

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kedudukan Pembelajaran Mengidentifikasi Informasi Legenda Berdasarkan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII

Kurikulum merupakan landasan atau acuan bagi setiap proses pembelajaran di sekolah. Ismawati (2012, hlm. 17) mengatakan, “Kurikulum adalah seperangkat program dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran yang direncanakan, dikembangkan, dan dilaksanakan dalam situasi pembelajaran yang sengaja diciptakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Sedangkan Majid dan Rochman (2014, hlm.1) berpendapat bahwa kurikulum merupakan kurikulum berbasis kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kurikulum adalah seperangkat program mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar yang dibuat sistematis sebagai proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Kurikulum di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan. Sebelumnya, Indonesia berpedoman dengan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sekarang berganti menjadi Kurikulum 2013 (K13). Kurikulum 2013 atau dikenal juga dengan kurikulum berbasis karakter merupakan kurikulum baru yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia. Pengembangan kurikulum 2013 berfokus pada keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*). Hal tersebut dicantumkan di UU No. 20 Tahun 2003 pasal 35, yakni “Kompetensi kelulusan merupakan kualifikasi kemampuan kelulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati.”

Kurikulum merupakan bagian dari strategi yang dibuat oleh pemerintah untuk meningkatkan pencapaian pendidikan dan kedudukan pembelajaran. Oleh sebab

itu, pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda dalam kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik supaya peserta didik mampu mengetahui, mengenali, dan memahami teks legenda yang dibaca.

a. Kompetensi Inti

Kompetensi inti merupakan operasional standar kompetensi lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan atau jenjang pendidikan tertentu. Majid dan Rochaman (2014, hlm. 27), mengatakan “Kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasional standar kompetensi lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu berupa aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.” Mulyasa (2013, hlm. 174) menjelaskan pandangannya mengenai pengertian kompetensi inti sebagai berikut.

Kompetensi inti merupakan pengikat kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam setiap mata pelajaran. Kompetensi inti adalah bebas dari mata pelajaran karena tidak mewakili mata pelajaran tertentu. Kompetensi inti merupakan kebutuhan kompetensi peserta didik, sedangkan mata pelajaran merupakan pasokan kompetensi dasar yang harus dipahami dan dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran yang tepat menjadi kompetensi inti.

Dari kedua pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kompetensi merupakan standar operasional kompetensi lulusan yang harus dimiliki peserta didik yang memiliki tujuan pembelajaran yang terarah sesuai dengan target yang ingin dicapai oleh setiap mata pelajaran. Kompetensi inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait dengan sikap keagamaan yang terdapat dalam kompetensi inti, yaitu sikap sosial, pengetahuan, dan penerapan.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Kompetensi dasar merupakan acuan dari materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan standar kompetensi lulusan untuk penilaian. Selain itu, kompetensi dasar merupakan acuan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan standar kompetensi lulusan untuk penilaian. Kompetensi dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan kompetensi dasar dikembangkan dengan

memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran kompetensi.

Kunandar (2009, hlm. 250) menyatakan bahwa kompetensi dasar adalah kemampuan minimal pada setiap mata pelajaran yang harus dicapai peserta didik. Sama halnya seperti yang dikatakan Nurgiantoro (2010, hlm. 42) yang menyatakan, “Kompetensi dasar adalah kemampuan minimal yang harus dikuasai peserta didik.” Dari dua pernyataan tersebut maka hal yang penting pada kompetensi dasar adalah pencapaian peserta didik yang harus dilalui. Kompetensi dalam silabus berfungsi untuk mengarahkan pendidik mengenai target yang harus dicapai dalam pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut, secara garis besarnya kompetensi dasar merupakan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik yang diarahkan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Alokasi Waktu

Alokasi waktu merupakan waktu yang dibutuhkan dalam melakukan proses pembelajaran. Alokasi waktu sangat berperan penting dalam perumusan pembelajaran, karena dapat mengefektifkan waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Dengan mengacu pada alokasi waktu yang telah ditentukan, pembelajaran akan lebih terarah dan sistematis sehingga membuahkan efektivitas dalam pembelajaran.

Daryanto dan Dwicahyono (2014, hlm. 19) berpendapat bahwa alokasi waktu adalah jumlah waktu yang dibutuhkan untuk ketercapaian suatu kompetensi dasar tertentu, dengan memerhatikan: minggu efektif, alokasi waktu mata pelajaran, dan jumlah kompetensi per semester. Berbeda halnya dengan Majid (2012, hlm. 58) yang mengatakan, “Waktu di sini adalah perkiraan berapa lama peserta didik mempelajari materi yang telah ditemukan, bukan lamanya peserta didik mengerjakan tugas di lapangan atau dalam kehidupan sehari-hari.” Sedangkan, menurut Mulyasa (2013, hlm. 206) mengatakan, “Alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar dilakukan dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, kelulusan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingannya.” Berdasarkan pemaparan tersebut, Alokasi waktu merupakan hal yang harus diperhatikan dalam menentukan jumlah waktu, disesuaikan dengan kemampuan,

kebutuhan peserta didik, dan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar yang dimiliki.

