

PROSES KOGNITIF DALAM LEGENDA JAKA TINGKIR

Cognitive Process in Jaka Tingkir Legend

Miftakhul Huda

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jalan A. Yani, Tromolpos 1 Kartasura, Surakarta, Indonesia
miftakhul.huda@ums.ac.id

(Masuk: 29 Juli 2020, diterima: 24 November 2020)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah merumuskan proses kognitif dalam legenda *Jaka Tingkir*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif. Data penelitian ini adalah kata, kalimat, dan wacana yang menunjukkan proses kognitif di dalam legenda *Jaka Tingkir*. Sumber data primer penelitian ini adalah legenda *Jaka Tingkir* yang berasal dari wawancara dengan juru kunci Makam Butuh, sumber data sekunder adalah buku cerita berjudul *Jaka Tingkir*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada juru kunci penjaga Makam Butuh di Plupuh, Sragen pada 16 Oktober 2016 dan membaca intensif. Data penelitian dianalisis dengan beberapa langkah. Pertama, dilakukan studi komparatif antara legenda *Jaka Tingkir* berasal dari sumber data primer dan sekunder. Kedua, tokoh dan alur dalam legenda *Jaka Tingkir* diklasifikasikan berdasarkan domain kognitif. Ketiga, hasil klasifikasi akan menunjukkan dominasi level berpikir. Keempat, menetapkan proses kognitif yang dominan dalam tingkat berpikir. Penelitian ini menghasilkan pemetaan proses kognitif dalam legenda *Jaka Tingkir*, yang meliputi domain *memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta*. Legenda *Jaka Tingkir* didominasi oleh proses kognitif *memahami*. Bacaan ini lebih tepat mulai diberikan pada anak yang perkembangan kognitifnya telah mencapai tahap *memahami*. Apabila dikonversi dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, proses kognitif *memahami* berada pada akhir tahap operasional konkret.

Kata kunci: legenda, *Jaka Tingkir*, proses kognitif, psikologi perkembangan

Abstract

The purpose of this research is formulate a cognitive process in the legend of Jaka Tingkir. The approach used in this research is qualitative. This research approach is qualitative. The data of this research are words, sentences, and discourses that show the cognitive processes in the legend of Jaka Tingkir. The primary data source of this research is the legend of Jaka Tingkir which comes from an interview with the caretaker of the Tomb of Need, the secondary data source is a story book entitled Jaka Tingkir. The data collection technique was carried out by interviewing the caretaker of the Tomb of Need in Plupuh, Sragen on October 16, 2016 and intensive reading. The research data were analyzed by several steps. First, a comparative study was carried out between the Jaka Tingkir legend from primary and secondary data sources. Second, the characters and plot in the Jaka Tingkir legend are classified based on the cognitive domain. Third, the classification results will show the dominance of the level of thinking. Fourth, determine the cognitive processes that are dominant in the level of thinking. This research resulted in the mapping of cognitive processes in the Jaka Tingkir legend, which includes the domains of understanding, applying, analyzing, evaluating, and creating. The Jaka Tingkir legend is dominated by the cognitive process of understanding. This reading is more appropriate starting to be given to children whose cognitive development has reached the stage of understanding. When converted to the theory of cognitive development put forward by Piaget, the cognitive process of understanding is at the end of the concrete operational stage.

Keywords: *Jaka Tingkir, legend, cognitive processes, developmental psychology*

PENDAHULUAN

Proses kognitif akan menunjukkan tingkat berpikir. Proses kognitif merupakan indikator dari tingkat berpikir. Secara berjenjang, tingkat berpikir memiliki tingkatan: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Anderson, Krathwohl, & Airasian, 2001). Tingkat paling rendah adalah mengingat, sedangkan tingkat yang paling tinggi adalah mencipta. Semakin tinggi tingkatan berpikir, maka akan semakin kompleks dan rumit proses yang ada di dalamnya. Selain kompleks dan rumit, semakin tinggi tingkatan berpikir, semakin abstrak pula jenis pengetahuannya.

Dalam setiap jenjang berpikir memiliki proses kognitif masing-masing. Proses kognitif tersebut dijadikan sebagai indikator atau tolok ukur terhadap kemampuan berpikir seseorang pada tingkat tertentu. Misalkan, pada tingkatan mencipta memiliki proses kognitif merumuskan, merencanakan, dan memproduksi. Dengan demikian, apabila seseorang telah mampu merumuskan sesuatu berarti tingkatan berpikirnya telah sampai pada aspek tertinggi, yaitu mencipta.

Dalam proses pembelajaran, sumber belajar yang diberikan kepada siswa hendaknya sesuai dengan tingkat pengetahuannya. Kesesuaian ini akan menjadikan sumber belajar mudah diterima dan melatih kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian, guru harus mempertimbangkan pemilihan kompetensi dasar, indikator, materi, dan bahan ajar yang sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa.

Piaget membagi perkembangan kognitif seseorang ke dalam empat tahapan yang saling berhubungan, di antaranya: tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), tahap pra operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11- dewasa).

Dalam masing-masing tahapan perkembangan kognitif memiliki kekhasan. Pada tahap sensorimotor, diferensiasi refleksi

bawaan sangat menonjol. Tahap pra-operasional menunjukkan dimulainya perkembangan psikologi anak. Masa praoperasional merupakan masa awal perkembangan bahasa anak, terutama penggunaan kata dan gambar untuk merepresentasikan suatu objek. Tahap operasional konkret ditunjukkan dengan perkembangan logika yang memadai. Tahap oprasional formal merupakan tahap akhir dalam perkembangan kognitif yang ditandai dengan kemampuan berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan memahami nilai yang berlaku di dalam masyarakat.

