) mengatakan “Menceritakan kembali merupakan kegiatan anak setelah anak memahami dan menceritakan kembali isi cerita”. Ada tiga hal yang diharapkan dari kegiatan ini yaitu anak mampu menyusun kembali cerita yang disimak dari proses penceritaan, anak terampil menggunakan bahasa lisan melalui kegiatan berbicara produktif, dan anak terampil mengekspresikan perilaku dan dialog cerita dalam simulasi kreatif.

Nurbiana Dheni, dkk. dalam Utari (2014:14) mengatakan, “Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi, atau hanya sebuah dongeng yang diperdengarkan dengan rasa menyenangkan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, ada persamaan dan perbedaan. Persamaannya setiap pendapat mengemukakan bahwa bercerita memberikan informasi kepada orang lain. Perbedaannya yaitu mengacu pada penyusunan cerita yang disimak dan keterampilan berbahasa dalam kegiatan berbicara.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menceritakan kembali isi cerita membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya dalam kesanggupan dan kecakapan peserta didik dalam kegiatan bercerita yang telah dibaca. Anak mampu dan terampil menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan memahami arti kata-kata yang telah diucapkan sehingga orang lain mengetahui informasi yang kita sampaikan.

#### d. Langkah-langkah Menceritakan

Dalam menceritakan kembali sebuah cerita tentunya ada beberapa langkah yang harus diperhatikan. Hal ini akan mempermudah pembaca untuk menarasikan teks yang dibaca, sehingga makna yang terkandung di dalam cerita dapat dipahami.

Semi (2007:58-61) menyatakan bahwa ada beberapa petunjuk untuk menceritakan kembali sebuah cerita.

- 1) Pilihlah topik cerita yang punya nilai;
- 2) Tulislah peristiwa dalam urutan dan kaitan yang jelas;
- 3) Selipkan dialog jika mungkin perlu;
- 4) Pilihlah detail cerita secara teliti;
- 5) Tetaplah pusat pengisahan secara teliti.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menceritakan kembali harus memperhatikan suatu cerita dengan baik agar hal-hal yang disampaikan dapat terpahami dengan baik. Peristiwa yang diceritakan harus berurutan dan harus sesuai dengan topik cerita.

## 2. Cerita Rakyat

### a. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat atau disebut folklor menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah cerita atau dongeng yang turun temurun dan tidak dibuktikan. Kata folklor adalah pengindonesiaan kata Inggris *folklore*. Kata itu adalah kata majemuk, yang berasal dari dua kata dasar *folk* dan *lore*. *Folk* yang sama artinya dengan kata kolektif (*collectivity*).

Dananjaya dalam Rafiek (1997:2) mengatakan, “cerita rakyat merupakan salah satu bentuk (genre) folklor”. Cerita rakyat juga merupakan berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang memiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang di munculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menceritakan kembali merupakan sastra lisan yang penyebarannya secara lisan yang mempunyai gaya tradisional, dan tanpa nama pengarang.

### b. Jenis Sastra Lisan

Penjenisan sastra lisan dapat dilakukan dari sudut bentuk, yakni prosa dan puisi. Masindan dkk (1986:13) mengatakan, “Yang termasuk ke dalam sastra lisan berbentuk prosa adalah mite, legenda, dan dongeng”.

#### 1) Mite

Mite adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap sakral oleh pemiliknya. Mite mengandung tokoh-tokoh dewa atau setengah dewa tempat terjadinya di dunia lain dan masa terjadinya sudah jauh pada zaman purba.

Sastra lisan berbentuk mite adalah Cerita Si Kelambai, Cerita Besitang. Terjadinya Gempa Bumi, Cerita Raja Mumbang dari Awam, Putri Burung Kuau, Sri Dayang, Padang Tualang, Asal-Usul Padi, Lanun Si Bongkok dan Cerita Keramat Meriam.

## 2) Legenda

Legenda adalah cerita yang mempunyai ciri-ciri mirip dengan mite. Jenis cerita ini dianggap benar-benar pernah terjadi, tetapi tidak dianggap sakral. Tokoh pelaku dalam legenda adalah manusia biasa, tetapi sering memiliki sifat yang luar biasa dan mampu bekerja sama dengan makhluk gaib. Tempat terjadi cerita legenda di dunia nyata. Jika dibandingkan dengan mite, umur kejadian pada legenda biasanya lebih muda.

