

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan berbagai macam bentuk bahan yang dipergunakan atau bertujuan dalam membantu guru atau dalam melakukan proses pembelajaran. Bahan ajar mempunyai pengaruh dan fungsi yang berperan penting ketika proses pembelajaran dilakukan, baik bagi pengajar (guru atau dosen) ataupun peserta didik (siswa) (Subekti, 2013: 12). Peran dan fungsi bahan ajar bagi guru yaitu sebagai penguat atau stimulus dari seorang guru yang berperan menjadi fasilitator untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan juga sebagai pedoman bagi pendidik terhadap proses-proses yang akan dilalui saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, bahan ajar juga berfungsi sebagai bahan evaluasi terhadap pembelajaran yang dilakukan agar sesuai dengan tujuan dan hasil pembelajaran yang sudah ditargetkan. Sementara bagi peserta didik, bahan ajar mempunyai fungsi agar siswa dapat terarahkan dalam proses pembelajaran, menjadikan peserta didik menjadi lebih mandiri, menjadi pedoman karena mengajarkan materi pembelajaran yang relevan dalam proses pembelajaran.

Depdiknas (2004) mengemukakan bahwa bahan ajar merupakan segala jenis bahan atau muatan berupa seperangkat materi yang telah dibuat atau disusun secara sistematis yang dipergunakan saat melakukan proses atau kegiatan mengajar. Bahan ajar dikatakan secara lengkap, yaitu seperangkat materi yang memiliki tujuan atau substansi dari proses pembelajaran (*teaching material*) yang dibuat atau disusun dengan sistematis serta menampilkan keutuhan dari

kompetensi yang akan dipelajari dan dikuasai peserta didik ketika berlangsungnya proses pembelajaran.

Sejalan dengan definisi tersebut, Wardianto dan Khomsiyatun (2021) berpendapat bahwa bahan ajar secara singkat dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang dipergunakan untuk membantu proses penyampaian materi yang dilaksanakan oleh pengajar untuk ditunjukkan kepada peserta didik dalam mengejar tujuan dan target dalam suatu pembelajaran tertentu. Romansyah (2016) menjelaskan bahwa target atau tujuan yang harus diperoleh atau dicapai oleh peserta didik yaitu meliputi cakupan, jenis, dan kedalaman pemahaman yang harus dipahami dan dikuasai peserta didik. Selain itu, pencapaian juga berkaitan dengan tingkat penguasaan bahan ajar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Tingkat pencapaian tersebut menentukan persyaratan, ukuran minimal, berapa persen presentase dari peserta didik tersebut dapat mendalami bahan pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar merupakan suatu masalah yang memiliki perang yang sangat penting guna membantu peserta didik memperoleh capaian atau tujuan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan pengertian yang sudah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwasanya bahan ajar elektronik adalah seperangkat penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Bahan ajar ini memuat materi, tahapan, tujuan, serta capaian-capaian yang akan ditempuh oleh peserta didik dalam suatu kompetensi materi tertentu. Bahan ajar juga harus disusun secara sistematis guna menunjang jalannya proses pembelajaran yang ideal. Pada penelitian ini, bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar untuk siswa kelas VII. Hasil atau luaran produk dari penelitian

ini adalah berupa buku ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar yang menjadi bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

2. Jenis Bahan Ajar

Pemilihan bahan ajar ini merupakan tahap penting agar peserta didik dapat mencapai standar kompetensi dengan optimal. Maka dari itu perlu dipilih bahan ajar sesuai dengan jenis dan fungsinya (Romansyah, 2016). Bahan ajar merupakan suatu bentuk jamak yang banyak jenisnya. Menurut Pannen dan Purwanto (2001) jenis dari bahan ajar antara lain: (1) bahan ajar cetak (*printed*) misalnya buku ajar, modul pembelajaran, lembar kerja siswa, dan foto atau gambar yang digunakan dalam proses pembelajaran. (2) bahan ajar dengar (audio) misalnya radio, kaset, piringan hitam, rekaman musik, dan *compact disk audio*. (3) bahan ajar audio visual misalnya video, film, *VCD (video compact disk)*, dan *DVD (digital video disk)*. (4) bahan ajar multimedia interaktif misalnya penggunaan komputer dan juga perangkat elektronik berbasis jaringan lainnya.

Pendapat di atas hampir senada dengan yang penuturan Depdiknas (2004: 4) yang menyebutkan jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain: (1) bahan cetak, yaitu buku, LKS, komik, koran, majalah, dan juga brosur. (2) visual, yaitu foto, gambar, model/ maket. (3) audio visual, yaitu video atau film, VCD dan juga penggunaan LCD. (3) visual, yaitu foto dan gambar.

3. E-Learning

E-Learning merupakan suatu teknologi informasi yang relatif baru di Indonesia. *E-Learning* terdiri dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronic' dan 'learning' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi *E-Learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, maka *E-Learning* sering disebut pula dengan 'online course'. Dengan demikian maka *E-Learning* atau pembelajaran melalui online adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelit atau komputer.

Dalam perkembangannya, komputer dipakai sebagai alat bantu pembelajaran, karena itu dikenal dengan istilah (CBL) atau computer assisted learning (CAL). Saat pertama kali komputer mulai diperkenalkan khususnya untuk pembelajaran, maka komputer menjadi populer di kalangan anak didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, yang sering dijumpai adalah kombinasi dari teknologi yang dituliskan di atas (audio/data, video/data, audio/video). Teknologi ini juga sering dipakai pada pendidikan jarak jauh, dimaksudkan agar komunikasi antara murid dan guru bisa terjadi dengan keunggulan teknologi *E-Learning* ini. Sedangkan interaksi antara guru dan murid bisa dilaksanakan melalui cara langsung (syn-chronous) atau tidak langsung, misalnya pesan direkam dahulu sebelum digunakan. Cara ini dikenal dengan nama e-synchronous.