Kekhasan masing-masing tahapan perkembangan kognitif berimplikasi pada pemilihan sumber belajar atau bahan bacaan bagi siswa (Frydaki, E. & Mamoura, M, 2008). Bacaan untuk siswa pada tahap operasional konkret tentu berbeda dengan bacaan anak pada tahap operasional formal, baik pemilihan kata, kerumitan berpikir, logika, dan konten moral dalam bacaan tersebut. Salah satu bacaan yang harus menyesuaikan implikasi tersebut adalah bacaan sastra.

Bacaan sastra mulai dikenalkan kepada anak sejak dini, baik dalam pendidikan formal maupun nonformal (Hogg, 2011). Pada jenjang formal, anak telah dikenalkan dengan sastra sejak kelas 1 sekolah dasar. Sampai dengan seseorang telah menempuh pendidikan di perguruan tinggi, sastra tetap bersinggungan di dalam proses belajarnya. Berdasarkan hal tersebut, bacaan sastra perlu dipetakan berdasarkan tingkat kognitif agar sesuai dengan subjek belajar.

Sastra dibedakan menjadi sastra lama dan sastra baru. Sastra lama merupakan produk-produk budaya yang dihasilkan oleh masyarakat pendahulu (Huda, 2018a). Sastra lama diajarkan secara turun-temurun untuk melestarikan nilai tertentu (Grosu, 2014). Dengan demikian, sastra lama adalah sebuah perspektif masyarakat pendahulu terhadap kehidupan. Di dalam sastra lama terdapat akar nilai yang dianut suatu masyarakat pada masa ini. Oleh karena itu, di dalam sastra lama

tercermin identitas dan jati diri kelompok sosial tertentu (Ersu, 2009). Mempelajari sastra lama berarti mempelajari identitas dan akar budaya suatu masyarakat.

Sastra lama termasuk di dalamnya adalah cerita rakyat. Cerita rakyat memiliki tipologi tertentu sehingga dapat dibedakan cerita rakyat berupa legenda, mite, dan dongeng. Indonesia memiliki beragam cerita rakyat. Leluhur bangsa Indonesia memiliki tradisi lisan yang sangat kuat (Huda, 2018b). Hal ini dapat dilihat dari setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki cerita rakyat, mulai dari asal mula terjadinya suatu daerah, cerita tentang pohon, cerita tentang gunung, sampai cerita tokoh yang melegenda. Cerita tokoh tersebut di antaranya adalah *Jaka Tingkir*. Selain itu, di dalam cerita rakyat, objek yang sama bisa memiliki varian cerita yang berbeda di berbagai daerah (Sudewa, 2014). Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa transformasi di dalam proses penceritaan.

Legenda Jaka Tingkir merupakan salah satu cerita sentral yang berkembang dalam masyarakat Jawa Tengah. Cerita sentral yang dimaksud adalah cerita yang berasal dari kerajaan yang pernah berkuasa di Jawa. Selain itu, cerita ini memiliki pengaruh yang besar terhadap tatanan nilai yang dianut oleh masyarakat Jawa. *Jaka Tingkir* merupakan penguasa kerajaan Pajang.

Jaka Tingkir muncul pada masa-masa awal perkembangan Islam di tanah Jawa dan berkaitan erat dengan sejarah kerajaan Demak. Kebo Kenanga yang merupakan ayah *Jaka Tingkir* adalah murid Syekh Siti Jenar. Kebo Kenanga dihukum mati oleh kerajaan Demak karena dianggap memberontak. Pelaksana eksekusi matinya adalah Sunan Kudus. Setelah remaja, *Jaka Tingkir* berguru pada Sunan Kalijaga dan Ki Ageng Sela dan dipersaudarakan dengan Ki Juru Mertani, Ki Ageng Pamanahan, dan Ki Panjawi. Setelah masa-masa itu, *Jaka Tingkir* tumbuh bersama polemik perpolitikan kerajaan Demak sampai akhirnya *Jaka Tingkir* menjadi raja pertama Kerajaan Pajang.

Kekhasan dari cerita rakyat adalah diturunkan antargenerasi dengan lisan (Ivey, 2011). Cerita rakyat memiliki versi yang berbeda antardaerah. Demikian halnya dalam legenda *Jaka Tingkir*. Selain cerita sentral Demak dan peralihan kerajaan Pajang, terdapat berbagai varian cerita yang mengisahkan kepahlawanan *Jaka Tingkir*.

Mengajarkan cerita rakyat sama dengan mengenalkan budaya pada siswa. Hal ini yang menjadi salah satu dasar pertimbangan pentingnya pendidikan sastra dan pengenalan sejarah pada anak (Avdikos, 2010). Sebagai salah satu cerita sentral tentang sejarah kerajaan-kerajaan Jawa, khususnya Jawa Tengah, cerita *Jaka Tingkir* ini tidak luput dari salah satu cerita yang dikenalkan kepada siswa, mulai dari sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas. Pengenalan *Jaka Tingkir* kepada siswa tidak selalu eksplisit di dalam kegiatan belajar-mengajar. Akan tetapi, pengenalan ini dapat berupa ketersediaan bacaan legenda *Jaka Tingkir* di perpustakaan sekolah. Artinya, secara bebas siswa dapat mengakses bacaan tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian (Toli, 2011) bahwa media belajar tidak harus langsung. Pada sekolah-sekolah modern media untuk mengenalkan nilai dalam pendidikan telah berkembang secara luas.

Pengenalan sastra kepada anak tidak sekadar dilihat dari urgensi pewarisan nilai dan pembentukan karakter (Souto-manning, 2012). Akan tetapi, proses kognitif yang ada di dalam sastra itu sendiri perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan tingkat berpikir anak. Apabila ditemukan bacaan sastra yang tidak sesuai dengan aspek berpikir anak, bukan berarti pengenalan sastra berhenti (Verhallen, 2011). Sebaliknya, hal demikian menjadi pekerjaan rumah bagi guru, akademisi sastra, dan sastrawan untuk membuat sastra yang relevan dengan perkembangan kemampuan berpikir anak.