Tiap daerah mempunyai budaya masing-masing, demikian juga dengan sastra lisan Melayu Langkat yang dapat digolongkan ke dalam jenis legenda adalah Asal Nama Langkat, Cerita Si Kenam, Tejadinya Kerajaan Langkat, Datuk Empat Suku, Tuah Burung Merbuk, Asal Nama Batang Serangan, Asala Mula Pulau Si Kantan, dan Imam Awang.

## 3) Dongeng

Dongeng adalah cerita khayal atau cerita yang tidak pernah terjadi. Isi cerita tidak terikat pada waktu dan tempat. Dari dongeng orang-orang tidak mengharapkan sesuatu yang benar-benar terjadi, tetapi sesuatu yang dapat menghibur. Sastra lisan Melayu langkat yang berbentuk dongeng ini dapat dibedakan atas dongeng binatang, dongeng keagamaan, dongeng biasa, dan dongeng jenaka.

## 3. Legenda

### a. Pengertian Legenda

Legenda merupakan cerita yang tidak benar-benar terjadi, tetapi cerita tersebut dihubung-hubungkan dengan kejadian atau kenyataan-kenyataan yang ada di alam setempat, seperti cerita tentang terjadinya gunung, sungai, danau, pulau, dan lain-lain. Hal ini sesuai dengan pendapat F.X Surana dalam Iper, dkk. (1998:5) yang menyatakan, “legenda adalah dongeng yang dipertalikan dengan kejadian atau kenyataan-kenyataan alam dan legenda merupakan cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah”.

Sejalan dengan pendapat di atas Samsiarni, dkk. dalam Depdikbud (2016:87) mengatakan, “legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap mempunyai cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh pernah terjadi. Legenda bersifat sekuler, terjadi pada masa begitu lampau dan bertempat seperti dunia kita kenal sekarang”.

Cerita prosa rakyat yang mempunyai cerita sebagai suatu yang benar-benar terjadi, juga diyakini terjadinya, dan disajikan dalam bentuk upacara-upacara suci sehingga legenda seringkali dipandang sebagai sejarah kolektif (*folkstory*).

Nadjua dalam Rahmawati (2017:21) mengatakan, “Legenda yaitu dongeng tentang asal-usul kejadian suatu tempat, setengah dari legenda ada yang berbentuk sejarah”. Legenda termasuk bagian dari cerita rakyat yang menceritakan asal usul suatu tempat bahkan dianggap bersejarah namun keduanya sama-sama menampilkan cerita yang menarik dengan tokoh-tokoh yang hebat yang berada di luar batas-batas kemampuan manusia lumrah”.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa legenda merupakan cerita sejarah kolektif yang memiliki kemiripan dengan mite sebagai salah satu genre cerita anak yang dianggap sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh terjadi serta dibagi ke dalam beberapa jenis berdasarkan aspek mana pada cerita yang lebih mendominasi.

#### b. Jenis-jenis Legenda

Legenda sering kali dipandang sebagai sejarah kolektif. Legenda biasanya bersifat mitogatoris, yakni dapat berpindah-pindah sehingga dikenal luas di daerah yang berbeda-beda.

Mengenai penggolongan legenda sampai kini belum ada kesatuan pendapat. Samsiarni dalam Depdikbud (2016:87) menggolongkan legenda menjadi empat kelompok, yakni:

##### 1) Legenda Keagamaan

Ada beberapa yang termasuk dalam golongan ini antara lain adalah legenda orang-orang suci nasrani atau pun agama lain. Legenda kepercayaan adalah cerita-cerita mengenai kemukjizatan, misalnya legenda tentang Wali Songo.

##### 2) Legenda Alam Gaib

Legenda semacam ini biasanya berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah di alami seseorang. Fungsi legenda ini adalah untuk mengukuhkan kebenaran “takhayul” atau kepercayaan rakyat.

##### 3) Legenda Perseorangan

Legenda perseorangan adalah cerita mengenai tokoh-tokoh tertentu yang diungkap oleh yang mempunyai cerita benar-benar pernah terjadinya. Misalnya di

Jawa Timur terkenal tokoh Panji.

#### 4) Legenda Setempat

Golongan ini adalah cerita yang berhubungan dengan suatu tempat, nama tempat dan bentuk tipografi, yakni bentuk permukaan suatu daerah. Misalnya legenda daerah kemuning, dan asal usul mula Banyu Wangi.

Koentjaraningrat dalam Dunis Iper (1998:9) mengemukakan bahwa suatu sistem nilai budaya terdiri atas konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar warga masyarakat mengenai hal-hal yang dianggap oleh mereka suatu hal yang amat bernilai dalam hidup.