Karakteristik *E-Learning* antara lain adalah: Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-

hal yang protokol; Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self-learning materials) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja dan yang bersangkutan memerlukannya; dan Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Menurut Miarso, Pemanfaatan *E-Learning* tidak terlepas dari jasa internet. Karena teknik pembelajaran yang tersedia di internet begitu lengkap, maka hal ini akan mempengaruhi tugas guru dalam proses pembelajaran. Dahulu, proses belajar-mengajar didominasi oleh peranan guru, karena itu disebut the era of teacher. Kini, proses belajar-mengajar, banyak didominasi oleh peran guru dan buku (the era of teacher and book) dan pada masa mendatang proses belajar mengajar akan didominasi oleh guru, buku, dan teknologi (the era of teacher, book, and technology).

a) Aspek Isi (Materi)

Aspek isi atau aspek materi dapat diartikan bahwa dalam bahan pembelajaran atau buku yang disusun harus jelas, spesifik, akurat, dan mutakhir dari materi yang ada di dalamnya, sehingga dalam penggunaannya materi yang terdapat dalam buku atau bahan ajar dapat digunakan dalam pembelajaran. Dalam perumusan materinya, materi harus memperhatikan pertimbangan terkait keseimbangan materi yang dimuat dalam buku atau bahan ajar, baik materi berupa arti atau makna dan pemahaman, penanggulangan permasalahan, proses keterampilan, praktik dan latihan, serta tes pemahaman maupun keterampilan.

b) Aspek Penyajian Materi

Dalam aspek penyajian materi, hal penting yang harus diperhatikan ketika menyusun buku yaitu tentang penyajian terhadap tujuan dari pembelajaran, keteraturan urutan dari materi yang dimuat, kemenarikan materi, kesesuaian materi agar mudah dipahami, tingkat keaktifan dari siswa, dan juga latihan soal ataupun latihan praktik yang terdapat dalam materi ajar yang dimuat.

c) Aspek Kebahasaan dan Keterbacaan

Dari aspek kebahasaan meliputi sarana cara dari bahan ajar ketika menyampaikan materi yang terkait dengan penggunaan pemilihan kosakata, bentuk kalimat, paragraf, dan wacana yang tidak bias dan harus jelas. Aspek keterbacaan berkaitan dengan tingkat kemudahan bahasa (kosakata, kalimat, paragraf, dan wacana) bagi kelompok atau tingkatan siswa.

d) Aspek Grafika

Aspek Grafika merupakan aspek yang memiliki keterkaitan dengan penampilan atau berhubungan dengan fisik dari buku atau bahan ajar yang disusun, misalnya jenis atau kuran kertas yang digunakan, bentuk dari cover atau sampul yang buar, penggunaan jenis huruf (*font*), penggunaan kombinasi warna, pemberian ilustrasi atau gambar yang mendukung materi pembelajaran, dan sebagainya.

4. Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Prinsip dari penyusunan dan pengembangan bahan ajar pembelajaran harus memerhatikan prinsip penting antara lain, prinsip relevansi, prinsip konsistensi, dan prinsip kecukupan (Depdiknas, 2004: 47).

a) Prinsip Relevansi

Prinsip relevansi ini berupa penyusunan materi pembelajaran diharuskan memperhatikan relevansi atau keterkaitan dari materi yang disusun dengan dan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai. Misalnya, penyajian materi memperhatikan, definisi suatu materi, prosedur, prinsip, contoh-contoh, dan pengayaan baik pemahaman atau praktik yang harus berkaitan dengan materi pokok yang terdapat pada kompetensi dasar dan standar kompetensi, agar peserta didik dapat mengenali gagasan dan mengidentifikasi, menguraikan arti dari suatu konsep, dan mengerti akan prosedur untuk upaya pencapaian dari suatu sasaran atau tujuan atau tertentu.

b) Prinsip Konsistensi

Pada prinsip konsistensi, suatu bahan ajar yang disusun diharuskan mampu dalam upaya untuk mencapai suatu kompetensi yang dituju. Dalam penyusunannya, bahan ajar harus mempunyai indikator pencapaian yang jelas pada kompetensi dasar yang sudah ditentukan.

c) Prinsip Kecukupan

Pada prinsip kecukupan, materi dalam bahan ajar yang diajarkan harus memenuhi tingkat kecukupan yang memadai untuk membantu siswa dalam

menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Materi dalam bahan ajar yang disusun harus sesuai porsi, tidak terlalu sedikit serta tidak terlalu banyak agar sesuai dengan pemahaman siswa. Apabila terlalu sedikit materi yang disampaikan dalam bahan ajar, maka siswa tidak mendapat cukup materi sehingga dalam pencapaiannya, tujuan pembelajaran kurang diraih oleh siswa. Sebaliknya, apabila terlalu banyak materi yang diberikan, maka siswa akan membutuhkan banyak waktu sehingga pembelajaran akan berlangsung lama dan tidak optimal.

5. Hakikat Folklor

Folklor dapat ditinjau secara etimologi yang berasal bahasa Inggris *folklore*. Kata ini adalah kata majemuk, yang berasal dari dua kata *folk* dan *lore*. *Folk* merupakan suatu kelompok atau kolektif, yang dapat diartikan sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari masing-masing kelompok. Ciri-ciri pengenal itu, antara lain dapat berwujud warna kulit yang sama, bentuk rambut yang sama, mata pencaharian yang sama, bahasa yang sama, taraf pendidikan yang sama, dan agama yang sama. Mereka mempunyai suatu tradisi yaitu kebiasaan dan kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun dan diakui sebagai milik bersama. Mereka sadar akan identitas kelompoknya sendiri (Danandjaja, 1986: 1).

Jadi *folk* adalah sinonim dengan kolektif, yang juga memiliki ciri-ciri pengenal fisik atau kebudayaan yang sama, serta mempunyai kesadaran kepribadian sebagai kesatuan masyarakat. Sedangkan yang dimaksud dengan *lord* adalah tradisi *folk*, yaitu sebagian kebudayaannya, yang diwariskan secara turun-

temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu pengingat (*mnemonic device*) (Danandjaja, 1986: 1-2).