Maka dapat disimpulkan bahwa alokasi waktu ditentukan sesuai dengan kebutuhan pencapaian kompetensi dasar dan beban materi. Adapun alokasi waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda yaitu 2x40 menit. Pada pertemuan pertama diagendakan untuk menguji rancangan dan pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda dengan menggunakan strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)* dan melakukan tes akhir.

2. Membaca

a. Hakikat Membaca

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang termasuk jenis keterampilan reseptif. Menurut Tarigan (2008, hlm. 7), “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.” Sehubungan dengan itu, Dalman (2013, hlm. 5) pun menyatakan pendapatnya, “Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan.” Membaca pun bisa dikatakan sebagai proses perubahan lambang bahasa menjadi wujud bunyi yang bermakna. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses pemerolehan pesan atau informasi yang berada pada lambang bahasa (bahasa tulis).

Ada dua tingkatan membaca, yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Dalman (2013, hlm. 85) sebagai berikut.

Setiap orang yang akan belajar membaca, terlebih dahulu memasuki tahap membaca permulaan. Tahap ini merupakan tahapan awal dalam belajar membaca. Pada tahap ini, membaca permulaan bersifat mekanis yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Membaca permulaan merupakan keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh pembaca. Membaca permulaan adalah tingkat awal agar orang bisa membaca.

Tampubolon (2008, hlm. 5) pun menyatakan pendapat mengenai membaca permulaan, beliau menyatakan bahwa pada tingkatan membaca permulaan proses

pengubahan (pengenalan huruf-huruf sebagai bunyi-bunyi bahasa) yang terutama dibina dan dikuasai oleh anak-anak pada tahun pertama di sekolahnya. Dengan begitu, tahapan permulaan adalah tahapan untuk orang yang baru mengenal huruf-huruf sebagai bunyi bahasa. Umumnya, tahapan ini adalah tahapan untuk anak yang berada di tingkat taman kanak-kanak atau sekolah dasar.

Selanjutnya ada tingkatan membaca lanjutan yang biasa dikenal juga sebagai membaca pemahaman. Menurut Tampubolon (2008, hlm. 6) bahwa pada tahapan membaca lanjutan ini adalah proses perubahan lambang bahasa menjadi wujud bunyi yang melibatkan daya kognitif manusia. Pada tingkatan ini pun diperlukan kegiatan-kegiatan motoris seperti gerakan mata, kegiatan penalaran, dan kegiatan ingatan. Dengan kegiatan-kegiatan penalaran tersebut pembaca berusaha menemukan dan memahami informasi yang dikomunikasikan oleh pengarang melalui karya yang bersangkutan.

b. Aspek-aspek Membaca

Membaca adalah suatu kegiatan keterampilan yang kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan lain seperti memahami, menganalisis, dan menginterpretasi. Berikut ini akan dipaparkan aspek-aspek membaca menurut Broughton dalam Tarigan (2008, hlm. 12) secara garis besar terdapat dua aspek dalam membaca, sebagai berikut.

- 1) Keterampilan yang bersifat mekanis (*mechanical skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah, aspek ini mencakup:
 - a) pengenalan bentuk huruf;
 - b) pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem/grafem, frase, pola klausa, kalimat, dan lain-lain);
 - c) pengenalan hubungan atau korespondensi pola ejaan dan bunyi; dan
 - d) kecepatan membaca taraf lambat.

- 2) Keterampilan yang bersifat pemahaman (*comprehension skills*) yang dapat dianggap berada pada urutan yang lebih tinggi (*higher order*). Aspek ini mencakup:
 - a) memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal);
 - b) memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi atau keadaan kebudayaan, dan rekasi pembacaan);
 - c) evaluasi atau penilaian (isi dan bentuk); dan
 - d) kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Penjelasan dari aspek-aspek yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu aspek keterampilan membaca yang merupakan aspek keterampilan mekanis merupakan

aspek membaca untuk tingkat membaca pemulaan. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, pada tingkatan tersebut kegiatannya meliputi belajar mengenal huruf-huruf dan unsur-unsur linguistik. Sedangkan, aspek membaca yang bersifat pemahaman adalah aspek membaca untuk tingkat membaca lanjutan.

c. Tujuan Membaca

Tujuan utama membaca adalah untuk mencari, memperoleh informasi yang mencakup isi secara keseluruhan, dan memahami isi bacaan. Anderson dalam Tarigan (2008, hlm. 9) memaparkan tujuan membaca, sebagai berikut.