Oleh karena itu, suatu sistem nilai biasanya berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi kelakuan manusia lain yang tingkatannya lebih kongkret seperti aturan-aturan khusus, hukum, dan norma-norma semuanya juga berpedoman kepada sistem nilai budaya itu.

Berdasarkan paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa legenda adalah cerita kolektif yang termasuk prosa lama yang dianggap sebagai suatu kejadian yang benar terjadi. Selain itu legenda terbagi ke dalam empat jenis:

- 1) legenda keagamaan adalah legenda yang ceritanya berkaitan dengan kehidupan keagamaan;
- 2) legenda alam gaib adalah legenda berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami seseorang;
- 3) legenda perorangan adalah legenda mengenai tokoh-tokoh tertentu yang dianggap benar-benar terjadi; dan
- 4) legenda lokal/setempat adalah legenda yang berhubungan dengan nama tempat.

#### c. Unsur Intrinsik Legenda

Unsur intrinsik sebuah cerita adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Menurut Siswanto dalam Dunis Iper (1998:6), Pembahasan unsur intrinsik cerita legenda ini sebagai berikut.

##### 1) Tema

Tema adalah unsur yang sangat penting di dalam cerita. Tema adalah sesuatu atau persoalan yang mendasari cerita yang digambarkan secara keseluruhan dari cerita dan kejadian serta aspek-aspeknya sebagaimana diangkat.

## 2) Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku terpenting dalam menghidupkan suatu cerita dengan watak dan karakter yang ditampilkan, atau pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

## 3) Latar

latar disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan”. Latar/setting tersebut meliputi latar waktu latar tempat, latar suasana yang tergambar, dan latar sosial.

## 4) Plot

Plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

## 5) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara bagaimana penulis cerita menempatkan dirinya pada cerita yang dibuatnya. Sudut pandang adapat dikatakan juga sebagai suatu teknik ataupun siasat yang sengaja dilakukan oleh penulis untuk menyampaikan ceritanya.

## 6) Amanat

Amanat adalah pesan perintah (dari atasan), wejangan (dari orang terkemuka), keseluruhan makna atau isi suatu pembicaraan, konsep dan perasaan yang hendak di sampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar.

## d. Nilai Ekstrinsik Legenda

Nilai merupakan suatu yang menarik bagi manusia, sesuatu yang dicari manusia, sesuatu yang menyenangkan, sesuatu yang disukai dan diinginkan. Sedangkan nilai budaya merupakan akar atau jiwa dari kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat.

## e. Teks Legenda

### **Legenda Guhung Rawai**

Pada zaman dahulu hiduplah satu keluarga yang sangat kaya. Keluarga tersebut membangun desa di tepi sungai Rungan di sebelah hulu muara Sungai Jutuh. Mereka tinggal di sebuah rumah yang besar, yang terdiri atas beberapa kamar, sekeliling rumah itu dipagar dengan kayu ulin yang tinggi.

Budak bekerja tanpa upah, mereka hanya diberi makanan saja. Budak tidak bisa bekerja menurut kehendaknya sendiri, tetapi harus menunggu perintah tuannya. Demikian juga keluarga itu, mereka juga mempunyai budak-budak perempuan dan laki-laki. Seseorang dari budak mereka itu bernama Rawai.

Rawai adalah seorang budak laki-laki yang sangat tinggi besar, ia sangat rajin bekerja dan selalu mengerjakan segala pekerjaan yang diperintah tuannya, ia diberi kepercayaan memimpin semua budak yang lain.

Pada suatu hari, Rawai beserta budak lainnya dipanggil oleh tuannya, mereka diperintah mencari tanah tempat berladang yang subur. Rawai dan semua budak lainnya berangkat berjalan menyusuri tepi sungai Rungan sebelah kanan ke hulu, mereka berjalan sangat jauh menuju tempat yang dianggap pantas tempat berladang.

Pada pagi hari, mereka langsung mulai menebas tempat yang sudah diperiksa dan dipilih, beberapa hari mereka menebas tempat berladang itu, karna dirasa sudah cukup luas untuk tempat berladang. Tiga hari lamanya mereka istirahat setelah menebas tempat berladang, hari keempat mereka mulai menebang semua pohon kayu sampai bersih selama lima belas hari lamanya.