Bacaan legenda *Jaka Tingkir* yang banyak terdapat di perpustakaan sekolah perlu

dikaji lebih dalam terkait proses kognitif yang ada di dalam legenda tersebut. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah merumuskan proses kognitif di dalam legenda *Jaka Tingkir*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Hal ini disebabkan oleh data penelitian berupa kata kerja yang terdapat di dalam legenda *Jaka Tingkir* yang dianalisis dengan menggunakan teknik non-statistik. Data penelitian ini adalah kata, kalimat, dan wacana yang menunjukkan proses kognitif di dalam legenda *Jaka Tingkir*. Sumber data primer penelitian ini adalah legenda *Jaka Tingkir* yang berasal dari wawancara dengan juru kunci Makam Butuh, sumber data sekunder adalah buku cerita berjudul *Jaka Tingkir*. Buku tersebut ditulis oleh Gamal Kamandoko pada 2008 dan diterbitkan di Yogyakarta oleh penerbit Diva Press. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada juru kunci penjaga Makam Butuh di Plupuh, Sragen pada 16 Oktober 2016 dan membaca intensif. Data penelitian dianalisis dengan beberapa langkah. Pertama, dilakukan studi komparatif antara legenda *Jaka Tingkir* berasal dari sumber data primer dan sekunder. Kedua, tokoh dan alur dalam legenda *Jaka Tingkir* diklasifikasikan berdasarkan domain kognitif. Ketiga, hasil klasifikasi akan menunjukkan dominasi level berpikir. Keempat, menetapkan proses kognitif yang dominan dalam tingkat berpikir.

HASIL PENELITIAN

Kategorisasi proses kognitif di dalam legenda *Jaka Tingkir* berdasarkan perilaku tokoh. Perilaku tokoh tersebut ditunjukkan oleh kata kerja. Tahap selanjutnya adalah mengklasifikasikan kata kerja di dalam legenda *Jaka Tingkir* sesuai dengan tingkat kognitif yang dikemukakan oleh Benjamin S Bloom (Anderson, Krathwohl, & Airasian, 2001: 43). Proses kognitif dari yang sederhana menuju kompleks adalah mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi,

dan mencipta. Setiap tingkat tersebut memiliki indikator masing-masing.

Tingkat Mengingat

Di dalam legenda *Jaka Tingkir*, aktivitas tokoh yang menunjukkan proses berpikir pada tingkatan mengingat tidak ditemukan. Proses beripikir pada tingkat mengingat terimplementasikan dalam dua hal, yaitu mengenali dan mengingat. Dalam klasifikasi proses berpikir yang dikemukakan oleh Bloom (Anderson, Krathwohl, & Airasian, 2001: 43), proses berpikir pada tingkat mengingat merupakan tingkatan yang paling sederhana dan konkret.

Tingkat Memahami

Proses berpikir pada tingkat memahami merupakan level kedua setelah mengingat. Pada level ini, proses berpikir terimplementasikan berupa proses menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Di dalam legenda *Jaka Tingkir*, proses berpikir yang termasuk level ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1 Tingkat Berpikir Memahami dalam Legenda *Jaka Tingkir*

1	2	3	4	5	6	7
-	-	-		<i>Jaka Tingkir mendapatan simpati</i>	-	Ki Ageng Kebo Kenanga dimakamkan
						<i>Jaka Tingkir dikuburkan</i>
						perjalanan sebagai sultan <i>diawali</i> menjadi prajurit
						Untuk menjaga kehormatannya, kemudian Raden <i>Jaka Tingkir</i> ini <i>dipulangkan</i>
						(makam butuh) menjadi tempat <i>mampirnya</i>
						dari Sukoharjo <i>diantar</i> oleh tiga orang pengawal
						kerbau yang <i>mengamuk</i>
						jasad <i>Jaka Tingkir</i> <i>dibawa</i> ke makam
						<i>sedhonya</i> dikuburkan di sini

Sumber: wawancara kepada Bapak Suwirno (penjaga Makam Butuh di Plupuh, Sragen) pada 16 Oktober 2016.

Keterangan

- 1: menafsirkan
- 2: mencontohkan
- 3: mengklasifikasikan
- 4: merangkum
- 5: menyimpulkan
- 6: membandingkan
- 7: menjelaskan

Tabel 1 menunjukkan bahwa proses berpikir dalam level memahami yang terdapat di dalam legenda *Jaka Tingkir* terwujud dalam dua proses, yaitu menyimpulkan dan menjelaskan. Dalam proses menyimpulkan terdapat satu data, sedangkan dalam proses menjelaskan terdapat sembilan data. Tingkat berpikir memahami merupakan tingkat berpikir dengan kategori lower order thinking skills. Pada tingkat ini tokoh menunjukkan perilaku dan perkataan yang termasuk tingkat berpikir memahami.

Proses kognitif C2 merupakan tingkat berpikir sederhana. Tingkat berpikir sederhana tidak menuntut pembaca untuk berpikir secara rumit dan mendalam. Dalam tingkat berpikir sederhana, apa yang disajikan oleh teks, itulah maknanya. Pembaca tidak diminta untuk berpikir mengaitkan dengan sesuatu di luar teks, baik itu dengan teks lain maupun dengan fenomena alam dan sosial. Tingkat berpikir C2 cenderung lebih mudah dicerna dan dipahami maksudnya. Hal ini disebabkan tingkat kompleksitas bacaan yang rendah.

