

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen fundamental dalam pembangunan peradaban suatu bangsa karena berperan langsung dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Kemajuan suatu negara sangat ditentukan oleh mutu sistem pendidikan yang diterapkan secara berkelanjutan. Negara yang memiliki sistem pendidikan unggul cenderung menunjukkan tingkat kesejahteraan masyarakat yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan indikator *Human Development Index* (HDI) dalam (UNDP, 2023) yang berkaitan erat dengan kualitas pendidikan. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter. Oleh karena itu, (Tirtarahardja & La Sulo, 2015) menyatakan bahwa pendidikan menjadi landasan utama dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berdaya saing.

Pendidikan juga berfungsi dalam pembentukan sikap dan nilai kehidupan. Proses pendidikan diarahkan untuk menghasilkan individu yang memiliki integritas serta tanggung jawab sosial. Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya menekankan aspek kognitif semata. Aspek afektif dan psikomotorik juga menjadi bagian penting yang harus dikembangkan secara seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran yang komprehensif dalam kehidupan manusia. Dengan demikian, pendidikan menjadi kebutuhan mendasar dalam pembangunan bangsa.

Seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan terhadap dunia pendidikan semakin kompleks. Pendidikan dituntut untuk mampu menghasilkan individu yang adaptif terhadap perubahan. Hal ini penting mengingat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Oleh karena itu, sistem pendidikan perlu terus diperbarui agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan generasi yang mampu bersaing secara global. Dengan demikian, pendidikan menjadi investasi jangka panjang bagi kemajuan bangsa.

Pembelajaran menjadi inti dari proses pendidikan yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis (Sagala, 2010). Interaksi tersebut harus bersifat aktif dan partisipatif agar peserta didik terlibat secara optimal. Pembelajaran yang efektif mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang secara menarik dan bermakna. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh guru. Metode pembelajaran merupakan strategi yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Sebaliknya, metode yang kurang sesuai dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan.

Guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran (Sanjaya, 2010). Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Selain itu, guru juga harus mampu menyesuaikan metode dengan karakteristik peserta didik. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Dengan demikian, peran guru sangat menentukan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran juga memiliki kontribusi yang signifikan. Media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik. Penggunaan media dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Arsyad, 2017). Hal ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, media juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran perlu dioptimalkan.

Dalam praktiknya masih banyak pembelajaran yang berlangsung secara konvensional. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif. Guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara siswa hanya menerima informasi. Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang optimal. Hal ini menjadi salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran yang monoton juga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Siswa cenderung merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menyebabkan konsentrasi siswa menjadi rendah. Selain itu, interaksi antar siswa juga menjadi terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum berjalan secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. Kemampuan tersebut meliputi keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Tarigan, 2015). Pemahaman terhadap struktur teks yang menjadi fokus penelitian ini merupakan bagian dari keterampilan membaca, sebab kegiatan mengidentifikasi bagian-bagian teks serta menyusun kembali potongan teks sesuai strukturnya menuntut siswa untuk memahami teks tertulis secara mendalam. Pembelajaran ini juga berfungsi dalam meningkatkan literasi siswa. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pendidikan.

Siswa dituntut untuk mampu memahami berbagai jenis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Teks tersebut meliputi teks fiksi dan nonfiksi yang memiliki karakteristik berbeda. Kemampuan memahami teks menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Namun, tidak semua siswa mampu memahami teks dengan baik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya peningkatan pemahaman siswa.

Kesulitan yang dialami siswa umumnya berkaitan dengan pemahaman struktur teks. Siswa belum mampu mengidentifikasi bagian-bagian dalam teks secara tepat. Hal ini menyebabkan pemahaman terhadap isi teks menjadi kurang optimal. Akibatnya, siswa kesulitan dalam menarik kesimpulan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang tepat.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, sastra memiliki peran yang sangat penting. Sastra mampu mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa (Saragih 2021) . Selain itu, sastra juga mengandung nilai-nilai kehidupan yang dapat membentuk karakter siswa. Melalui sastra, siswa dapat memahami berbagai fenomena kehidupan. Hal ini menjadikan sastra sebagai media pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, pembelajaran sastra perlu mendapat perhatian.