Menurut Danandjaja, (1986: 2), “Folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat (*mnemonic device*)”.

Sedangkan Dundes (Jauhari, 2018: 9) mengemukakan bahwa, “Folklor merupakan cermin atau bayangan yang menginformasikan budaya dan sejarah sebuah kelompok dan sebagai penanda identitas sosial sebuah kelompok.” Dari dua pendapat ahli tersebut menjelaskan mengenai kebudayaan sekelompok masyarakat yang menjadikan sebagai identitas kelompok tersebut serta sebagai warisan atau informasi sejarah dari masa lampau. Dengan ditandai ciri pengenal fisik, peninggalan-peninggalan, dan sosial masyarakat masa lampau.

Strauss (Jauhari, 2018: 10) menyatakan bahwa, Mitos (folklor lisan) bukan sekedar dongeng pengantar tidur, tetapi juga sebagai kisah yang menyampaikan berbagai pesan. Ini karena mitos penyebarannya secara turun-temurun dari generasi ke generasi secara lisan atau leluri, pengirim pesan tidak jelas, yang jelas hanya penerimanya saja pada zamannya. Hal tersebut disebabkan pengirim pesannya adalah orang-orang zaman dahulu atau para nenek moyang, sedangkan penerimanya adalah generasi sekarang.

Sedangkan Taum (2011: 21-22) mengemukakan, “Sastra lisan adalah sekelompok teks yang disebarkan dan diturun-temurunkan secara lisan, yang secara intrinsik mengandung sarana-sarana kesusastraan dan memiliki efek estetik

dalam kaitannya dengan konteks moral maupun kultur dari sekelompok masyarakat tertentu”.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian folklor adalah kebudayaan secara bersama yang memiliki ciri pengenal fisik pada sekelompok tertentu antara lain dapat berwujud warna kulit yang sama, bentuk rambut yang sama, mata pencaharian yang sama, bahasa yang sama, taraf pendidikan yang sama, dan agama yang sama, memiliki tradisi dan kebiasaan secara turun-temurun yang artinya memiliki adat dari nenek moyang yang masih dilestarikan, juga mencerminkan kehidupan dan kultur masyarakat masa silam.

Dalam cerita rakyat terdapat ciri-ciri pengenal utama folklor. Menurut Danandjaja (1986: 3), ciri-ciri pengenal utama folklor adalah sebagai berikut.

- a) penyebaran dan pewarisannya biasanya dilalukan secara lisan, yaitu disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut atau dengan suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat, dan alat pembantu pengingat dari satu generasi ke generasi berikutnya.
- b) folklor bersifat tradisional, yaitu disebarkan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar. Disebarkan di antara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama paling sedikit dua generasi.
- c) folklor ada dalam versi-versi bahkan varian-varian yang berbeda. Hal ini diakibatkan oleh cara penyebarannya dari mulut ke mulut (lisan), biasanya bukan melalui cetakkan atau rekaman, sehingga oleh proses lupa diri manusia atau proses interpolasi (penambahan atau pengisian unsur-unsur baru pada bahan folklor) sehingga dapat mengalami perubahan. Namun

perubahan tersebut terletak pada luarnya saja, bentuk dasarnya tetap bertahan.

d) folklor bersifat anonim, yaitu nama penciptanya sudah tidak diketahui orang lagi.

e) folklor biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola. Biasanya dalam cerita rakyat menggunakan kata-kata klise.

f) folklor mempunyai kegunaan (*function*) dalam kehidupan bersama suatu kolektif. Cerita rakyat misalnya mempunyai kegunaan sebagai alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam.

g) folklor bersifat pralogis, yaitu mempunyai logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum. Ciri pengenal ini terutama berlaku bagi folklor lisan dan sebagian lisan.

h) folklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini sudah tentu diakibatkan karena penciptaannya yang pertama sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektif yang bersangkutan merasa memilikinya.

i) folklor pada umumnya bersifat polos dan lugu, sehingga seringkali kelihatannya kasar terlalu spontan.

Berdasarkan penjelasan di atas, ciri pengenal utama folklor dapat disimpulkan bahwa ciri pengenal utama folklor dapat dilihat dari penyebaran dan pewarisannya. Penyebaran folklor dilakukan secara lisan dari mulut ke mulut, versi dan variasi cerita yang berbeda karena penyebaran dengan lisan, bersifat pralogis dan bersifat polos dan lugu. Pewarisan dapat dilihat dari bentuk

tradisional yang cenderung tetap, bersifat anonim atau pengarang tidak diketahui, memiliki pola tertentu, dan menjadi kolektif bersama.

Selain ciri yang diuraikan di atas, Brunvand (Danandjaja, 1986: 21-22) membagi macam folklor menjadi tiga golongan besar, yaitu folklor lisan, folklor sebagian lisan, dan folklor bukan lisan. Folklor lisan adalah folklor yang bentuknya murni lisan salah satunya puisi rakyat dan cerita rakyat. Folklor sebagian lisan adalah folklor yang bentuknya merupakan campuran unsur bukan lisan, seperti tahayul, teater rakyat, permainan tradisional, upacara adat, tari dan pesta rakyat. Sedangkan folklor bukan lisan adalah folklor yang bentuknya bukan lisan yang dapat dikelompokkan berupa material dan bukan material. Folklor bukan lisan berupa material seperti arsitektur rakyat, hasil kerajinan tangan, pakaian, makanan, alat musik dan peralatan senjata. Sedangkan yang bukan material seperti bahasa isyarat dan musik (Danandjaja, 1986: 21-22).