Tingkat berpikir C2 lebih cocok untuk anak atau pembelajar pemula. Pembelajar pemula perlu disajikan konsep-konsep yang bersifat konkret. Konsep yang abstrak akan cenderung membuat pembelajar pemula sulit memahami maksud. Level ini cocok untuk pemula. Pembelajar tingkat lanjut tidak cocok dengan sumber belajar pada level ini karena tidak mengembangkan daya imajinasi. Kajian transdisiplin ilmu juga sangat minimal. Daya analisis dibutuhkan semakin banyak apabila tingkat berpikir semakin rumit. Hal ini menjelaskan bahwa tingkat berpikir C2 tidak memerlukan daya analisis yang mendalam (Thompson, Johnson, Thompson, & Johnson, 2014). Pendapat serupa juga disampaikan oleh Pennebaker, J. W., & Martha, E (2010) bahwa perkembangan kognisi sejalan dengan emosi, sedangkan emosi anak atau pembelajar pemula masih dalam tahap perkembangan. Oleh karena itu, bacaan yang diberikan kepada pembelajar pemula lebih tepat pada tingkatan rendah (Thompson, V. A., Turner, J. A. P., &

Pennycook, G, 2011), (Stumm, 2018), (Petty, R. E., & Briñol, P., 2015).

Tingkat Mengaplikasikan

Tingkat ketiga dalam proses berpikir adalah tahap mengaplikasikan. Pada tahap ini terdapat dua proses berpikir, yaitu mengeksekusi dan menyimpulkan. Tingkat berpikir mengeksekusi dapat berbentuk pelaksanaan atas keputusan yang diambil. Mengeksekusi dapat pula berbentuk memilih satu pilihan dari berbagai alternatif (Langus, A., & Nesor, M, 2010), (Lee, 2019), (Darda, K. M., Butler, E. E., & Ramsey, R, 2020). Menyimpulkan berbentuk generalisasi dari berbagai pembahasan. Berbagai postulat yang berbeda dan sejalan dilakukan generasi juga termasuk dari kegiatan menyimpulkan (Goldstein, T. R., & Bloom, P, 2015), (Huhn III & Rosenbaum, 2016). Data yang termasuk ke dalam tingkat ini dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 2
Tingkat Berpikir Mengaplikasikan dalam Legenda Jaka Tingkir

Mengeksekusi	Mengimplementasikan
akhirnya keluarga dikumpulkan oleh raja	(<i>Jaka Tingkir</i>) meneruskan ayahnya Ki Ageng Handayaniingrat Pengging I
keraton dipindahkan ke Pajang	(tahta) diteruskan (oleh) Ki Ageng Kebo Kenanga
setelah dipulangkan dari Demak, Raden Jaka Tingkir belajar lagi	diambil menantu (karena simpati)

Sumber: wawancara kepada Bapak Suwirno (penjaga Makam Butuh di Plupuh, Sragen) pada 16 Oktober 2016.

Pada tingkat mengaplikasikan ditemukan enam data. Enam data tersebut terbagi menjadi tiga data yang termasuk mengeksekusi dan tiga data termasuk mengimplementasikan. Pada tahap ini tokoh telah mengaplikasikan beberapa hal. Tokoh memiliki konsep dan menerapkan dalam perilakunya.

Data menunjukkan bahwa tokoh telah memiliki konsep-konsep tentang kehidupan. Dengan kata lain, tokoh telah memiliki prinsip dalam menjalani kehidupan. Oleh tokoh, prinsip tersebut diaplikasikan dalam bermasyarakat.

Kondisi demikian termasuk ke dalam perilaku mengaplikasikan (Boge, 2019), (Potters, 2019). Apabila dikaitkan dalam dunia pembelajaran, perilaku mengaplikasikan dapat pula seperti halnya siswa mengaplikasikan teori atau rumus dalam mengerjakan soal latihan.

Tingkat Menganalisis

Proses berpikir menganalisis merupakan tahap kelima dalam aspek kognitif. Dalam proses ini memiliki tiga bentuk berpikir, yaitu membedakan, mengorganisasikan, dan mengatribusi. Sebaran data dalam legenda *Jaka Tingkir* yang termasuk tahap ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3
Tingkat Berpikir Menganalisis dalam Legenda Jaka Tingkir

Membedakan	Mengorganisasi	Mengatribusi
-	-	(<i>Jaka Tingkir</i>) diidentikkan dengan perjuangan

Sumber: wawancara kepada Bapak Suwir (penjaga Makam Butuh di Plupuh, Sragen) pada 16 Oktober 2016.

Data yang menunjukkan aspek berpikir pada tahap menganalisis yang terdapat di dalam legenda *Jaka Tingkir* berjumlah satu. Data tersebut tergolong ke dalam proses mengatribusi, sedangkan data yang termasuk proses membedakan dan mengorganisasikan tidak ditemukan. Tingkat berpikir menganalisis sudah termasuk di dalam kategori berpikir tingkat tinggi. Tokoh telah ampu menganalisis berbagai hal secara abstrak.

Dalam menganalisis, pembaca atau pembelajar sudah dituntut untuk mampu menghubungkan berbagai fenomena. Fenomena yang satu dihubungkan dengan fenomena yang lain, pada akhirnya menghasilkan satu kesimpulan (Rosaler & Harlander, 2019), (Pennycook, Cheyne, Koehler, & Fugelsang, 2014). Dalam proses menganalisis yang merupakan berpikir tingkat tinggi, pembelajar sudah dituntut untuk menemukan sesuatu di balik jaringan fakta. Dengan demikian, menganalisis merupakan upaya menemukan makna di balik fakta atau teks dengan cara menghubungkan antarbagian dari fakta/ teks tersebut.