Sastra juga berperan dalam meningkatkan empati dan kepekaan sosial siswa. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam karya sastra dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran sastra harus disampaikan secara menarik. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami isi karya sastra. Selain itu, siswa juga lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu materi sastra yang diajarkan di tingkat SMA adalah teks cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai moral dan sosial (Danandjaja, 2007). Dalam pembelajarannya, siswa dituntut untuk memahami struktur teks cerita rakyat. Struktur tersebut meliputi orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Pemahaman terhadap struktur ini penting agar siswa dapat memahami alur cerita secara utuh. Dengan demikian, siswa dapat menangkap pesan yang terkandung dalam cerita.

Namun demikian, pembelajaran teks cerita rakyat masih menghadapi berbagai kendala. Bahasa yang digunakan dalam cerita rakyat cenderung klasik sehingga sulit dipahami siswa. Selain itu, alur cerita yang panjang juga menjadi hambatan. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami struktur teks. Akibatnya, hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal di MA Darul Muta'allimien Sukabumi, ditemukan bahwa pemahaman siswa masih rendah. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata kelas juga masih berada di bawah standar yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan pembelajaran belum berjalan secara optimal. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pembelajaran.

Kesulitan siswa terutama terjadi pada bagian komplikasi dan resolusi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami alur cerita secara sistematis. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan analisis siswa. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam menghubungkan bagian-bagian teks. Hal ini memperkuat adanya permasalahan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya solusi inovatif.

Permasalahan tersebut juga ditandai dengan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam diskusi. Selain itu, konsentrasi siswa selama pembelajaran juga rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum mampu menarik minat siswa. Kondisi ini perlu segera diatasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran.

Salah satu alternatif solusi adalah metode *Cooperative Learning*. Metode ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok (Suprijono, 2009). Melalui kerja kelompok, siswa dapat saling bertukar informasi dan pemahaman. Metode ini juga meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Hal ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat penting. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media puzzle. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas menyusun informasi (Maulida, 2018). Hal ini membantu siswa memahami struktur teks secara konkret. Selain itu, media ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penggunaan media puzzle memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan. Kondisi ini berdampak pada peningkatan pemahaman siswa. Oleh karena itu, media ini efektif digunakan.

Kombinasi metode *Cooperative Learning* dan media puzzle menjadi inovasi pembelajaran. Kombinasi ini mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi. Hal ini berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, pendekatan ini layak diterapkan.

Pendekatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami materi. Selain itu, siswa lebih termotivasi dalam belajar. Hal ini meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran akan menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, metode ini relevan digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Penelitian ini berjudul “Penerapan Metode Cooperative Learning Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Teks Cerita Rakyat (Studi Quasi-Eksperimen pada Siswa Kelas X MA Darul Muta’alimien Sukabumi).” Penelitian ini diharapkan memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran khususnya dalam pemahaman struktur teks.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan pemahaman struktur teks cerita rakyat menggunakan metode *Cooperative Learning* berbantuan media *Puzzle* pada siswa kelas X MA Darul Muta’alimien Sukabumi?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman struktur teks cerita rakyat pada pembelajaran konvensional dengan metode metode ceramah pada siswa kelas X MA Darul Muta’alimien Sukabumi?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman struktur teks cerita rakyat antara siswa yang menggunakan metode *Cooperative Learning* berbantuan media *Puzzle* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman struktur teks cerita rakyat dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* berbantuan media *Puzzle* pada siswa kelas X MA Darul Muta'allimien Sukabumi
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman struktur teks cerita rakyat melalui pembelajaran konvensional dengan metode ceramah pada siswa kelas X MA Darul Muta'allimien Sukabumi
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman struktur teks cerita rakyat antara siswa yang menggunakan metode *Cooperative Learning* berbantuan media *Puzzle* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas X MA Darul Muta'allimien Sukabumi