- 1) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang telah dilakukan oleh tokoh, segala hal yang telah dibuat oleh tokoh, segala hal yang telah terjadi pada tokoh khusus, atau untuk memecahkan masalah-masalah yang dibuat oleh tokoh. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*).
- 2) Membaca untuk mengetahui alasan suatu hal dianggap sebagai topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, segala hal yang telah dipelajari atau dialami tokoh, dan merangkumkan hal-hal yang dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya. Membaca seperti ini disebut membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- 3) Membaca untuk menemukan atau mengetahui alasan dari suatu kejadian pada setiap bagian cerita, segala hal yang terjadi mula-mula pertama, kedua, dan seterusnya. Setiap hari dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan dan kejadian-kejadian, bahkan kejadian yang dibuat dramatisasi. Ini disebut membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).
- 4) Membaca untuk menemukan serta mengetahui alasan para tokoh merasakan seperti cara mereka, alasan kehendak diperlihatkan oleh pengarang kepada para pembaca, alasan para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat pembaca merasa berhasil atau gagal. Ini disebut dengan membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*).
- 5) Membaca untuk menemukan serta mengetahui alasan suatu hal tidak bisa dilakukan, ketidakwajaran mengenai seorang tokoh, hal lucu dalam cerita, bahkan kebenaran atas suatu cerita. Ini disebut dengan membaca untuk mengklarifikasi (*reading for classify*).
- 6) Membaca untuk menemukan keberhasilan suatu tokoh atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, termotivasi untuk melakukan seperti yang tokoh lakukan, atau terinspirasi melakukan hal yang tokoh lakukan. Ini disebut dengan membaca untuk menilai, membaca mengevaluasi (*reading for evaluate*).
- 7) Membaca untuk menemukan cara tokoh berubah, cara tokoh menjalani hidupnya yang berbeda dengan yang kita kenal. Ini disebut dengan

memaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

d. Membaca Pemahaman

Membaca merupakan keterampilan yang sangat penting dikuasai oleh setiap orang. Salah satu jenis membaca adalah membaca pemahaman. Menurut Dalman (2013, hlm. 87) “Membaca pemahaman merupakan keterampilan membaca yang berada pada urutan yang paling tinggi.” Sehingga memerlukan usaha yang lebih dalam untuk menguasai keterampilan tersebut. Selain itu, membaca pemahaman memerlukan daya kognitif manusia karena pembaca dituntut untuk memahami isi bacaan. Setelah membaca suatu teks, pembaca diharapkan mampu menyampaikan pemahaman yang diperoleh dari suatu bacaan. Hal tersebut dilakukan dengan cara membuat rangkuman isi bacaan dengan menggunakan kata-kata sendiri, baik disampaikan secara lisan maupun tulisan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Somady (2011, hlm. 10) “Membaca pemahaman merupakan proses pemerolehan suatu makna secara aktif dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh pembaca serta dihubungkan dengan isi bacaan.” Selain itu, terdapat pula tiga hal pokok dalam membaca pemahaman, yaitu pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki, hubungan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki dengan isi bacaan, dan proses pemerolehan makna secara aktif sesuai pandangan yang dimiliki.

Selain itu, Dalman (2013, hlm. 87) menyebutkan tentang aspek-aspek yang harus dipenuhi ketika membaca pemahaman, sebagai berikut.

- 1) Memahami pengertian sederhana (leksikal dan gramatikal).
- 2) Memahami signifikansi atau maksud dan tujuan pengarang.
- 3) Evaluasi atau penilaian.
- 4) Kecepatan membaca yang fleksibel yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Aspek tersebut dapat dijadikan sebagai indikator dalam membaca pemahaman. Seseorang dikatakan telah ada pada tingkat membaca untuk pemahaman maka akan memahami bacaan secara leksikal maupun gramatikal, dapat mengetahui maksud pengarang baik secara tersirat dan tersurat, serta mampu menilai teks bacaan dengan kecepatan membaca yang stabil.

3. Materi Pembelajaran Mengidentifikasi Informasi Legenda

a. Pengertian Mengidentifikasi Informasi

Mengenai definisi mengidentifikasi informasi akan dibahas dari arti secara bahasa. Pertama, mengenai definisi identifikasi. Identifikasi adalah proses pengenalan, menempatkan objek atau individu dalam suatu kelas sesuai dengan karakteristik tertentu (JP Chaplin dalam Bachtiar, 2015, hlm. 10). Pendapat lain disampaikan oleh Poerwadarminto dalam Bachtiar (2015, hlm. 10) “Identifikasi adalah penentuan atau penetapan identitas seseorang atau benda.” Berdasarkan pendapat para ahli di tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa identifikasi merupakan penempatan atau penentu identitas seseorang atau benda pada suatu kondisi tertentu.

Selanjutnya, mengenai definisi informasi. Informasi merupakan data yang berasal dari fakta yang tercatat dan selanjutnya dilakukan pengolahan (proses) menjadi bentuk yang berguna atau bermanfaat bagi pemakainya. Menurut Kadir (2003, hlm. 28) berpendapat bahwa informasi adalah hasil dari kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian. Data yang telah diletakkan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan di dalam pembuatan keputusan.