Tingkat mengevaluasi

Proses berpikir pada tingkat mengevaluasi terimplementasi ke dalam dua hal, yaitu mengeksekusi dan mengimplementasikan. Data yang termasuk ke dalam tingkat ini dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4

Tingkat Berpikir Mengevaluasi dalam Legenda *Jaka Tingkir*

Memeriksa	Mengkritik
Ki Ageng Handayaningrat ini tidak kuat (<i>melanjutkan</i>) (sebagai raja)	kenapa bisa <i>dimakamkan</i> di sini?
Dia <i>diangkat</i> menjadi komandan setelah prestasinya terlihat	

Sumber: wawancara kepada Bapak Suwirno (penjaga Makam Butuh di Plupuh, Sragen) pada 16 Oktober 2016.

Tabel 4 menunjukkan bahwa data proses berpikir pada aspek mengevaluasi yang diperoleh dalam legenda *Jaka Tingkir* berjumlah tiga. Data tersebut terdistribusi, dua data termasuk proses berpikir memeriksa dan satu data proses berpikir mengkritik.

Memeriksa dan mengkritik merupakan bagian dari proses berpikir mengevaluasi. Dalam proses berpikir mengevaluasi ada tahapan memeriksa. Aktivitas berpikir memeriksa atau melihat dengan teliti setiap bagian diperlukan untuk melakukan evaluasi (Lidz, 2019). Demikian halnya dengan mengkritik. Proses berpikir mengkritik bagian atau menjadi subberpikir mengevaluasi karena untuk mengkritik atau mengungkapkan sesuatu secara kritis telah dilakukan evaluasi. Ketika hasil evaluasi tersebut tidak sesuai dengan yang seharusnya, maka proses berpikir mengkritik yang selanjutnya berjalan.

Tingkat Mencipta

Mencipta merupakan proses kognitif yang paling tinggi. Dalam proses ini termasuk di dalamnya adalah merumuskan, merencanakan, dan memproduksi. Data proses berpikir dalam legenda *Jaka Tingkir* dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 5

Tingkat Berpikir Mencipta dalam Legenda *Jaka Tingkir*

Merumuskan	Merencanakan	Memproduksi
keturunan <i>menginginkan</i> tahta	Dia ingin <i>berguru</i> pada Ki Ageng Kebo Kanigoro, <i>pakdenya</i>	-
<i>Jaka Tingkir</i> berhasil <i>mengalahkan</i> kerbau		

Sumber: wawancara kepada Bapak Suwirno (penjaga Makam Butuh di Plupuh, Sragen) pada 16 Oktober 2016.

Data proses berpikir dalam tingkat mencipta ditemukan ada tiga, yaitu dua data termasuk merumuskan dan satu data termasuk merencanakan, sedangkan data yang termasuk memproduksi tidak ditemukan. Tingkat berpikir ini merupakan tingkat berpikir paling tinggi dan paling kompleks. Oleh karena itu, proses berpikir menilai beranjak dari tingkatan-tingkatan sebelumnya.

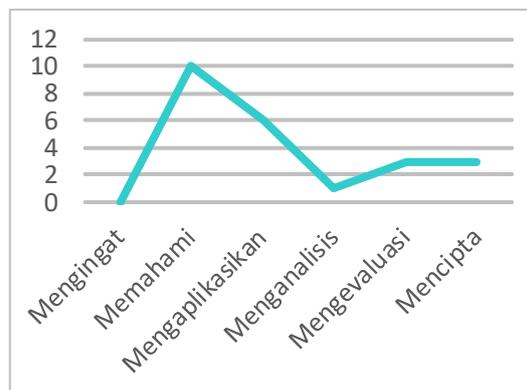
Untuk dapat mencipta, pembelajar telah melalui proses memahami, mengaplikasikan, dan mengevaluasi (Sowden, Pringle, & Gabora, 2015). Mencipta atau membuat kreasi tidak selalu melahirkan sesuatu yang baru. Akan tetapi, proses berpikir merencanakan juga bagian dari mencipta karena melahirkan suatu rencana.

PEMBAHASAN

Proses penggolongan data ke dalam masing-masing proses kognitif berdasarkan perilaku tokoh yang tercermin dari kata kerja yang digunakan. Akan tetapi, dalam proses penentuan tersebut tidak sekadar melihat kalimat sebagai satuan tunggal. Pelibatan konteks situasi dan konteks budaya membantu dalam klasifikasi tersebut (Huda, 2019). Dalam data *akhirnya keluarga dikumpulkan oleh raja* misalnya, digolongkan ke dalam proses kognitif mengeksekusi pada tahap mengaplikasikan. Dalam proses *mengumpulkan*, raja memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu, kemudian mengeksekusikannya dalam bentuk *mengumpulkan keluarga*. Pembacaan tersebut dapat dilakukan karena memahami konteks budaya Jawa, bahwa ketika ada hal penting dan bersifat darurat, raja akan mengumpulkan keluarganya untuk menjelaskan keputusan politik kerajaan.

Data berjumlah 23 tersebar ke dalam lima tahap proses kognitif, yaitu memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Data proses kognitif memahami berjumlah 10 unit (43,5%), proses kognitif mengaplikasikan berjumlah 6 unit (26,08%) unit, proses kognitif menganalisis berjumlah 1 unit

(4,3%), proses kognitif mengevaluasi berjumlah 3 unit (13,04%), proses kognitif mencipta berjumlah 3 unit (13,04%). Dengan demikian, dominasi proses kognitif dalam legenda *Jaka Tingkir* berada pada tingkat memahami. Gambar perbandingan proses berpikir dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Grafik Dominasi Tingkat Berpikir

Gambar 1 menunjukkan dominasi data yang berada di tingkat berpikir memahami. Dominasi ini menjadikan Legenda Jaka Tingkir termasuk ke dalam kategori sastra yang tingkat berpikirnya memahami. Meskipun demikian, proses berpikir yang lain tetap ada hanya saja dominasi data yang menjadi dasar kategorisasi.