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak yang terkait, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan Bahasa Indonesia. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai penerapan metode *Cooperative Learning* dalam pembelajaran sastra, terutama pada materi struktur teks cerita rakyat. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi tambahan terkait pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media puzzle, dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap struktur teks. Lebih lanjut, penelitian ini dapat memperkuat teori-teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan model, strategi, maupun media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi praktis bagi guru dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik materi. Metode *Cooperative Learning* yang dipadukan dengan media *puzzle* dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang tidak berpusat pada guru, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap struktur teks cerita rakyat, khususnya pada bagian orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Penerapan *Cooperative Learning* berbantuan media *puzzle* juga diharapkan mendorong keterlibatan peserta didik dalam diskusi dan kerja kelompok, sehingga kemampuan kolaborasi, komunikasi, serta motivasi belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berkembang secara lebih optimal.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah bagi para peneliti yang memiliki ketertarikan pada kajian pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya terkait penerapan *Cooperative Learning* dan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman struktur teks. Temuan penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai dasar pengembangan penelitian lanjutan, baik untuk menguji efektivitas model pada konteks sekolah yang berbeda, membandingkan variasi tipe *Cooperative Learning*, maupun menyempurnakan instrumen pengukuran pemahaman struktur teks cerita rakyat.
- d. Bagi dunia Pendidikan, tem penelitian ini diharapkan berkontribusi pada penguatan praktik pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan berorientasi pada peningkatan pemahaman teks. Secara lebih luas, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pengembangan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pemilihan metode dan media yang mendukung pembelajaran abad ke-21, sekaligus mendorong terbentuknya lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan kondusif di satuan pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang cakupannya luas karena mencakup berbagai bentuk kerja kelompok, termasuk kegiatan kelompok yang pelaksanaannya dipandu atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2009). Pada umumnya, pembelajaran kooperatif bersifat lebih terstruktur, di mana guru menentukan tugas serta merumuskan pertanyaan-pertanyaan, sekaligus menyiapkan bahan dan informasi yang diperlukan agar peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Selain itu, guru biasanya menetapkan bentuk evaluasi tertentu sebagai penilaian pada akhir kegiatan.

Langkah-langkah pembelajaran *Cooperative Learning* diawali dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik, kemudian menyajikan materi secara singkat sebagai pengantar. Selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama menyelesaikan tugas atau permasalahan yang diberikan. Dalam proses diskusi kelompok, siswa saling bertukar pendapat, membantu memahami materi, dan bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, mengamati, dan memberikan penguatan selama kegiatan berlangsung. Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, diikuti dengan tanggapan dari kelompok lain. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan penarikan kesimpulan bersama dan pemberian evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Suprijono, 2009).

Penerapan metode *Cooperative Learning* agar lebih efektif, menarik, dan interaktif memerlukan dukungan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang dinilai sesuai dengan prinsip-prinsip *Cooperative Learning* adalah media puzzle. Puzzle merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang terdiri atas potongan-potongan gambar, huruf, angka, atau bentuk tertentu yang disusun menjadi satu kesatuan pola yang utuh. Media ini dirancang untuk mendorong peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan secara tepat dalam waktu yang relatif singkat (Maulida, 2018). Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan, antara lain melatih kemampuan berpikir

kreatif serta mengembangkan aspek kognitif dan keterampilan motorik halus peserta didik (Maulidah 2025). Selain itu, media puzzle juga mampu meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas menyusun puzzle, peserta didik didorong untuk berpikir sistematis, bernalar, serta mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam kerja kelompok. Peserta didik dapat saling berdiskusi, bertukar pendapat, serta bekerja sama dalam menyusun potongan-potongan puzzle secara terstruktur. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, interaktif, dan selaras dengan karakteristik *Cooperative Learning* yang menekankan kerja sama dan partisipasi aktif peserta didik.