Setelah penebangan selesai, Rawai dan budak yang lain tidak pergi ke ladang, mereka mengerjakan pekerjaan yang lain yaitu menoreh, merotan, membuat perahu, atau mencari ikan, mereka semua bekerja sesuai dengan perintah tuannya.

Pada hari yang ditentukan Rawai dan budak yang lain bersama-sama membakar ladang, seluruh ladang terbakar dengan baik membuat asap hitam membumbung ke langit. Karena kemauro saat ini sangat baik sehingga ladang terbakar habis. Dahan, ranting dan daun habis terbakar hanya sisa pohon kayu yang besar-besar saja.

Pada pagi yang cerah mereka berangkat ke ladang untuk menanam padi, jagung, mentimun, labu, terung, bayam, dan sayur-sayuran, tiga hari mereka mengerjakan menugal. Setelah selesai menugal mereka mengerjakan pekerjaan lain sambil menunggu tanaman mereka tumbuh dan berbuah.

Dua tiga bulan lamanya setelah menugal, padi dan sayur-sayuran kelihatan tumbuh subur di seluruh ladang, tanaman terlihat menghijau. Mereka merasa

gembira melihat semua tanaman tumbuh subur, Setiap hari mereka makan sayur-sayuran, jagung, mentimun, labu kuning, labu putih, dll. Dan setelah lima bulan setelah menugal padi pun mulai menguning mereka bersama-sama menuai padi yang telah masak. Setelah sebulan lamanya mereka menuai, ladang semua sudah dituai, padi pun banyak sekali yang diperoleh.

Setelah panen semua selesai, mereka mulai mengangkut padi dan tanaman lain ke desa, mereka mengangkut padi melalui jalan menyusuri tepi sungai Rungan ke hilir, menuju tempat tambatan perahu. Mereka tidak membawa perahu ke tepi hulu karena ada batu besar menambat sungai Rungan, Batu itu cukup panjang karena itu orang-orang tidak dapat membawa perahu ke hulu melalui batu itu. Karena itu, semua orang bertambat di tambatan di hilir batu itu. Padi semua diangkut ke tambatan perahu itu di tumpuk di tepi sungai Rungan.

Setelah semua padi tertumpuk mereka membawa dengan perahu ke dukuh mereka, dukuh mereka hanya sebuah rumah besar yang zaman dahulu disebut Betang. Mereka semua tinggal di betang itu, padi semua di bawa ke Betang dan dimasukan ke dalam lumbung.

Rawai dan semua orang juga tidak dapat melewati batu besar dan panjang yang menambat sungai Rungan itu, jalan air mengalir hanya kecil sekali dan arusnya deras sekali. Mereka memaksa melalui batu besar itu, perahu ditarik dengan tali supaya dapat melewati batu itu ke hulu. Jalan satu-satunya itu karna arusnya memang deras sekali. Sehingga rupanya tuannya merasa kasihan melihat budak-budaknya melalui batu yang menambat sungai Rungan itu.

Suatu hari Rawai dan budak yang lain dipanggil oleh tuannya, mereka disuruh memecahkan batu yang membendung sungai Rungan itu supaya ada jalan untuk membawa perahu ke hulu menuju ladang mereka, karena Rawai dan budak yang lain memang orang yang penurut perintah tuannya walaupun pekerjaan itu berat dan aneh dan tidak masuk akal, mereka tetap mengerjakan.

Berkat kasih, pertolongan dan berkat Tuhan walaupun mereka bekerja dengan peralatan sederhana, setelah lebih dari sepuluh tahun bekerja, akhirnya pekerjaan itu dapat juga selesai. Rawai dengan semua temannya dapat memecahkan semua batu yang membendung sungai Rungan itu. Pecahan batu bermacam-macam

bentuknya, ada yang bundar, ada yang pipih, ada yang besar dan kecil, pecahan batu itu berhamburan di sungai Rungan di sekeliling tempat mereka memecahkannya.

Aliran sungai Rungan di daerah batu itu terjadi arus air yang deras sekali dan suara derunya terdengar dari jauh, karena tempat yang berarus deras itu terjadi dari pecahan batu yang dikerjakan Rawai dan temannya, maka tempat itu disebut Guhung Rawai.

Biarpun Guhung Rawai itu sekarang masih sangat deras arusnya, tetapi dapat dilalui dengan perahu melalui tepi pohon Rungan itu karena batu yang membendung sungai Rungan sudah dipecahkan, maka orang dari hulu dan hilir dapat membawa perahunya melewati tempat itu.