Pada tingkat berpikir *memahami*, pembelajar dituntut untuk mampu menafsirkan fakta-fakta cerita. Selain menafsirkan, indikator yang menunjukkan tingkat berpikir memahami adalah mencontohkan. Dalam pembelajaran hal ini dapat dilakukan oleh guru untuk mengetahui apakah siswa telah memahami materi atau belum dengan cara meminta siswa memberikan contoh materi yang diajarkan oleh guru (Gunzenhauser, Karbach, & Saalbach, 2019), (Jimenez & Saylor, 2017).

Indikator selanjutnya untuk melihat tingkat pemahaman adalah kemampuan mengklasifikasikan (Monaghan & Roberts, 2019), (Berk & Lillo-martin, 2012). Mengklasifikasikan merupakan upaya pengelompokan fakta cerita ke dalam beberapa bagian yang memiliki kesamaan sifat. Dengan demikian, ketika pembelajar mampu membuat

klasifikasi itu berarti yang bersangkutan telah memahami materi. Demikian halnya dalam konteks cerita, ketika tokoh telah melakukan klasifikasi terhadap permasalahan atau telah melakukan pemetaan, baik dalam pikiran maupun tindakan, itu menunjukkan bahwa tokoh telah sampai pada tingkat berpikir memahami.

Indikator tingkat berpikir *memahami* selanjutnya adalah merangkum. Dalam konteks cerita, ketika tokoh telah berhasil merangkum semua pesan yang disampaikan kepadanya, kemudian menyampaikan pada tokoh lain, hal tersebut menunjukkan bahwa tokoh telah memahami pesan (Paulus, Schuwerk, Sodian, & Ganglmayer, 2017). Apabila dalam konteks pembelajaran di kelas, ketika siswa mampu merangkum materi pelajaran yang diberikan oleh guru, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tersebut telah memahami materi (Ejova & Ohtsuka, 2019), (Farkas, C., Santelices, M. P., Vallotton, C. D., Brophy-Herb, H. E., Iglesias, M., Sieverson, C., ... & Álvarez, C., 2020). Selain itu, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan juga termasuk bagian dari indikator untuk melihat tingkat pemahaman siswa.

Tingkat berpikir terbagi ke dalam tingkat berpikir tinggi dan tingkat berpikir rendah. Tingkat berpikir tinggi memiliki kerumitan dan kekritisan yang lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat berpikir rendah yang cenderung lebih sederhana (Nijhof, Shapiro, & Catmur, 2020), (Gleitman & Trueswell, 2018). Tingkat berpikir memahami merupakan kategori berpikir tingkat rendah sebagaimana tabel 6.

Tabel 6 menunjukkan pembagian tingkat berpikir rendah atau tinggi berdasarkan proses kognitifnya. Legenda *Jaka Tingkir* berdasarkan dominasi data termasuk tingkat berpikir memahami. Dengan demikian, legenda ini termasuk tingkat berpikir rendah. Apabila dipandang dengan menggunakan perspektif pembelajaran, legenda dengan tingkat berpikir rendah kurang optimal apabila digunakan sebagai sumber belajar.

Tingkat berpikir rendah kurang optimal dijadikan sebagai sumber belajar karena memiliki keterbatasan dalam melatih kerumitan berpikir. Tingkat berpikir rendah kurang melatih siswa berpikir secara berjenjang. Persoalan dan kreasi berpikir dalam legenda yang termasuk ke dalam kategori tingkat berpikir rendah dapat dikatakan terbatas. Siswa kurang dapat memanfaatkan secara optimal untuk melatih tingkat berpikir. Sebagai hiburan, tingkat berpikir rendah dapat digunakan. Namun, tingkat berpikir rendah belum tentu memiliki tingkat nilai yang rendah pula. Tingkat berpikir rendah atau tinggi, bisa jadi memiliki kandungan nilai yang tinggi sehingga cocok dijadikan sebagai media transfer nilai.

Memahami merupakan proses mengkonstruksi makna sebuah pesan, baik berupa tulisan, lisan, maupun grafis (Anderson et al., 2001). Dalam proses memahami terdapat proses perpaduan pengetahuan baru dengan skema-skema dan kerangka kognitif yang telah ada. Lantaran konsep-konsep di otak seumpama blok-blok bangunan yang di dalamnya berisi skema-skema dan kerangka-kerangka kognitif, pengetahuan konseptual

Tabel 6 Pembagian Kategori Berpikir

Lower order thinking skills	Higher order thinking skills
Menghupal	Menganalisis
Memahami	Mengevaluasi
Mengaplikasi	Mencipta

menjadi dasar untuk proses memahami (Huda, Ghazali, Siswanto, & Hasanah, 2019).

Dominasi proses kognitif *memahami* dalam legenda *Jaka Tingkir* menunjukkan bahwa legenda ini lebih cocok dikenalkan kepada siswa yang perkembangan kognitifnya telah mencapai tahap *memahami*. Penelitian (Canning, 2017) menjelaskan bahwa bacaan yang sesuai dengan perkembangan anak, termasuk ilustrasi di dalam bacaan itu, akan sangat penting bagi pertumbuhan jiwanya.

Apabila dikonversi dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, proses kognitif *memahami* berada pada akhir tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai dapat memahami logika secara stabil. Karakteristik anak pada tahap ini antara lain sebagai berikut. Pertama, anak dapat membuat klasifikasi sederhana, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifat umum, misalnya klasifikasi warna, klasifikasi karakter tertentu. Kedua, anak dapat membuat urutan sesuatu secara semestinya, menurutkan abjad, angka, besar-kecil, dan lain-lain. Ketiga, anak mulai dapat mengembangkan imajinasinya ke masa lalu dan masa depan; adanya perkembangan dari pola berpikir yang egosentris menjadi lebih mudah untuk mengidentifikasi sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda. Keempat, anak mulai dapat berpikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana, ada kecenderungan memperoleh ide-ide sebagaimana yang dilakukan oleh dewasa, tetapi belum dapat berpikir tentang sesuatu yang abstrak karena jalan berpikirnya masih terbatas pada situasi yang konkret. Dengan demikian, secara proses kognitif, legenda *Jaka Tingkir* baru bisa diberikan kepada anak usia 10-11 tahun.