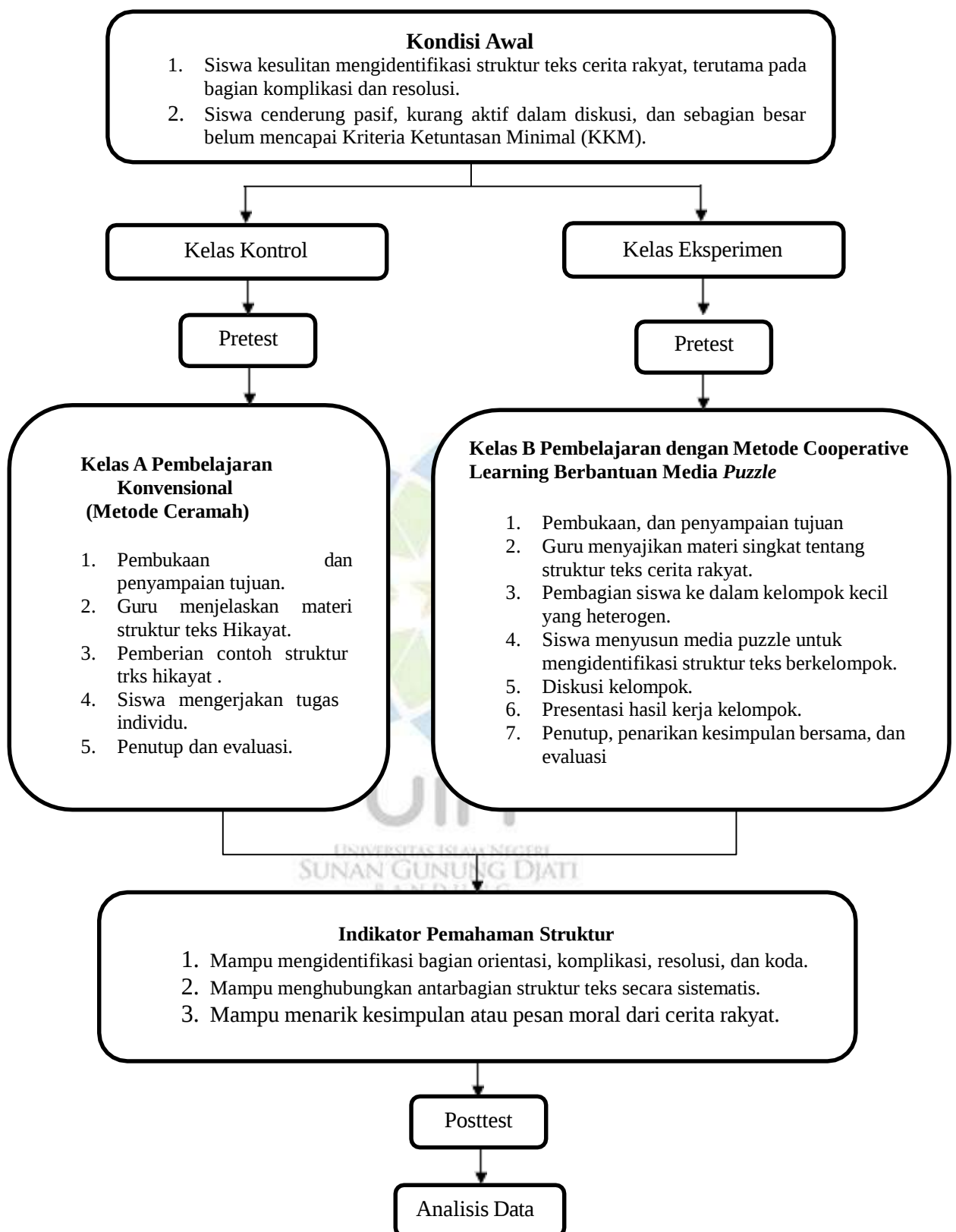
Pemahaman merupakan kemampuan kognitif individu dalam menangkap makna, menafsirkan informasi, serta mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Menurut (Anderson, 2001) pemahaman berada pada level kedua dalam taksonomi kognitif yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali, mengklasifikasi, dan menafsirkan informasi. Teks cerita rakyat sendiri merupakan teks sastra tradisional yang diwariskan secara turun-temurun dan memuat nilai budaya, moral, serta kearifan lokal masyarakat, dengan struktur utama meliputi orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda (Danandjaja, 2007). Dengan demikian, pemahaman teks cerita rakyat dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam mengidentifikasi struktur cerita, memahami alur dan tokoh, serta menangkap amanat yang terkandung di dalam teks.