Guhung Rawai itu berada di sungai Rungan, kecamatan Rungan, kabupaten Kapuas, Propinsi Kalimantan Tengah. Panjang Guhung Rawai ini kurang lebih 400 meter. Setiap arus air berdebur ke daratan ikan-ikan pun menghampiri daratan, sehingga banyak sekali orang yang menangkap ikan disana.

Guhung Rawai ini bisa di jadikan tempat berwisata terutama anak-anak muda, mereka berenang dan bermain air disana. Saat ini di Guhung Rawai akan dibangun bendungan untuk pembangkit tenaga listrik, tenaga air. Bendungn ini juga direncanakan untuk membagi air ke proyek Irigasi. Jika rencana dapat dllaksanakan dengan baik, maka Guhung Rawai akan menjadi satu proyek yang sangat membawa pelaksanaan pembangunan di kecamatan Rungan kabupaten Kapuas, propinsi Kalimantan Tengah.

#### **4. Model *Cooperative Script***

##### **a. Pengertian *Cooperative Script***

Model pembelajaran kooperatif saat ini dalam perkembangannya sudah mengalami adaptasi, sehingga melahirkan beberapa pengertian dan bentuk sedikit berbeda antara yang satu dengan yang lainnya.

Menurut Slavin dalam Shoimin (2014:175) mengatakan, “*cooperative script* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa”. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam mengembangkan serta mengaitkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang pernah didapatkan dalam pemecahan masalah.

Sejalan pendapat di atas Huda (2016:213) mengatakan, “*Cooperative script* adalah salah satu strategi pembelajaran di mana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari”.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang diungkapkan di atas antara satu dengan yang lainnya memiliki maksud yang sama, yaitu terjadinya suatu kesepakatan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa untuk berkolaborasi memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran dengan cara-cara berkolaboratif seperti halnya menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan sosial.

Pada pembelajaran *cooperative script* terjadi kesepakatan antara siswa tentang aturan-aturan dalam berkolaborasi, yaitu siswa satu dengan yang lainnya bersepakat untuk menjalankan peran masing-masing. Siswa yang berperan menjadi pembicara membacakan hasil pemecahan yang diperoleh beserta prosedurnya dan siswa yang menjadi pendengar, menyimak dan mendengar penjelasan dari pembicara serta mengingatkan pembicara jika ada kesalahan. Masalah dipecahkan bersama kemudian simpulkan bersama.

Sementara kesepakatan antara guru dan siswa, yaitu peran guru sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, guru mengontrol selama pembelajaran berlangsung dan guru mengarahkan siswa jika merasa kesulitan. Pada interaksi siswa terjadi kesepakatan, diskusi, menyampaikan pendapat dari ide-ide pokok materi, saling mengingatkan dari kesalahan konsep yang disampaikan, dan membuat kesimpulan bersama.

#### b. Langkah-langkah Pembelajaran Metode *Cooperative Script*

Dalam sebuah metode pembelajaran terdapat langkah-langkah agar metode pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan karakteristik dari metode pembelajaran tersebut. Langkah-langkah pembelajaran metode *cooperative script* menurut Huda (2016:213) sebagai berikut.

- 1) Guru membagi siswa untuk berpasangan.
- 2) Guru membagi wacana/materi kepada masing-masing siswa untuk dibaca dan membuat ringkasannya.
- 3) Guru dan siswa menetapkan siapa saja yang berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.

- 4) Pembicara membicarakan ringkasan selengkap mungkin, dengan memasukan ide-ide pokok dalam ringkasan dan pemecahan masalahnya. Sementara pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap.
- 5) Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
- 6) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi ajar.
- 7) Penutup.

Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif dan produktif sehingga menumbuhkan minat peserta didik dan memotivasi diri untuk tetap berprestasi.

#### c. Kelebihan Model *Cooperative Script*

Dalam sebuah model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan yang menguntungkan dalam proses pembelajaran. Kelebihan model ini siswa dilatih untuk berpasangan dan saling menuangkan ide masing-masing. Disamping itu terdapat manfaat dari model *cooperative script* yaitu bekerja sama dengan orang lain bisa membantu siswa mengerjakan tugas yang dirasa sulit, dapat membantu ingatan yang terlupakan pada teks, memberikan kesempatan siswa membenarkan kesalahpahaman. Kelebihan model *cooperative script* menurut Huda (2016:214) diantaranya sebagai berikut.