Berdasarkan penjelasan di atas, macam folklor terbagi ke dalam tiga golongan besar yakni, folklor lisan, folklor setengah lisan, dan folklor bukan lisan. Folklor lisan yakni folklor yang murni dari lisan atau tuturan diantaranya cerita rakyat, puisi rakyat, ungkapan, pribahasa dan sebagainya. Sementara folklor setengah lisan adalah campuran dari unsur bukan lisan antara lain kepercayaan, tarian rakyat, teater rakyat dan sebagainya. Sementara folklor bukan lisan adalah folklor yang terbentuk bukan dari lisan bisa berupa bangunan, obat-obatan tradisional, alat musik dan sebagainya.

6. Hakikat, Jenis, dan Fungsi Cerita Rakyat

a) Hakikat Cerita Rakyat

Cerita Rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau, juga menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia, dan dewa (Gusnetti, 2015: 184).

Menurut Hutomo (Emzir, 2009: 8) bahwa, "Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi kesastraan warga suatu kebudayaan yang penyampaiannya dan penyebarannya disebarkan dan diinstrumenkan secara lisan yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut".

Sedangkan Sisyono, dkk (Sarmandi, 2009: 8) menjelaskan bahwa, "Cerita rakyat adalah salah satu karya sastra yang lahir, hidup dan berkembang pada beberapa generasi dalam masyarakat tradisional, baik masyarakat itu telah mengenal huruf atau belum, disebarkan secara lisan, mengandung survival, bersifat anonim, serta disebarkan diantara kolektif tertentu dalam kurun waktu yang cukup lama".

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari sastra lisan yang memiliki ciri-ciri disampaikan secara turun-temurun, berkembang dari mulut ke mulut, bersifat anonim, artinya nama pengarang tidak diketahui, memiliki bentuk-bentuk klise dalam susunan atau cara pengungkapannya, bersifat tradisional, memiliki nilai-nilai luhur, serta memiliki

versi dan variasi yang berbeda sebab cerita rakyat disampaikan secara lisan. Hal ini mempengaruhi dari penyampaian kepada generasi berikutnya yang disebabkan dari kemampuan seseorang dalam menceritakan kembali cerita tersebut.

Dari bentuk atau gendre folklor, yang paling banyak diteliti para ahli folklor adalah cerita rakyat. Menurut Bascom (Danandjaja, 1986: 50), "Cerita rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu mite, legenda, dan dongeng". Dari ketiga golongan tersebut, selanjutnya akan dijelaskan di bawah ini.

b) Jenis-jenis Cerita Rakyat

(1) Mite/ Mitos

Mitos adalah cerita rakyat yang dianggap suci dan benar-benar terjadi yang ditokohi dewa dan setengah dewa dengan peristiwa yang terjadi di dunia lain atau bukan di alam nyata. Mitos biasanya mengisahkan terjadinya alam semesta, manusia pertama, binatang, gejala alam, dan lain-lain. Selain itu, mitos juga mengisahkan petualangan para dewa dan peperangannya (Jauhari, 2018: 45). Menurut Danesi (Jauhari, 2018: 45), "Sebuah mitos adalah narasi yang karakter-karakter utamanya adalah para dewa, para pahlawan, dan makhluk mistis, plotnya berputar di sekitar asal-muasal benda-benda atau di sekitar makna benda-benda, dan *settingnya* adalah dunia metafisika yang dilawankan dengan dunia nyata."

Menurut Danesi (Jauhari, 2018: 45-46) berdasarkan peristiwanya, secara garis besar mitos terbagi atas empat, yakni mitos alam semesta, mitos manusia pertama, mitos binatang, dan mitos gejala alam. Mitos alam semesta adalah mitos yang menerangkan asal-muasal dunia atau alam. Mitos yang menerangkan dunia dan peristiwa alamnya saja ada dua. Pertama, mitos kosmogonis yang menjelaskan

keberadaan dunia. Berdasarkan kisah kosmologi, dunia diciptakan dari ketiadaan, dari kisah lainnya dunia muncul dari dunia bawah. Kedua, mitos ekatologis yang menjelaskan keberakhirannya dunia. Mitos gejala alam adalah mitos yang menyampaikan sebab-sebab terjadinya gejala alam. Mitos ini disebut mitos eksplanatoris yang berusaha menjelaskan terjadinya gejala alam seperti yang dipercayai oleh bangsa Norse bahwa Dewa Thor yang menciptakan guntur dan petir dengan cara melemparkan palu pada musuh-musuhnya. Mitos manusia pertama adalah mitos yang menyampaikan asal mula manusia di dunia. Mitos binatang adalah mitos yang menyampaikan asal muasal binatang atau setengah binatang (Jauhari, 2018: 45-46).

Berdasarkan uraian di atas, bahwa mitos adalah cerita yang dipercayai oleh masyarakat bahkan dianggap suci, sebab ceritanya terjadi di luar alam nyata. Mitos berdasarkan peristiwanya terbagi menjadi empat bagian yakni, mitos alam semesta, mitos manusia pertama, mitos binatang, dan mitos gejala alam.

(2) Legenda

Legenda hampir sama dengan mitos, yang peristiwanya dipercayai benar-benar terjadi bagi empunya cerita. Pembedanya, legenda ditokohi manusia, sedangkan mitos ditokohi dewa, setengah dewa, atau makhluk gaib. Legenda peristiwanya bersifat keduniawian atau terjadi di alam nyata, sedangkan mitos di luar alam nyata (Jauhari, 2018: 45).

Menurut Danandjaja (Jauhari, 2018: 48) membedakan jenis legenda, yang pertama, legenda keagamaan (*religious legends*); kedua, legenda alam gaib (*supernatural legends*); ketiga, legenda perseorangan (*personal legends*); keempat, legenda setempat (*local legends*). Akan dijelaskan sebagai berikut:

(a) Legenda keagamaan.

Legenda keagamaan adalah peristiwa-peristiwa keagamaan yang terjadi di masa silam.

(b) Legenda alam gaib.

Legenda alam gaib adalah cerita rakyat yang berhubungan dengan makhluk-mahluk gaib.

(c) Legenda perorangan.