Dari pemaparan tersebut, mengidentifikasi informasi dapat didefinisikan sebagai proses pengenalan dan pencarian pengelolaan data dari suatu kejadian tertentu. Mengidentifikasi informasi adalah salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan proses berpikir kritis peserta didik.

b. Pengertian Legenda

Dalam KBBI, Legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Legenda adalah cerita prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohi manusia walaupun adakalanya memiliki sifat-sifat luar biasa dan sering kali dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib. Menurut Nurgiyantoro (2016, hlm. 25) pengertian legenda sebagai berikut.

Legenda mempunyai kemiripan dengan mitologi, bahkan sering terjadi tumpang tindih penanaman antara keduanya. Kegunaannya yang jelas,

sama-sama merupakan cerita tradisional. Betapa pun kadarnya, legenda sering memiliki atau berkaitan dengan sejarah dan kurang berkaitan dengan masalah kepercayaan supernatural atau legenda sengaja dikatakan dengan aspek kesejahteraan sehingga selain memiliki kebenaran sejarah. Namun sebenarnya, istilah legenda itu sendiri sudah mengindikasikan bahwa cerita yang dikisahkan itu tidak memiliki kebenaran sejarah yang dapat dipertanggungjawabkan. Legenda menampilkan tokoh sebagai hero yang memiliki kehebatan tertentu dalam berbagai aksinya dan itu sangat mengesankan.

Sedangkan Legenda sering diidentikan dengan tokoh-tokoh yang heroik. Tokoh yang berpengaruh dalam cerita, sehingga banyak dikenang dan kadang dipercayai keberadaannya. Legenda sering dikaitkan dengan mitos karena memiliki kesamaan sumber, yakni berasal dari cerita rakyat. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (keduniawian). Terjadi pada masa yang belum terlalu lampau dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda sering kali dipandang sebagai sejarah kolektif (*folk history*), walaupun sejarah itu tidak tertulis dan telah mengalami distorsi, sehingga seringkali dapat jauh berbeda dari cerita aslinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa legenda memang erat dengan sejarah kehidupan dimasa lampau meskipun tingkat kebenarannya seringkali tidak bersifat murni. Legenda bersifat semihistoris.

c. Ciri-ciri Legenda

Setelah kita memahami pengertian legenda maka akan disebutkan ciricirinya, agar kita tidak kebingungan mengenai legenda dengan cerita rakyat lainnya berikut ini akan dijelaskan ciri-ciri legenda. Ciri adalah tanda khas yang membedakan sesuatu dengan yang lain. Legenda memiliki beberapa ciri-ciri, seperti yang dikemukakan oleh Rusyana dalam Nugraheni (2015, hlm. 34) antara lain sebagai berikut.

- 1) legenda merupakan cerita tradisional karena cerita tersebut sudah dimiliki masyarakat sejak dahulu;
- 2) ceritanya biasa dihubungkan dengan peristiwa dan benda yang berasal dari masa lalu, seperti peristiwa penyebaran agama dan benda-benda peninggalan seperti masjid, kuburan dan lain-lain;
- 3) para pelaku dalam legenda dibayangkan sebagai pelaku yang betulbetul pernah hidup pada masyarakat lalu. Mereka itu merupakan orang yang terkemuka, dianggap sebagai pelaku sejarah, juga dianggap pernah melakukan perbuatan yang berguna bagi masyarakat;
- 4) hubungan tiap peristiwa dalam legenda menunjukkan hubungan yang logis;

- 5) latar cerita terdiri dari latar tempat dan latar waktu. Latar tempat biasanya ada yang disebut secara jelas dan ada juga yang tidak. Sedangkan latar waktu biasanya merupakan waktu yang teralami dalam sejarah; dan
- 6) pelaku dan perbuatan yang dibayangkan benar-benar terjadi menjadikan legenda seolah-olah terjadi dalam ruang dan waktu yang sesungguhnya.

Selaras dengan pemaparan di atas, maka ciri-ciri legenda yang paling utama yaitu pelaku yang diyakini ada keberadaannya padahal tidak ada dalam kehidupan nyata. Dengan demikian ciri-ciri legenda dapat disimpulkan yaitu terdiri dari merupakan cerita rakyat, berasal dari masa lalu, pelaku dibayangkan ada, memiliki hubungan yang logis di setiap peristiwa, dan latar yang teralami dalam sejarah.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri legenda yaitu cerita tradisional yang berasal dari masyarakat, cerita yang dihubungkan dengan masa lalu, tokohnya manusia yang dianggap benar-benar ada, rangkaian peristiwanya logis, latarnya waktu dan tempat yang disebutkan, memiliki cerita yang berbeda versi, mudah dikenal luas dan perbuatan seperti nyata sesuai dengan zaman tertentu.

d. Jenis-jenis Legenda

Setelah kita mengetahui ciri-ciri legenda maka akan dijelaskan jenis-jenis legenda. Terkadang kita bingung membedakan legenda satu dengan legenda yang lainnya agar memudahkan kita dalam memahami legenda maka pada bagian ini akan dijelaskan jenis-jenis legenda. Jenis adalah yang mempunyai ciri (sifat, keturunan, dan sebagainya) yang khusus; macam. Legenda memiliki ciri yang bervariasi maka legenda dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis seperti yang dikemukakan oleh Brunvand dalam Nugraheni (2015, hlm. 35) yakni:

1) Legenda Keagamaan (*religious legends*)

Legenda keagamaan merupakan legenda yang ceritanya berkaitan dengan kehidupan keagamaan. Legenda ini berkisah tentang orang-orang atau kelompok tertentu, misalnya cerita tentang para penyebar agama Islam di Jawa yang dikenal sebagai wali sanga. Mereka adalah manusia biasa, tokoh yang memang benar-benar ada, akan tetapi dalam uraian ceritanya ditampilkan sebagai figur-figur yang

memiliki kesaktian. Kesaktian yang mereka miliki digambarkan di luar batasbatas manusia biasa.

2) Legenda Alam Ghaib (*supernatural legends*)

Legenda alam ghaib biasanya berbentuk kisah yang dianggap benarbenar terjadi dan pernah dialami seseorang dengan makhluk ghaib, hantu-hantu, siluman, dan gejala-gejala alam ghaib. Fungsi legenda ini adalah untuk meneguhkan kebenaran tahayul atau kepercayaan rakyat.

3) Legenda Perseorangan (*personal legends*)

Legenda perseorangan merupakan cerita mengenai tokoh tertentu yang dianggap benar-benar terjadi. Ceritanya kehidupan yang bermakna dan memiliki nilai sejarah.

4) Legenda Setempat (*local legends*)

Legenda setempat mengandung cerita yang berhubungan dengan terjadinya suatu tempat, seperti gunung, bukit, danau, dan sebagainya. Legenda setempat ini merupakan golongan legenda yang paling banyak jumlahnya. Sebagaimana telah dikemukakan, hlm. yang terpenting bagi penulisan sejarah tradisi lisan bukanlah kebenaran faktanya. Hal itu disebabkan karena untuk mencari kebenaran faktanya sangatlah sulit, apalagi sumber-sumber tertulis, karena kemungkinan pada awal pertama kali cerita-cerita itu dikenal, masyarakat belum mengenal tradisi menulis. Bahkan cerita-cerita itu banyak dibumbui oleh hal-hal yang tidak masuk akal atau tidak rasional. Misalnya, dalam cerita Sendhang Sani dari Kabupaten Pati menceritakan seorang tokoh Ki Rangga dan teman-temannya yang dikutuk oleh Sunan Kalijaga menjadi seekor bulus (kura-kura).

Itulah jenis-jenis legenda yang dipaparkan menurut Brunvand. Jenis legenda ini lahir karena adanya perbedaan yang muncul di masyarakat. Adanya tema yang sama membuat legenda dapat disamakan dengan cerita rakyat lainnya. Seperti legenda perseorangan yang memberikan keyakinan terhadap pembaca atau pendengar bahwa tokoh tersebut benar-benar ada maka disebutlah legenda perseorangan karena tokoh yang paling dikenal hanyalah seorang.

Contoh legenda perseorangan yang berada di Jawa Barat adalah Si Kabayan. Si Kabayan dianggap sebagai legenda perseorangan karena kehidupannya yang menarik dan sangat mencirikan masyarakat suku sunda saat itu. Kemudian kita bandingkan dengan tokoh Sangkuriang, tapi cerita tersebut bukanlah termasuk cerita perorangan karena ceritanya menghasilkan sebuah tempat yang memang ada.

Jadi ketika kita kebingungan termasuk manakah legenda ini, lihatlah yang paling menonjol dari cerita tersebut. Suatu hal dianggap benar-benar nyata apakah tokoh, tempat, peristiwa atau kekuatannya. Maka dapat disimpulkan bahwa jenis

legenda ada lima yaitu legenda keagamaan, legenda alam gaib, legenda perseorangan, legenda setempat.

4. Strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)*

a. Pengertian Strategi

Strategi pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Kata strategi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *strategia* yang artinya ilmu perang atau panglima perang. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2016, hlm. 2) mengatakan bahwa strategi adalah suatu seni merancang operasi di dalam peperangan, seperti cara-cara mengaur posisi, siasat berperang, angkatan darat atau laut. Strategi dapat pula diartikan sebagai suatu keterampilan mengatur suatu kejadian atau peristiwa. Secara umum sering dikemukakan bahwa strategi merupakan suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan.

b. Strategi *Know Want to Learn Affect*

Strategi *KWLA* dikembangkan oleh Carr & Ogle pada tahun 1986. *KWLA* merupakan pengembangan dari strategi *KWL*. Mandeville dalam Erniyanti (2016, hlm. 20) menyatakan bahwa penambahan kolom A pada strategi *KWL* untuk melibatkan dimensi afektif peserta didik terhadap isi bacaan.