- 1) Mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain.
- 2) Mendorong siswa belajar mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya. Ini secara khusus bermakna ketika dalam proses pemecahan masalah.
- 3) Membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang kurang pintar dan menerima perbedaan yang ada.
- 4) Metode ini merupakan suatu strategi yang efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan prestasi.
- 5) Banyak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawabannya dan menilai ketepatan jawaban.

- 6) Strategi yang dapat digunakan secara bersama dengan orang lain.
- 7) Mendorong siswa lemah untuk tetap berbuat, dan membantu siswa pintar membantu mengidentifikasi celah-celah dalam pemahamannya.
- 8) Membantu memotivasi siswa dan mendorong pemikirannya.
- 9) Dapat membedakan kesempatan pada para siswa belajar keterampilan bertanya dan mengomentari suatu masalah.
- 10) Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan diskusi.
- 11) Menghargai ide orang lain yang dirasa lebih baik.
- 12) Meningkatkan berfikir kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disampaikan bahwa kelebihan model pembelajaran *cooperative script* dapat saling menghargai pendapat dan memudahkan siswa dalam interaksi sosial. Sehingga dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berfikir kritis serta mengembangkan keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakininya benar.

#### d. Kekurangan Model *Cooperative Script*

Sebuah metode pembelajaran tidak terlepas dari adanya kekurangan. Maka dari itu, sebagai seorang pendidik harus lebih memahami dan memilih model yang memiliki kekurangan lebih sedikit, agar pembelajaran lebih efektif dan materi tersampaikan dengan baik. Disamping memiliki kelebihan, model *cooperative script* juga memiliki kekurangan. Menurut Huda (2016:215) sebagai berikut:

- 1) Beberapa siswa mungkin pada awalnya takut untuk mengeluarkan ide, takut dinilai teman dalam kelompoknya.
- 2) Tidak semua siswa mampu menerapkan model pembelajaran ini, sehingga banyak tersita waktu untuk menjelaskan mengenai metode pembelajaran ini.
- 3) Penggunaan metode pembelajaran *cooperative script* harus sangat rinci melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa. Dan banyak menghabiskan waktu untuk menghitung hasil prestasi kelompok.
- 4) Sulit membentuk kelompok yang solid yang dapat bekerja sama dengan baik.
- 5) Penilaian terhadap murid sebagai individual menjadi sulit karena tersembunyi didalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, kekurangan dari model ini adalah dapat menghabiskan waktu lebih banyak, namun kembali kepada masing-masing bagaimana dalam menggunakan model ini agar lebih efektif. Dan kekurangan dalam metode ini tidak terlalu banyak. Bagaimana kekurangannya sehingga dapat ditutupi oleh kelebihan dari model *cooperative script*.

### C. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan penelitian lain. Kemudian dikompetensi oleh temuan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan yang peneliti ajukan, peneliti menemukan judul yang sama pada penelitian terdahulu yaitu hasil penelitian yang dilakukan. Berikut ini adalah hasil penulisan terdahulu yang relevan.

**Tabel 2,1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**  
**Fitria Rahmawati**

Nama	Fitria Rahmawati
Judul	Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Di Kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara Tahun Pelajaran 2016/2017.
Tempat Penelitian	SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara
Media	Boneka Tangan
Hasil Penelitian	Nilai Rata-rata Pretes yaitu 55,00, Sedangkan Nilai Rata-rata Postes 75,30. Jadi Selisih Nilai rata-rata Pretes dan Postes yaitu 20,30.
Persamaan	Penulis Menggunakan Pembelajaran Menceritakan kembali isi Legenda
Perbedaan	Model dan Media yang digunakan berbeda.

**Hasil Penelitian Terdahulu**  
**Yani Candra Dewanti**

Nama	Yani Candra Dewanti
Judul	Upaya Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali isi Cerita Melalui Gambar Berseri Pada Siswa Kelompok A di TK ABA Gedong Tengen Yogyakarta”

Tempat Penelitian	TK ABA Gedong Tengen Yogyakarta
Media	Gambar Seri
Hasil Penelitian	Nilai Rata-rata Pretes 10,71, Sedangkan Nilai Rata-rata Postes 14,29. Jadi, Selisih Nilai Rata-rata Pretes dan Postes yaitu 3,58.
Persamaan	Penulis Menggunakan Pembelajaran Menceritakan kembali isi Legenda
Perbedaan	Model dan Media yang digunakan berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, peneliti mencoba mengadakan judul yang hamper sama yaitu “Penerapan Model *Cooperative Script* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda Guhung Rawai Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 11 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018”, dengan menggunakan kompetensi dasar dan model yang berbeda. Tujuan dari hal ini di atas yaitu untuk menunjukkan perbedaan hasil dalam proses belajar mengajar ketika siswa diberikan pembelajaran yang sama dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda.