Legenda perorangan adalah kisah hidup seseorang, baik yang berakhir dengan kematian maupun tidak. Legenda ini sangat erat kaitannya dengan kisah percintaan, pengabdian, penipuan, dan peperangan.

(d) Legenda setempat.

Legenda setempat adalah legenda yang mengisahkan asal-usulnya nama sebuah tempat. Selain nama tempat, legenda setempat juga mengisahkan asal-usul bentuk tempat, seperti tempat itu berbukit-bukit, dataran, berjurang, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa legenda memiliki ciri yang berbeda dengan mitos, jika mitos terjadi di luar alam nyata sedangkan legenda terjadi di alam nyata. Berdasarkan jenisnya legenda terbagi menjadi empat jenis yakni legenda keagamaan, alam gaib, legenda perorangan, dan legenda setempat.

(3) Dongeng

Dongeng adalah cerita pendek tradisi lisan sekelompok masyarakat yang tidak dipercayai kebenarannya atau tidak dianggap benar-benar terjadi. Masyarakat yang mempunyai cerita memfungsikan dongeng sebagai alat hiburan, tetapi banyak juga yang bermakna dedaktis, politis dan sindiran atau kritik sosial (Jauhari, 2018: 58).

Berdasarkan jenisnya, Danandjaja (Jauhari, 2018: 58) dongeng dapat digolongkan pada empat golongan besar. Keempat dongeng itu terdiri atas dongeng binatang, dongeng biasa, dongeng lelucon, dan dongeng berumus. Pertama dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi oleh binatang, baik itu binatang karnivora, herbivora, maupun omnivora. Tokoh-tokoh binatang itu digambarkan sebagai binatang yang pintar, cerdas, lucu, bodoh, baik budi, jahat, licik, dan rakus. Kedua dongeng biasa adalah dongeng yang ditokohi manusia, baik mengisahkan kebahagiaan, kesengsaraan, maupun kelucuan perilakunya. Ketiga dongeng lelucon adalah cerita rakyat yang menggelikan hati. Cerita-cerita tersebut dapat membuat tertawa orang yang mendengarkannya dan yang menceritakannya. Namun dibalik tertawaan itu terkadang suka menyakiti hati orang yang terkena sasarannya. Keempat dongeng berumus adalah dongeng yang strukturnya berupa pengulangan. Dongeng berumus terdiri atas beberapa bentuk, yakni dongeng timbun banyak, dongeng untuk mempermainkan orang, dan dongeng yang tidak mempunyai akhir. Dongeng bertimbun banyak disebut juga dongeng berantai dengan cara memberi keterangan lebih terperinci pada setiap inti pengulangan. Dongeng untuk mempermainkan orang adalah cerita fiktif yang sengaja untuk memperdayai orang sehingga pendengarnya mengeluarkan jawaban yang sombong (Jauhari, 2018: 58).

Berdasarkan uraian di atas, bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi tetapi dipercayai oleh masyarakat sebab memiliki fungsi menghibur, deduktis, dan kritis. Dongeng terbagi ke dalam empat golongan besar yakni, dongeng binatang, dongeng biasa, dongeng lelucon dan dongeng berumus.

c) Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat yang diwariskan oleh nenek moyang tentu mempunyai fungsi tertentu. Apabila dikaji dapat dilihat adanya muatan nilai-nilai luhur, nilai-nilai moral dan dedaktik. Hal itu juga dapat dijadikan sebagai kontrol sosial dalam bertingkah laku maupun bertindak. Pada zaman dahulu, nenek moyang kita ketika menasehati anak dapat melalui cerita maupun tembang (Andalas, 2017: 5). Ada beberapa fungsi folklor yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

(1) Penghibur

Adanya dongeng sebagai bagian dari folklor yang dapat menghibur pemiliknya. Dongeng sebagai salah satu jenis folklor tidak terlepas dari fungsi karya sastra, yaitu mendidik dan menghibur. Seperti dongeng kancil yang dapat menghibur pembaca ketika melihat tingkah dan kecerdikannya.

(2) Alat Pendidikan

Folklor sebagai alat pendidikan dapat melalui cerita, permainan, maupun upacara adat. Dalam hal ini pendidikan yang didapat dari kisah-kisah yang dibawakan sehingga menjadi pelajaran untuk pembaca agar tidak melakukan kesalahan, durhaka, maupun melakukan pelanggaran yang dicerminkan melalui tokoh dan penokohan dari cerita tersebut.

(3) Kontrol Sosial

Kontrol sosial adalah cara yang atau sarana yang digunakan untuk mengendalikan tingkah laku masyarakat supaya mematuhi nilai-nilai dan kaidah yang berlaku di lingkungan sosial (Habib, 2012). Sedangkan menurut Suastika (2011: 35), "suatu sikap dari seseorang atau masyarakat yang peduli terhadap sesama dan lingkungannya. Melakukan berbagai penilaian yang kritis terhadap

yang kurang baik menjadi lebih baik sesuai adat dan budaya masyarakat yang bersangkutan”. Jadi kontrol sosial tersebut terkait dengan pengendalian tingkah laku sesuai dengan tatanan sosial budaya masyarakat.

(4) Pemersatu

Folklor sebagai pemersatu dapat dipahami sebagai orang yang ingin mempersatukan atau alat untuk mempersatukan. Hal ini dapat dilihat dari cerita, tokoh, penokohan dan keseluruhan kepercayaan yang membuat pembaca atau pada masanya orang semakin yakin dan percaya pada kisah cerita tersebut.

(5) Pelestarian Lingkungan

Folklor sebagai pelestarian lingkungan dapat dipahami adanya aturan-aturan yang diberlakukan oleh masyarakat pemilik cerita. Hal ini biasanya dikaitkan dengan mitos yang ada dalam cerita.