Diskusi merupakan elemen penting pada strategi *KWL* dan *KWLA*. Diskusi dapat membantu peserta didik belajar mencurahkan tanggapan terhadap isi bacaan. Kolom A pada tabel *KWLA* berfungsi untuk membantu peserta didik menetapkan relevansi, ketertarikan, dan nilai pribadi terhadap pengalaman belajar mereka. Bagian tersebut juga berguna dalam mengungkapkan respon afektif peserta didik terhadap bacaan. Kolom A ditambahkan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik dalam mengungkapkan perasaan ataupun sikap yang muncul dalam dirinya setelah membaca. Penambahan kolom A sebagai *Affect* (pengaruh) untuk menunjukkan bagaimana perasaan mereka tentang topik. Mandeville menyarankan kolom ini untuk dilengkapi pada tahap pascabaca. Namun, peserta didik juga diminta untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan sebelum membaca. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat membangkitkan tanggapan estetika terkait topik bacaan sehingga mampu meningkatkan keinginan membacanya. Pada akhirnya, peserta didik akan memperoleh fakta atau informasi

baru untuk mendukung atau menyatakan salah dan benar terhadap pengetahuan awalnya terkait teks bacaan.

Wiesendanger dalam Alhuja (2001, hlm. 99) menyatakan bahwa strategi *KWLA* dapat digunakan pada saat sebelum membaca, saat membaca, atau fase akhir membaca. Strategi ini cocok untuk peserta didik dalam semua kemampuan dari SD sampai SMA. Berdasarkan pernyataan ahli, dapat disimpulkan bahwa strategi ini tidak hanya membantu peserta didik untuk menghubungkan apa yang mereka ketahui, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk menilai sendiri kesesuaian, ketertarikan, dan nilai personal terhadap pengalaman belajar mereka. Strategi ini memfokuskan pada elaborasi dan pemantauan pemahaman peserta didik.

Oleh karena itu, strategi ini cocok digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman agar peserta didik dapat mencapai pemahaman yang utuh terhadap teks, selain itu peserta didik juga dapat memberikan nilai personal dengan menggunakan perasaannya terkait teks bacaan. Pembelajaran membaca pemahaman teks legenda dengan strategi *KWLA* membantu peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh terhadap isi teks. Peserta didik diajak untuk menghubungkan apa yang mereka ketahui terkait topik bacaan. Peserta didik belajar menetapkan tujuan membaca. Peserta didik juga lebih mudah menemukan jawaban atas tujuannya dalam kegiatan membaca. Terakhir, peserta didik belajar cara berdiskusi yang baik. Ada dua jenis diskusi pada strategi ini, yaitu diskusi kelas dan diskusi kelompok.

c. Langkah-langkah Strategi *Know Want to Learn Affect*

Selain itu, Wiesendanger dalam Alhuja (2001, hlm. 99) pun memaparkan langkah-langkah *Know, Want to Learn, and Affect (KWLA)* sebagai berikut.

1) *Know*

Pendidik menyampaikan topik bacaan yang akan dibahas di kelas dan membuat tabel *KWLA*. Lalu, peserta didik bercurah pendapat terkait topik bacaan yang akan diidentifikasi gagasan utamanya. Setelah itu, peserta didik menulis apa saja yang mereka ketahui tentang topik bacaan pada kolom K tabel *KWLA*.

2) *Want*

Pendidik menanyakan kepada peserta didik tentang apa saja yang ingin mereka ketahui dari tema yang akan dibahas. Peserta didik kemudian berdiskusi mendata pertanyaan berdasarkan minat keingintahuan mereka terkait tema bacaan. Lalu, peserta didik

menulis daftar pertanyaan tersebut pada kolom W tabel *KWLA*. Setelah itu, peserta didik melakukan kegiatan membaca pemahaman sambil menandai gagasan utama setiap paragraf.

3) *Learned*

Peserta didik berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang telah didata pada langkah W. Lalu, peserta didik menulis informasi apa saja yang mereka dapat dari teks yang mereka baca pada kolom L tabel *KWLA* dengan menyesuaikan gagasan utama yang telah ditemukan pada saat membaca.

4) *Affect*

Pendidik bertanya kepada peserta didik tentang pengaruh teks yang mereka baca. Lalu peserta didik bercurah pendapat mengenai pengaruh apa saja yang mereka dapat dari informasi baru atau informasi penting pada teks yang mereka baca. Kemudian, peserta didik menulis pengaruh teks yang mereka baca pada kolom A tabel *KWLA*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *KWLA*

Strategi *Know Want to Learn Affect* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan ini dapat dijadikan ukuran untuk menyesuaikan kebutuhan dalam pembelajaran. Sedangkan kekurangannya dapat disesuaikan pembelajaran. Kelebihan dapat dipertimbangkan cocok atau tidaknya dalam pembelajaran dengan mengetahui kelebihan strategi ini kita dapat mengatasi kekurangan yang ada dalam materi dan mengatasi permasalahan peserta didik.