Siswa dikatakan memahami teks sastra apabila mampu menjelaskan isi cerita dengan bahasa sendiri, menentukan unsur-unsur pembangun cerita, serta memberikan tanggapan terhadap nilai yang disampaikan (Tarigan, 2015). Oleh karena itu, ciri atau tanda siswa yang paham terhadap teks cerita rakyat terlihat dari:

1. kemampuan mengenali setiap bagian struktur cerita,
2. menceritakan kembali isi teks secara runtut, serta
3. menarik kesimpulan atau pesan moral dari cerita rakyat yang dibaca.

Berdasarkan indikator tersebut, pembelajaran perlu diarahkan melalui tahapan-tahapan yang sistematis agar siswa terbimbing dalam mengidentifikasi struktur, memahami isi, dan merumuskan pesan cerita. Tahapan-tahapan yang dilakukan menggunakan langkah-langkah ini menurut saya bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks cerita rakyat.





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis atau yang disebut juga dengan hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih diduga oleh peneliti karena masih membutuhkan pembuktian kebenarannya. Hipotesis juga bisa diartikan sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan- pertanyaan penelitian sebelum penelitian tersebut dilaksanakan (Muin, 2023).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

- a. Variabel X (Bebas): Penerapan metode *Cooperative Learning* berbantuan media puzzle.
- b. Variabel Y (Terikat): Pemahaman struktur teks cerita rakyat yang mencakup kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menjelaskan bagian-bagian teks, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda.

Dalam penelitian ini, rumusan hipotesis difokuskan pada asumsi adanya pengaruh atau peningkatan kemampuan pemahaman struktur teks cerita rakyat setelah diberikan perlakuan berupa penerapan metode *Cooperative Learning* berbantuan media puzzle. Rumusan hipotesis disusun untuk menjawab pertanyaan utama penelitian, yaitu apakah metode tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman struktur teks cerita rakyat siswa.

Dengan demikian, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman struktur teks cerita rakyat pada siswa yang menggunakan metode *cooperative learning* berbantuan media puzzle dengan pembelajaran konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman struktur teks cerita rakyat pada siswa yang menggunakan metode *cooperative learning* berbantuan media puzzle dengan pembelajaran konvensional.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_1: \mu_2 \neq \mu_1$

Keterangan:

μ_1 = Rata-rata nilai kelas kontrol

μ_2 = Rata-rata nilai kelas eksperimen

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam mendukung pelaksanaan penelitian ini, kajian terhadap penelitian terdahulu menjadi langkah penting yang tidak dapat diabaikan. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai landasan konseptual sekaligus pijakan empiris dalam merancang penelitian yang akan dilakukan. Melalui kajian ini, peneliti dapat mengidentifikasi kecenderungan metode, media, serta hasil yang telah dicapai oleh penelitian sebelumnya. Selain itu, kajian ini juga membantu dalam menemukan celah penelitian (*research gap*) yang belum banyak dikaji. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan memiliki dasar yang kuat dan arah yang jelas.