Berdasarkan penjelasan di atas, fungsi cerita rakyat dapat disimpulkan yakni sebagai penghibur diartikan dapat memberikan hiburan bagi pembaca, sebagai pendidikan diartikan dapat memberikan pelajaran baik melalui cerita, permainan, maupun adat istiadat, sebagai kontrol sosial diartikan sebagai sarana untuk mengendalikan tingkah laku masyarakat mengenai nilai-nilai dalam masyarakat, sebagai pemersatu diartikan atau dapat dipahami sebagai orang yang ini mempersatukan atau alat untuk mempersatukan, dan sebagai pelestarian lingkungan dapat dipahami adanya aturan-aturan dalam melestarikan lingkungan, hal ini biasanya dengan adanya hutan larangan dan sebagainya.

7. Analisis Struktur Cerita Rakyat

a) Pendekatan Struktural dalam Cerita Rakyat

Semi (1984: 27) mengemukakan, Struktur fiksi secara garis besar dibagi atas dua bagian, yaitu struktur luar (*ekstrinsik*) dan struktur dalam (*intrinsik*). Struktur luar adalah segala macam unsur yang berada di luar karya sastra yang ikut memengaruhi kehadiran karya sastra tersebut, misalnya faktor sosial ekonomi, faktor kebudayaan, faktor sosio-politik, keagamaan, dan tata nilai yang dianut masyarakat. Struktur dalam adalah unsur-unsur yang membentuk karya sastra tersebut seperti penokohan atau perwatakan, tema, alur, pusat pengisahan, latar, dan gaya Bahasa.

Atas dasar tersebut, pada uraian berikut yang dibicarakan hanyalah struktur dalam atau segi intrinsik. menjelaskan Berikut penjelasan mengenai unsur-unsur tersebut.

(1) Tema

Tema merupakan gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membentuk tulisan karya sastra. Staton dan Kenny (Nurgiyantoro, 2015: 114) mengemukakan bahwa, "Tema adalah makna yang terkandung dalam sebuah cerita." Tema dapat menjalin rangkaian cerita secara keseluruhan. Penggambaran tokoh, latar maupun alur semuanya mengacu pada pokok pikiran yang sama. Semua unsur dalam cerita mendukung tema yang telah ditentukan dalam sebuah cerita.

Sebagai langkah awal yang harus ditempuh oleh pengarang dalam menciptakan sebuah karya sastra prosa adalah menentukan tema. Hal ini karena

menurut Sumardjo (1984: 57),”Tema adalah pokok pembicaraan dalam sebuah cerita”. Tentu saja pokok pembicaraan atau ide tersebut melandasi lahirnya karya sastra mulai dari awal sampai akhir cerita.

Sedangkan Nurgiyantoro (2015: 115) mengemukakan bahwa,”Tema adalah gagasan (makna) dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif dan biasanya dilakukan secara implisit”.

Apabila kita memerhatikan dengan cermat, dalam sebuah karya sastra prosa, maka akan tampak dengan jelas bahwa tema tersebut akan terasa dan mewarnai karya sastra tersebut dari halaman awal hingga akhir. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa tema adalah permasalahan yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita dan sekaligus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dalam karyanya.

(2) Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku dalam cerita. Kehadiran tokoh dalam cerita merupakan sosok yang mempunyai peran dalam cerita sehingga cerita menjadi hidup. Tokoh dalam cerita mempunyai sifat, sikap, tingkah laku dan watak-watak tertentu. Tokoh dapat dipilah ada tokoh utama atau tokoh sentral dalam cerita, adapun tokoh bawahan yaitu tokoh pendukung cerita. Istilah tokoh menunjukkan pada orangnya, pelaku cerita.

Penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter. Karakter adalah sifat-sifat kejiwaan tokoh yang ada dalam cerita. Tokoh dan penokohan keduanya memiliki hubungan yang sangat erat. Tokoh-tokoh itu

memiliki watak yang menyebabkan terjadi konflik dan konflik itulah yang kemudian menghasilkan cerita (Waluyo, 2017: 15). Karakter tokoh dalam cerita biasanya dibedakan atas karakter antagonis, protagonis dan tritagonis. Tokoh protagonis merupakan tampilan sosok yang dapat mengambil simpati dan empati para penikmat atau pembaca, biasanya tercermin dari sikap yang baik, bijaksana, dermawan, suka menolong, ramah, peduli, jujur, rendah hati, cerdik, pandai dan sebagainya. Tokoh antagonis merupakan tampilan sosok yang dibenci penikmat atau pembaca karena mempunyai sikap maupun watak yang tidak baik, seperti pendendam, pembohong, sombong, iri hati, jahat, serakah, kejam, suka mencuri, kikir, dan sebagainya. Tokoh tritagonis merupakan sosok penengah atau meleraikan suatu pertikaian, dapat menyatukan perbedaan pendapat. Tokoh tritagonis ini menengahi antara watak antagonis dan protagonis. Sifatnya biasanya bijaksana dan tidak memihak tetapi cenderung baik.

Cara penyajiannya ada tokoh bulat dan tokoh datar. Tokoh bulat adalah tokoh yang mempunyai sikap, sifat atau karakter yang dinamis. Artinya tokoh awal cerita sampai dengan akhir cerita ditampilkan sebagai sosok yang berubah-ubah sikapnya maupun karakternya. Misalnya awalnya ditampilkan sebagai sosok penjudi, pemabuk, kejam tetapi dalam perjalanan cerita sampai dengan akhir cerita ditampilkan sebagai sosok yang sholeh, insyaf dengan semua perbuatannya, santun.

(3) Alur Cerita (*Plot*)

Dalam karya sastra, cerita dapat dibangun dengan adanya alur cerita. Stanton (Nurgiyantoro, 2015: 167) mengemukakan bahwa, "Plot adalah cerita yang berisi

urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain”. Kenny (Nurgiyantoro, 2015: 167) mengemukakan bahwa, ”Plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana karena pengarang menyusun peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab-akibat”.

Alur cerita atau plot memiliki tahapan, tahapan plot dibedakan menjadi lima bagian. Rincian yang dimaksud adalah yang dikemukakan oleh Tasrif (Nurgiyantoro, 2015: 209-210). Kelima tahapan itu adalah sebagai berikut.