#### **D. Kerangka Pemikiran**

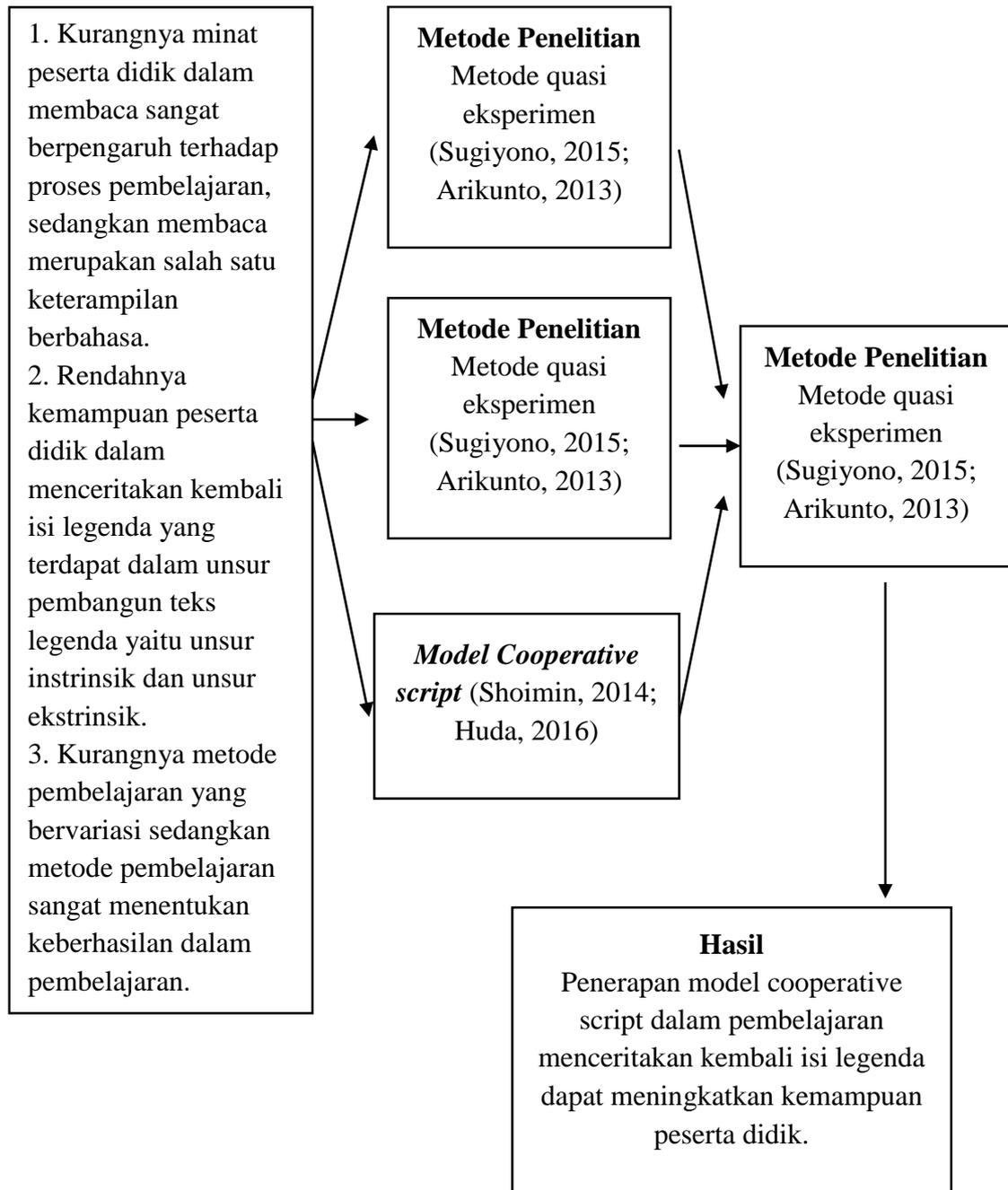
Pendidik adalah salah satu peran penting dalam pendidikan selain menjadi pengajar pendidik juga berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik di kelas. Seorang pendidik harus bisa menciptakan suasana yang baik dan menyenangkan saat proses belajar mengajar agar tercipta kondisi yang membuat peserta didik nyaman saat menerima pembelajaran.