Penelitian terdahulu yang relevan umumnya berkaitan dengan penerapan metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta peningkatan pemahaman siswa terhadap teks. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Di sisi lain, media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Oleh karena itu, kajian terhadap penelitian terdahulu menjadi sangat penting dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian oleh Sari (2021) yang berjudul “Penerapan Metode Cooperative Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Struktur Teks Narasi Siswa SMA”.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami struktur teks narasi. Kondisi tersebut disebabkan oleh dominannya penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks secara sistematis. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur teks narasi melalui penerapan metode Cooperative Learning. Metode ini dipilih karena dianggap mampu meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam kelompok untuk mendiskusikan materi pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group. Desain ini

memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan adanya pretest dan posttest, peningkatan hasil belajar dapat diukur secara objektif. Penggunaan desain ini juga memberikan validitas yang cukup kuat terhadap hasil penelitian. Oleh karena itu, metode ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman struktur teks narasi setelah penerapan metode Cooperative Learning. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas serta persentase ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa metode Cooperative Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, metode ini layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan metode Cooperative Learning serta pendekatan eksperimen. Keduanya sama-sama bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur teks. Namun, perbedaan terletak pada tidak digunakannya media puzzle dalam penelitian tersebut. Selain itu, objek kajian masih terbatas pada teks narasi. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

Research gap dalam penelitian ini adalah belum adanya integrasi antara metode Cooperative Learning dengan media pembelajaran yang konkret. Padahal, penggunaan media dapat membantu memperjelas konsep yang bersifat abstrak. Integrasi antara metode dan media diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih optimal. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengombinasikan kedua aspek tersebut. Hal ini menjadi nilai kebaruan dalam penelitian yang akan dilakukan.

2. Penelitian oleh Rahmawati (2020) yang berjudul “Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media puzzle. Media puzzle dipilih karena bersifat interaktif dan dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif dalam menyusun potongan informasi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Melalui siklus tersebut, peneliti dapat mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan. Metode ini memungkinkan peningkatan hasil belajar secara bertahap. Oleh karena itu, PTK sering digunakan dalam penelitian pendidikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklus pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, perbedaannya terletak pada tidak digunakannya metode Cooperative Learning. Selain itu, penelitian ini tidak berfokus pada pemahaman struktur teks cerita rakyat. Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian yang perlu dikembangkan. Integrasi metode dan media belum dilakukan secara optimal.

3. Penelitian oleh Pratama (2022) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menganalisis Struktur Teks Cerita Rakyat melalui Metode Diskusi Kelompok”.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami struktur teks cerita rakyat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami alur cerita secara menyeluruh. Terutama pada bagian komplikasi dan resolusi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa melalui metode diskusi kelompok. Metode ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar pendapat dan informasi. Dengan demikian, siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam. Diskusi kelompok juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Oleh karena itu, metode ini dianggap efektif dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, efektivitas metode dapat diketahui secara langsung. Metode ini cukup sederhana namun efektif dalam penelitian pendidikan. Oleh karena itu, banyak digunakan dalam penelitian serupa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami struktur teks cerita rakyat. Siswa menjadi lebih mampu mengidentifikasi bagian-bagian teks secara sistematis. Selain itu, terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas. Hal ini menunjukkan bahwa metode diskusi kelompok efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran.

Penelitian ini belum menggunakan metode *Cooperative Learning* secara spesifik., tidak digunakan media pembelajaran seperti puzzle. masih terdapat kekurangan dalam penelitian tersebut. Integrasi antara metode dan media belum dilakukan. Hal ini menjadi peluang untuk penelitian selanjutnya.

4. Penelitian oleh Lestari (2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar Sastra Siswa SMA”.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran sastra. Hal ini disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat verbalistik membuat siswa kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa. Media visual dianggap mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini menunjukkan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain kelompok kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi sastra. Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media visual efektif dalam pembelajaran.

Penelitian ini tidak menggunakan metode Cooperative Learning. Selain itu, media yang digunakan bukan berupa puzzle. Oleh karena itu, masih terdapat kekurangan dalam penelitian tersebut. Integrasi antara metode dan media belum dilakukan. Hal ini menjadi celah penelitian yang dapat dikembangkan.