Secara dominasi tingkat berpikir, legenda ini didominasi tingkat berpikir memahami. Meskipun demikian, dalam legenda tersebut terdapat data yang termasuk kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti mencipta dan mengevaluasi. Dengan demikian, akan ada bagian-bagian tertentu yang belum mampu dijangkau alam pikiran anak, sehingga ketika

membaca legenda ini anak perlu didampingi orang dewasa.

Anak dengan umur sekitar 10-11 tahun telah mencapai tingkat berpikir memahami sehingga mampu membaca legenda ini. Meskipun demikian, anak perlu pendampingan orang dewasa. Kategorisasi ini berdasarkan dominasi tingkat berpikir sehingga fakta-fakta cerita yang termasuk ke dalam higher order thinking skills tetap ada. Pada tingkat tersebut kemungkinan anak belum mampu mencerna isi cerita secara baik sehingga perlu adanya pendampingan.

PENUTUP

Relevansi antara proses kognitif yang ada di dalam bacaan dengan perkembangan anak sangat penting bagi pertumbuhan logika anak. Legenda *Jaka Tingkir* didominasi oleh proses kognitif *memahami*. Bacaan ini lebih tepat mulai diberikan pada anak yang perkembangan kognitifnya telah mencapai tahap *memahami*. Apabila dikonversi dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, proses kognitif *memahami* berada pada akhir tahap operasional konkret. Artinya, secara proses kognitif, legenda *Jaka Tingkir* baru bisa diberikan kepada anak usia 10-11 tahun.

Rekomendasi untuk orang berupa pendampingan terhadap anak. Anak tidak dilepaskan sendiri dalam memahami konteks dan makna yang ada di dalam cerita. Adanya perbedaan tingkat berpikir dapat menyebabkan pada bagian tertentu dari cerita sulit dipahami oleh anak. Rekomendasi kepada pemerintah selaku pemegang kebijakan, hendaknya memberikan labelisasi bacaan apa saja untuk masing-masing tingkat berpikir. Dengan labelisasi ini, guru akan mudah menentukan bacaan sastra yang akan digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan usia anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., & Airasian, P. W. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A*

- Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives.* (L. W. A. D. Krathwohl, Ed.). New York: Longman.
- Avdikos, E. G. (2010). Continuity, Identity and Folk Studies in Greece. *Estonian Folklore*, 44, 157–170.
- Berk, S., & Lillo-martin, D. (2012). The Two-word Stage/ : Motivated by Linguistic or Cognitive Constraints/ ? *Cognitive Psychology*, 65(1), 118–140. <https://doi.org/10.1016/j.cogpsych.2012.02.002>
- Boge, F. J. (2019). The Best of Many Worlds, or , is Quantum Decoherence the Manifestation of a Disposition/ ? *Studies in History and Philosophy of Modern Physics*, Vo. 66, 135-144. <https://doi.org/10.1016/j.shpsb.2019.02.001>
- Canning, P. (2017). Text World Theory and Real World Readers/ : From Literature to Life in a Belfast Prison. *Language and Literature*, 26(2), 172– 187. <https://doi.org/10.1177/0963947017704731>
- Daiute, C., & Lee, C. D. (2019). Studying Cognitive Development in Digital Playgrounds. *Cognitive Development*, 49, 51–55. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2018.11.007>
- Darda, K. M., Butler, E. E., & Ramsey, R. (2020). Individual Differences in Social and Non-Social Cognitive Control. *Cognition*, 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2020.104317>
- Ejova, A., & Ohtsuka, K. (2020). Erroneous gambling-related beliefs emerge from broader beliefs during problem-solving: A critical review and classification scheme. *Thinking & Reasoning*, 26(2), 159-187.
- Ersu, D. I. N. G. (2009). Metaphor and culture. *Asian Social Science*, 5(1), 47-69.
- Farkas, C., Santelices, M. P., Vallotton, C. D., Brophy-Herb, H. E., Iglesias, M., Sieverson, C., ... & Álvarez, C. (2020). Children's storybooks as a source of mental state references: Comparison between books from Chile, Colombia, Scotland and USA. *Cognitive Development*, 53, 100845.
- Frydaki, E. & Mamoura, M. (2008). Exploring Teachers' Value Orientations in Literature and History Secondary Classrooms. *Teaching and Teacher Education*, 24, 1487–1501. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2008.01.002>
- Gleitman, L. R., & Trueswell, J. C. (2020). Easy words: Reference resolution in a malevolent referent world. *Topics in cognitive science*, 12(1), 22-47.
- Goldstein, T. R., & Bloom, P. (2015). Characterizing characters: How children make sense of realistic acting. *Cognitive Development*, 34, 39-50.
- Grosu, M. (2014). Folklore Archives and Constructions of the Positivist Paradigm. *Philobiblon: Transylvanian Journal of Multidisciplinary Research in Humanities*, 19(2).
- Gunzenhauser, C., Karbach, J., & Saalbach, H. (2019). Function of Verbal Strategies in Monolingual vs Bilingual Students' Planning Performance/ : An Experimental Approach. *Cognitive Development*, 50, 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2019.01.003>
- Hogg, L. (2011). Funds of Knowledge/ : An Investigation of Coherence Within the Literature. *Teaching and Teacher*