Kelebihan strategi *Know Want to Learn Affect (KWLA)* adalah peserta didik menjadi lebih mandiri, menstimulasi peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu yang lebih, memotivasi supaya mencari tahu lebih, dan melakukan kegiatan membaca pemahaman secara tersusun dan terarah. Sedangkan kekurangannya adalah hanya dapat digunakan pada teks tertentu khususnya yang melibatkan membaca pemahaman dan tidak efektif jika dilakukan secara berkelompok. Strategi ini lebih efektif untuk individual karena strategi ini menuntut rasa ingin tahu peserta didik. Sementara itu, rasa ingin tahu peserta didik berbeda-beda, jika dilakukan secara kelompok, dikhawatirkan ada salah seorang yang mendominasi, sehingga untuk peserta didik lainnya tidak termotivasi untuk membangun rasa ingin tahunya sendiri.

B. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2.1

Hasil penelitian terdahulu yang relevan

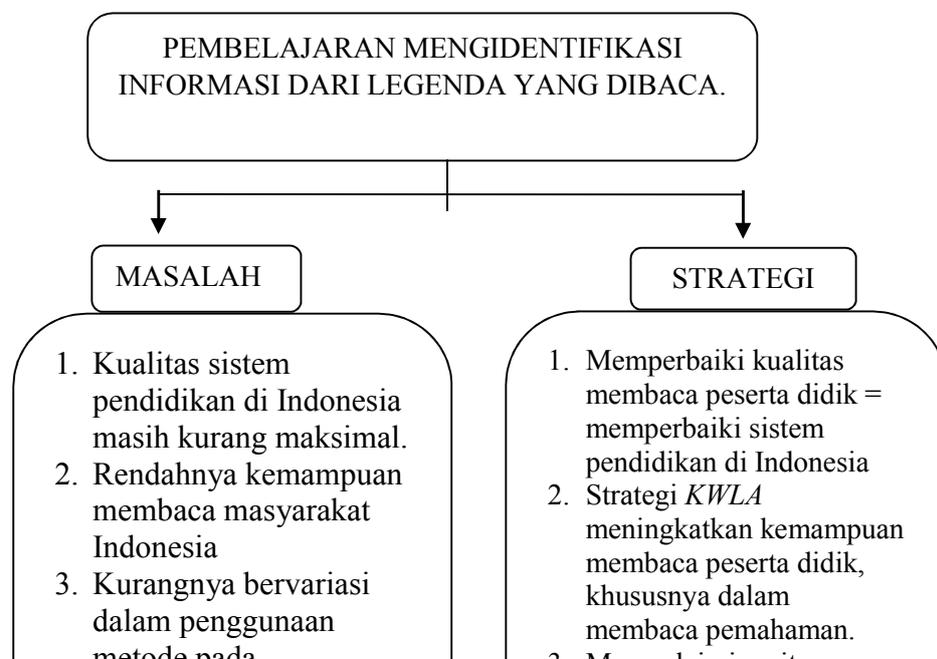
Nama Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Risma Erniyati	Keefektifan Strategi K-W-L-A (<i>Know-Want-Learn-Affect</i>) dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Eksposisi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tempel Tahun Pelajaran 2016/2017	Adanya perbedaan kemampuan membaca pemahaman antara peserta didik yang menggunakan strategi <i>KWLA</i> dengan peserta didik yang menggunakan strategi konvensional.	Persamaan penggunaan strategi <i>Know Want to Learn Affect (KWL A)</i> untuk pengajaran membaca pemahaman	Perbedaan teks bacaan. Jika pada penelitian Risma Erniyati menggunakan teks eksposisi, sedangkan pada penelitian kali ini menggunakan teks legenda. Jika pada penelitian Risma Erniyati meneliti di SMPN 1 Tempel, sedangkan penelitian kali ini meneliti di Mts. Persis 30 Cibedug.

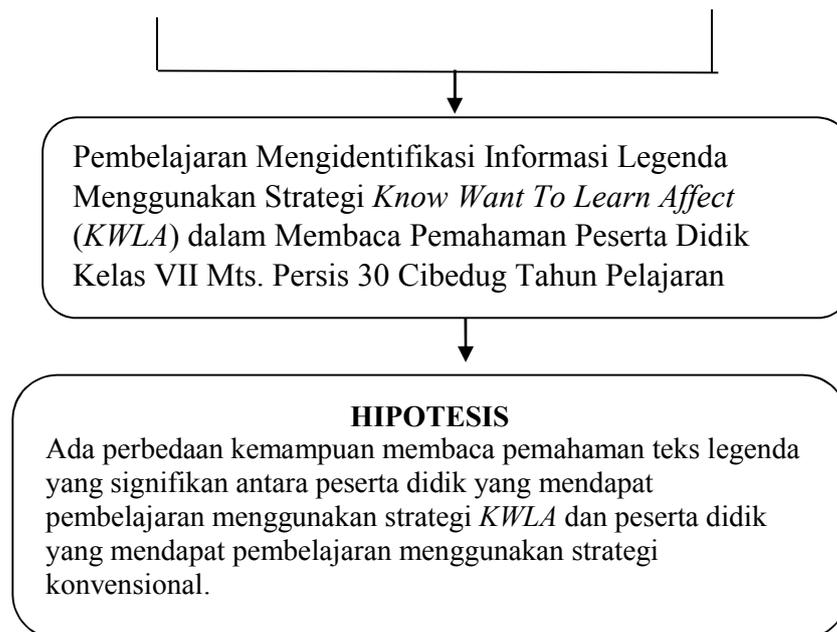
Nia Kania	Pembelajaran Mengidentifikasi Informasi Legenda Tangkuban Perahu dengan Menggunakan Model Artikulasi di Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017	Hasilnya, model artikulasi dinilai efektif dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda.	Persamaan Kompetensi Dasar yang digunakan untuk penelitian, yakni mengidentifikasi informasi legenda.	Jika pada penelitian Nia Kania yang diteliti adalah model, yaitu model artikulasi. Sedangkan pada penelitian kali ini berfokus pada strategi membaca pemahaman, yaitu strategi <i>Know Want to Learn Affect (KWLA)</i> . Perbedaan tempat penelitian.
Mia Aulianur Rahman	Pembelajaran Mengidentifikasi Informasi	Hasilnya, pembelajaran mengidenti-	Persamaan-nya adalah pada pembelajaran	Jika pada penelitian Mia Aulianur