(a) Tahap Situasi (*Situation*)

Tahap penyituasian, tahap yang terutama berisi pelukisan dan pengenalan situasi latar dan tokoh-tokoh cerita. Tahap ini merupakan tahap pembukaan cerita, pemberian informasi awal, dan lain-lain yang terutama, berfungsi untuk melandastumpui cerita yang dikisahkan pada tahap berikutnya.

(b) Tahap Pemunculan Konflik (*Generating Circumstances*)

Tahap pemunculan konflik, masalah-masalah dan peristiwa-peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai dimunculkan. Jadi, tahap ini merupakan tahap awal munculnya konflik, dan konflik itu sendiri akan berkembang dan dikembangkan menjadi konflik-konflik pada tahap berikutnya. Tahap pertama dan tahap kedua pada pembagian ini, tampaknya berkesesuaian dengan tahap awal pada penahapan seperti yang dikemukakan di atas.

(c) Tahap Peningkatan Konflik (*Rising Action*)

Tahap peningkatan konflik, konflik yang dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin berkembang dan dikembangkan kadar intensitasnya. Peristiwa-peristiwa dramatik yang menjadi inti cerita semakin mencekam dan menegangkan. Konflik-

konflik yang terjadi, internal dan eksternal, atau keduanya, pertentangan-pertentangan, benturan-benturan antarkepentingan masalah dan tokoh yang mengarah ke klimaks semakin tidak dapat dihindari.

(d) Tahap Klimaks (*climax*)

Tahap klimaks, konflik dan atau pertentangan yang terjadi, yang dilakukan dan atau ditimpakan kepada para tokoh cerita mencapai titik intensitas puncak. Klimaks sebuah cerita akan dialami oleh tokoh-tokoh utama yang berperan sebagai pelaku dan penderita terjadinya konflik utama.

(e) Tahap Penyelesaian (*denouement*)

Tahap Penyelesaian, konflik yang telah terjadi mencapai klimaks diberi jalan keluar, cerita diakhiri. Tahap ini berkesesuaian dengan tahap akhir di atas.

Berdasarkan penjelasan di atas, tahapan plot terbagi menjadi lima tahapan yakni, tahapan penyituan, tahapan pemunculan konflik, tahapan peningkatan konflik, tahapan klimaks, dan tahapan penyelesaian.

(4) Latar (*setting*)

Menurut Abrams (1999: 284),” Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landasan tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan”. Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yakni tempat, waktu, dan sosial-budaya. Waktu masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda-beda dan dapat dibicarakan secara sendiri, ketiga unsur pada kenyataannya saling berkaitan dan saling memengaruhi satu dengan yang lainnya (Nurgiyantoro, 2015:314). Tiga Unsur latar dapat dijelaskan sebagai berikut.

(a) Latar Tempat

Latar tempat menunjuk pada lokasi kejadian terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas. Tempat-tempat yang bernama adalah tempat yang sering dijumpai dalam dunia nyata, misalnya Magelang, Yogyakarta, dan seterusnya. Tempat dengan inisial tertentu, biasanya berupa huruf awal (kapital) nama suatu tempat, juga menyaran pada tempat tertentu. Latar tempat yang tanpa nama jelas biasanya hanya berupa penyebutan jenis dan sifat umum tempat tertentu, misalnya desa, sungai, jalan, hutan, dan seterusnya (Nurgiyantoro, 2015: 314-315).

(b) Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah (Nurgiyantoro, 2015: 318).

(c) Latar Sosial-Budaya

Latar sosial-budaya menunjuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Ia dapat berupa kebiasaan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah, dan atas (Nurgiyantoro, 2015: 322).

(5) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui isi cerita yang dikarangnya kepada pembaca. Amanat yang disampaikan dapat secara langsung tertulis, melalui dialog antar tokoh dalam cerita atau tidak langsung.

8. Kajian Nilai-nilai Edukatif dalam Cerita Rakyat

a) Pengertian Nilai Secara Umum

Manusia tidak bisa lepas dari tata nilai yang melingkupi di dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Hal ini, menunjukkan sikap orang terhadap sesuatu yang baik dan buruk. Nilai berkaitan erat dengan kebaikan yang ada pada suatu hal, namun kebaikan berbeda dengan nilai. Kebaikan lebih melekat pada suatu hal atau barang, sedangkan nilai lebih merujuk pada sikap seseorang terhadap sesuatu hal yang baik. Sejalan dengan pengertian yang ada pada kamus besar bahasa Indonesia yang menjelaskan bahwa nilai lebih kepada sifat-sifat yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Nilai memiliki pengertian yang luas dan bervariasi

Scheler (Fronidizi, 2011: 114) menyatakan bahwa, "Nilai merupakan kualitas yang tidak tergantung pada benda; benda adalah sesuatu yang bernilai". Ada beberapa definisi dan pandangan mengenai nilai. Nilai itu objektif jika ia tidak tergantung pada subjek atau kesadaran yang menilai sebaiknya, nilai itu bisa menjadi subjektif jika eksistensinya, maknanya, dan validitasnya tergantung pada reaksi subjek yang melakukan penilaian, tanpa mempertimbangkan apakah ia bersifat psikis atau fisis (Fronidizi, 2011: 20).

Scheler (Fronidizi, 2011: 125) lebih tajam menyatakan bahwa, "Nilai merupakan satu jenis objek yang sama sekali tidak dapat dimasuki oleh rasio".

Scheler (Suseno, 2000: 34) menjelaskan bahwa, "Nilai adalah kualitas atau sifat yang membuat apa yang bernilai menjadi bernilai. Oleh karena itu, nilai selalu menjadi ukuran dalam menentukan kebenaran dan keadilan sehingga tidak akan pernah lepas dari sumber asalnya, yaitu berupa agama, logika dan norma yang berlaku pada masyarakat".