- Education*, 27(3), 666–677. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2010.11.005>
- Huda, M. (2018a). Blended Learning/ : Improvisasi dalam Pembelajaran Menulis Pengalaman. *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, Dan Budaya*, 8(2), 117–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/lensa.8.2.2018.117-130>
- Huda, M. (2018b). Strategi Berpikir Integratif dalam Pembelajaran Membaca Lintas Kurikulum di Sekolah Dasar. *Jurnal Kredo*, 1(2), 26–35. <https://doi.org/ttps://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.1995>
- Huda, M. (2019). Dinamika Sosial dalam Novel Pencari Harta Karun dan Five On A Hike Together. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pengajarannya*, 47(1), 36–43.
- Huda, M., Ghazali, A. S., Siswanto, W., & Hasanah, M. (2019). Cognitive Level of Characters in the Indonesian Novel As a Source of Learning. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(5), 931–952. <https://doi.org/https://doi.org/10.17478/jegys.623308>
- Huhn III, J. M., Potts, C. A., & Rosenbaum, D. A. (2016). Cognitive framing in action. *Cognition*, 151, 42-51
- Ivey, B. (2011). Values and Value in Folklore. *Journal of American Folklore*, 124(491), 6–18. <https://doi.org/10.1353/jaf.2011.0014>
- Jimenez, R., & Saylor, M. M. (2017). Preschoolers' Word Learning and Story Comprehension During Shared Book Reading. *Cognitive Development Journal*, 44, 57–68. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2017.08.011>
- Langus, A., & Nespors, M. (2010). Cognitive Systems Struggling for Word Order. *Cognitive Psychology*, 60(4), 291–318. <https://doi.org/10.1016/j.cogpsych.2010.01.004>
- Lee, C. D. C. D. (2019). Studying Cognitive Development in Digital Playgrounds. *Cognitive Development*, 49, 51–55. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2018.11.007>
- Lidz, J. (2019). Learning , Memory , and Syntactic Bootstrapping/ : A Meditation. *Topics in Cognitive Science*, 1–13. <https://doi.org/10.1111/tops.12411>
- Monaghan, P., & Roberts, S. G. (2019). Cognitive in Fluences in Language Evolution: Psycholinguistic Predictors of Loan Word Borrowing. *Cognition*, 186, 147–158. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2019.02.007>
- Nijhof, A. D., Shapiro, K. L., & Catmur, C. (2020). No Evidence for a Common Self-bias Across Cognitive Domains. *Cognition Journal*, 197, 104186. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2020.104186>
- Paulus, M., Schuwerk, T., Sodian, B., & Ganglmayer, K. (2017). Children's and Adults' Use of Verbal Information to Visually Anticipate Others' Actions/ : A Study on Explicit and Implicit Social-Cognitive Processing. *Cognition*, 160, 145–152. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2016.12.013>
- Pennebaker, J. W., & Martha, E. (2010). Cognition and Emotion Cognitive , Emotional , and Language Processes in Disclosure. *Cognition and Emotion*, 10(6), 601–626. <https://doi.org/10.1080/026999396380079>

- Pennycook, G., Cheyne, J. A., Koehler, D. J., & Fugelsang, J. A. (2014). The Role of Analytic Thinking in Moral Judgements and Values. *Thinking & Reasoning*, 20(2), 188–214. <https://doi.org/10.1080/13546783.2013.865000>
- Petty, R. E., & Briñol, P. (2015). Emotion and Persuasion/: Cognitive and Metacognitive Processes Impact Attitudes. *Cognition and Emotion*, 29(1), 1–26. <https://doi.org/10.1080/02699931.2014.967183>
- Potters, J. (2019). Heuristics versus norms/: On the relativistic responses to the Kaufmann experiments. *Studies in History and Philosophy of Modern Physics*, 66, 69–89. <https://doi.org/10.1016/j.shpsb.2018.10.011>
- Rosaler, J., & Harlander, R. (2019). Naturalness, Wilsonian renormalization, and “fundamental parameters” in quantum field theory. *Studies in History and Philosophy of Modern Physics*, Vol 66, 118–134. <https://doi.org/10.1016/j.shpsb.2018.12.003>
- Souto-manning, M. (2012). On Children as Syncretic Natives/: Disrupting and Moving Beyond Normative Binaries. *Journal of Early Childhood Literacy*, 13(3), 371–394. <https://doi.org/10.1177/1468798412455035>
- Sowden, P. T., Pringle, A., & Gabora, L. (2015). The Shifting Sands of Creative Thinking: Connections to Dual-Process Theory. *Thinking & Reasoning*, 21(1), 37–41. <https://doi.org/10.1080/13546783.2014.885464>
- Stumm, S. Von. (2018). Feeling Low, Thinking Slow? Associations between Situational Cues, Mood, and Cognitive Function. *Cognition and Emotion*, 32 (8). <https://doi.org/10.1080/02699931.2017.1420632>
- Sudewa, I. K. (2014). Transformasi Sastra Lisan Ke Dalam Seni Pertunjukan Di Bali: Perspektif Pendidikan. *Jurnal Humaniora*, 26(1), 65–73.
- Thompson, V. A., Johnson, S. C., Thompson, V. A., & Johnson, S. C. (2014). Conflict, Metacognition, and Analytic Thinking. *Thinking & Reasoning*, 20(2), 215–244. <https://doi.org/10.1080/13546783.2013.869763>
- Thompson, V. A., Turner, J. A. P., & Pennycook, G. (2011). Intuition, Reason, and Metacognition. *Cognitive Psychology*, 63(3), 107–140. <https://doi.org/10.1016/j.cogpsych.2011.06.001>
- Toli, M. (2011). Media Culture and Media Education in Modern School. *World Journal of Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.5430/wje.v1n2p89>
- Verhallen, M. J. A. J. (2011). Young Second Language Learners’ Visual Attention to Illustrations in Storybooks. *Journal of Early Childhood Literacy*, 11(4), 480–500. <https://doi.org/10.1177/1468798411416785>