	<p>pada Teks Ulasan tentang Kualitas Karya Film yang Dibaca dengan Menggunakan Model <i>Quantum Teaching</i> pada Siswa Kelas VII SMP Langlangbuana 1 Bandung.</p>	<p>fikasi yang melibatkan membaca pemahaman, tingkat keefektifannya meningkatkan karena menggunakan model <i>Quantum Teaching</i>.</p>	<p>yang melibatkan membaca pemahaman dengan materi mengidentifikasi informasi.</p>	<p>yang diteliti adalah model, yaitu model <i>Quantum Teaching</i>. Sedangkan penelitian ini berfokus pada strategi <i>Know Want to Learn Affect (KWLA)</i>. Perbedaan tempat penelitian.</p>
--	--	--	--	---

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan rancangan atau pola pikir yang menjelaskan hubungan antara variabel atau permasalahan yang disusun dari berbagai teori yang dideskripsikan untuk dianalisis dan dipecahkan sehingga dapat dirumuskan sebuah hipotesis. Kerangka pemikiran digambarkan sebagai berikut.





D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan barometer terciptanya kebenarannya yang diterima penulis. Asumsi berfungsi sebagai landasan untuk merumuskan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, bahkan dapat berasal dari pemikiran peneliti. Asumsi dikatakan pula sebagai dugaan atau anggapan sementara yang belum terbukti kebenarannya sehingga memerlukan pembuktian secara langsung.

Berdasarkan dari tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran, maka timbul asumsi bahwa menggunakan Strategi *Know, Want to Learn. And Affect (KWLA)* yang dikemas dalam permainan edukasi merupakan strategi yang sangat efektif pada pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda.

- a. Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda menggunakan strategi *Know Want to Learn and Affect* pada peserta didik.
- b. Kemampuan peserta didik sebelum dilakukan pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda dengan menggunakan strategi *Know Want to Learn and Affect* mendapatkan hasil yang kurang maksimal.
- c. Kemampuan peserta didik meningkat setelah dilakukan pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda dengan menggunakan strategi *Know Want to Learn and Affect*.
- d. Terdapat perbedaan kemampuan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda, yakni kelas eksperimen lebih unggul.

Asumsi berfungsi untuk menggambarkan realitas yang berbeda atau situasi yang memiliki kemungkinan terjadi tanpa memperhitungkan faktor-faktor kompleks yang menyeluruh. Asumsi sering dihubungkan dengan aturan praktis dari suatu pernyataan. Demikianlah asumsi yang ada pada penelitian ini yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dan sumber yang terpercaya.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau sub-masalah yang secara teoretis telah disinggung pada kerangka pemikiran maupun pada pernyataan asumsi. Melalui uji hipotesis peneliti dapat menerima atau menolak hipotesis yang diajukan. Hipotesis dimuskan kedalam bentuk kalimat yang bersifat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau pun kalimat yang bersifat saran.

Hal tersebut selaras dengan pernyataan menurut Sugiyono (2015, hlm. 96) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan beru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka hipotesis pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada perbedaan kemampuan membaca pemahaman teks legenda yang signifikan antara peserta didik yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *KWLA* dan peserta didik yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi konvensional.

b. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada perbedaan kemampuan membaca pemahaman teks legenda yang signifikan antara peserta didik yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi *KWLA* yang dikemas dalam permainan edukasi dan peserta didik yang mendapat pembelajaran menggunakan strategi konvensional.

Hipotesis yang dipaparkan tersebut masih berupa jawaban sementara yang masih membutuhkan pembuktian melalui penelitian dan uji coba sehingga mengetahui kebenaran yang utuh. Diharapkan dengan penelitian ini pembelajaran mengidentifikasi informasi legenda menjadi lebih efektif dan secara tidak langsung dapat mengembangkan pendidikan menuju ke arah yang lebih baik lagi.