5. Penelitian oleh Wulandari (2023) yang berjudul “Penerapan Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa”.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif. Oleh karena itu, diperlukan metode yang lebih interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain pretest-posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Cooperative Learning mampu meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat. Hal ini menunjukkan efektivitas metode tersebut. Namun, penelitian ini tidak menggunakan media puzzle. Selain itu, tidak berfokus pada pemahaman struktur teks cerita rakyat. Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian. Integrasi antara metode dan media belum dilakukan. Hal ini menjadi peluang penelitian selanjutnya.

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu yang relevan, dapat diidentifikasi adanya beberapa kesenjangan penelitian (research gap) yang menjadi landasan penting dalam pelaksanaan penelitian ini. Secara umum, penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan metode Cooperative Learning maupun media pembelajaran seperti puzzle dan media visual memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun demikian, pendekatan yang digunakan masih cenderung parsial dan belum terintegrasi secara optimal. Hal ini menyebabkan potensi peningkatan pemahaman siswa belum dimanfaatkan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu mengombinasikan kedua aspek tersebut dalam satu desain pembelajaran yang terpadu.

Kesenjangan pertama terletak pada belum adanya integrasi yang sistematis antara metode *Cooperative Learning* dengan media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif. Penelitian terdahulu yang berfokus pada metode *Cooperative Learning* umumnya belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung utama dalam proses konstruksi pengetahuan siswa. Sebaliknya, penelitian yang menggunakan media puzzle atau media visual belum mengombinasikannya dengan pendekatan pembelajaran kooperatif yang terstruktur. Padahal, integrasi antara metode dan media diyakini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut melalui penggabungan kedua komponen tersebut.

Kesenjangan kedua berkaitan dengan fokus materi yang diteliti. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada teks narasi secara umum atau peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia secara keseluruhan. Penelitian yang secara khusus mengkaji pemahaman struktur teks cerita rakyat masih relatif terbatas. Padahal, teks cerita rakyat memiliki karakteristik yang unik, baik dari segi bahasa maupun alur cerita. Hal ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih spesifik dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan pada penguatan pemahaman struktur teks cerita rakyat.

Kesenjangan ketiga terletak pada aspek kemampuan analisis siswa terhadap struktur teks. Penelitian terdahulu umumnya hanya menilai hasil belajar secara umum tanpa mengkaji secara mendalam pemahaman siswa pada setiap bagian struktur teks, seperti orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Padahal, bagian-bagian tersebut memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dan memerlukan kemampuan berpikir analitis. Tanpa analisis yang rinci, peningkatan pemahaman siswa sulit diukur secara akurat. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pada pengukuran pemahaman struktur teks secara lebih spesifik.

Kesenjangan keempat berkaitan dengan pendekatan metodologis yang digunakan dalam penelitian sebelumnya. Sebagian penelitian menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berfokus pada perbaikan proses pembelajaran, namun belum memberikan pengukuran efektivitas secara kuantitatif yang kuat. Sementara itu, penggunaan desain quasi eksperimen dalam konteks pembelajaran teks cerita rakyat masih terbatas. Padahal, desain ini memungkinkan pengukuran yang lebih objektif terhadap pengaruh perlakuan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen untuk memperoleh hasil yang lebih terukur.

Kesenjangan kelima terletak pada kurangnya perhatian terhadap keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Banyak penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar, tetapi belum mengaitkannya secara langsung dengan peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa. Padahal, keaktifan siswa merupakan indikator penting dalam pembelajaran yang bermakna. Metode *Cooperative Learning* yang dikombinasikan dengan media puzzle berpotensi meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini juga mempertimbangkan aspek keaktifan siswa sebagai bagian penting dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penelitian ini memiliki nilai kebaruan (*novelty*) yang terletak pada integrasi metode *Cooperative Learning* dengan media puzzle dalam pembelajaran struktur teks cerita rakyat melalui pendekatan quasi eksperimen. Kombinasi ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal, baik dari segi kognitif maupun keaktifan belajar. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi sastra. Oleh karena itu, penelitian ini relevan dan layak untuk dilaksanakan sebagai upaya inovasi dalam pembelajaran.