Kerangka pemikiran adalah kerangka logis yang menduduki masalah penelitian di dalam kerangka teoretis yang relevan dan di tunjang oleh hasil penelitian terdahulu, yang menangkap, menerangkan dan menunjukkan perspektif terhadap masalah penelitian. Masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa jenuh. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh pendidik harus mampu membuat peserta didik merasa nyaman berada di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti mendeskripsikan dalam bentuk bagan dari mulai masalah yang terjadi dalam pembelajaran, mengenal materi, menemukan ide pokok dengan menggunakan teknik yang kurang tepat atau pemilihan model yang kurang tepat. Hal-hal tersebut yang dapat menghambat

peserta didik kurang menyukai pembelajaran yang berhubungan dengan aspek berbicara.

### Kerangka Pemikiran



Kerangka pemikiran yang telah peneliti rencanakan memiliki fungsi yang sangat penting dalam penelitian yang akan dilakukan. Kerangka pemikiran tersebut

berfungsi sebagai titik tolak dan garis pembatas bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian supaya tidak keluar dari hal yang sudah direncanakan.

## **E. Asumsi Dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi dalam penelitian ini merupakan suatu kebenaran, teori atau pendapat yang disajikan dasar hukum penelitian. Berdasarkan penelitian di atas peneliti merumuskan anggapan dasar sebagai berikut.

- a. Peneliti telah lulus Mata Kuliah pengembangan kepribadian (MPK), diantaranya; Pancasila, Agama Islam, dan pendidikan kewarganegaraan, lulus mata kuliah keilmuan dan ketrampilan (MKK), diantaranya; Menyimak; Teori dan praktik komunikasi lisan; Teori dan praktik menulis; Telaah Kurikulum dan bahan ajar; lulus mata kuliah keahlian berkarya (MKB), diantaranya; Strategi Belajar Mengajar (SBM), Analisis Berbahasa Indonesia, Perencanaan Pengajaran; Penilaian Pembelajaran Bahasa; Metode Penelitian; Lulus mata kuliah perilaku Berkarya (MBK), DI antaranya; pengantar pendidikan; psikologi Pendidikan; Belajar dan pembelajaran, profesi pendidikan, lulus Matakuliah Berkehidupan Bermasyarakat (MBB), di antaranya; Kuliah praktik bermasyarakat (KPB) sebanyak 135 SKS dan dinyatakan lulus.
- b. Pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai merupakan salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum 2013 Bahasa Indonesia untuk SMP.
- c. Model pembelajaran *cooperative script* siswa mampu melatih kemampuan membaca siswa dan juga kemampuan untuk berbicara, partisipasi siswa menjadi aktif secara menyeluruh serta meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri. Dalam pembelajaran ini guru hanya menjadi fasilitator dan mediator tetapi di harapkan guru dapat memberikan nilai kepada siswa atas segala kegiatannya sebagai salah satu alternatif memotivasi kegiatan belajar siswa.

### **2. Hipotesis Tindakan**

Setiap penelitian tidak terlepas dari suatu hipotesis setiap jawaban sementara dari masalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran yang

masih di uji kebenarannya. Sugiyono (2015:96) mengatakan, “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian masalah yang didasarkan oleh teori yang relevan”. Melalui uji hipotesis, penulis dapat menerima dan menolak hipotesis yang diajukan. Adapun hipotesis peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Peneliti mampu merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai dengan menggunakan model *cooperative script* di kelas VII SMPN 11 Bandung.
- b. Siswa mampu menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai dengan tepat dan benar;
- c. Penggunaan model *cooperative script* efektif diterapkan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai di kelas VII SMPN 11 Bandung.
- d. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar menceritakan kembali isi Legenda Guhung Rawai dengan menggunakan model *cooperative script* di kelas eksperimen dan model *two stay to stray* di kelas kontrol pada peserta didik kelas VII SMPN 11 Bandung; dan
- e. Model *cooperative script* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi Legenda Guhung Rawai di kelas VII SMPN 11 Bandung di bandingkan dengan model *two stay two stray* yang digunakan pada kelas kontrol.

Berdasarkan uraian hipotesis di atas, peneliti dapat merumuskan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan peneliti. Dengan demikian, peneliti mendapatkan jawaban sementara bahwa model *cooperative script* efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi Legenda Guhung Rawai.