Nilai merupakan suatu yang abstrak, tetapi secara fungsional mempunyai ciri yang mampu membedakan antara yang satu dengan yang lain. Suatu nilai jika dihayati oleh seseorang, maka akan berpengaruh terhadap cara berpikir, cara bersikap maupun cara bertindak dalam mencapai tujuan hidupnya. Ahmadi dan Uhbiyati (Sarmandi, 2009: 31). Scheler (Frondizi, 2011: 132) menegaskan bahwa, "Nilai yang terendah dan semua nilai sekaligus merupakan nilai yang pada dasarnya fana, nilai yang lebih tinggi dari pada semua nilai yang lain merupakan nilai yang abadi".

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai adalah sifat-sifat yang penting bagi kemanusiaan, sesuatu yang abstrak dengan kriteria yang beragam dan sulit dirumuskan tetapi secara fungsional mempunyai ciri yang mampu membedakan antara yang satu dengan yang lain. Nilai tidak dapat diukur dengan hal-hal yang bersifat lahiriah, tetapi lebih bersifat batiniah. Nilai berhubungan dengan perasaan atau hati dan bersifat relatif.

b) Nilai-nilai Edukatif dalam Cerita Rakyat

Beberapa nilai yang harus dimiliki sebuah karya sastra yang baik yaitu di antaranya; nilai estetika, nilai moral, nilai konsepsional, nilai sosial budaya, dan nilai-nilai lainnya. Sebuah karya sastra yang baik pada dasarnya mengandung

nilai-nilai yang perlu ditanamkan pada anak atau generasi muda. Sutrisno (Sarmandi, 2009: 30) menyatakan bahwa, "Nilai-nilai dan sebuah karya sastra dapat tergambar melalui tema-tema besar mengenai siapa manusia, keberadaannya di dunia dan dalam masyarakat; apa itu kebudayaannya dan proses pendidikannya; semua ini dipigurakan dalam refleksi konkret fenomenal berdasar fenomena eksistensi manusia dan direfleksi sebagai rentangan perjalanan bereksistensi berada di masyarakat sampai kepulangannya ke Yang menciptakannya".

(1) Nilai Moral

Sarmandi (2009: 32) mengemukakan bahwa, "Moral merupakan petunjuk yang sengaja diberikan pengarang tentang berbagai hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan, seperti sikap, tingkah laku, sopan santun, dan pergaulan". Ajaran moral disampaikan bersifat praktis karena ajaran itu ditampilkan ada diri tokoh-tokoh yang ada lewat sikap dan tingkah laku. Seorang tokoh dalam cerita dikatakan bermoral tinggi apabila ia mempunyai pertimbangan baik dan buruk. Namun, pada kenyataannya pandangan mengenai moral dalam hal-hal tertentu bersifat relatif. Suatu hal yang dipandang baik oleh seseorang pada suatu bangsa belum tentu sama bagi bangsa lain. Nurgiyantoro (2002: 321) menyatakan bahwa, "Pandangan seseorang tentang moral, dan kecenderungan-kecenderungan, biasanya dipengaruhi oleh pandangan hidup".

Moral dalam cerita biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang ditafsirkan dan diambil lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca (Nurgiyantoro, 2002: 321). Dalam karya sastra, moral biasanya mencerminkan pandangan hidup

pengarang yang bersangkutan, pandangan tentang nilai-nilai kebenaran. Hal itulah yang ingin di sampaikan kepada pembacanya. Moral merupakan petunjuk yang sengaja diberikan pengarang tentang berbagai hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan. seperti sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan. Ajaran moral yang disampaikan bersifat praktis, karena alasan itu ditampilkan pada diri tokoh-tokoh yang ada lewat sikap-sikap dan tingkah lakunya.

Dalam karya sastra, moral atau hikmah yang diperoleh pembaca selalu dalam pengertian baik. Jika dalam sebuah karya sastra ditampilkan sikap dan tingkah laku yang kurang terpuji oleh tokoh-tokoh cerita, tidak berarti bahwa pengarang menyarankan kepada pembaca untuk bersikap, mencontoh, dan bertindak seperti itu. Dengan demikian, moral selalu mengacu pada perbuatan manusia, yakni perbuatan baik dan buruk. Seseorang akan berbuat baik jika budi pekertinya juga baik. Budi pekerti yang baik selalu ditanamkan dengan tujuan pembentukan moral yang baik.

Karya sastra yang baik senantiasa menawarkan pesan moral yang berhubungan dengan sifat-sifat luhur kemanusiaan memperjuangkan hak dan martabat manusia. Sifat-sifat luhur kemanusiaan tersebut pada hakikatnya bersifat universal. Artinya, sifat-sifat itu dimiliki dan diyakini kebenarannya oleh manusia sejadat. Hal inilah yang menjadi asumsi dasar bahwa dalam karya sastra, dalam hal ini cerita rakyat, terkandung nilai pendidikan moral. Nilai-nilai pendidikan moral ini perlu digali dan ditanamkan kepada para pembaca, terutama kepada generasi penerus bangsa.

(2) Nilai Adat/Tradisi

Kebiasaan yang berkembang dalam masyarakat dapat diartikan suatu adat atau tradisi dikatakan cara atau kelakuan yang sudah menjadi kebiasaan sejak dahulu kala. Kebiasaan yang dimaksud seringkali sudah mendarah daging dalam kehidupan masyarakat yang bersangkutan. Tradisi atau kebiasaan masa lampau yang ada dalam yang dalam masyarakat sering kali masih memiliki relevansi dengan kehidupan sekarang. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang kompleks. Hal itu dapat berupa kebiasaan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain yang tergolong latar spiritual. Selain itu, latar sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah, atau atas (Nurgiyantoro, 2002: 233-234).

Adat merupakan wujud ideal dari kebudayaan Koentjaraningrat (Rukmini, 2009: 46). Secara lengkap, Wujud itu disebut adat tata kelakuan. Adat ini berfungsi sebagai pengatur kelakuan. Suatu contoh dari adat yang memiliki nilai sosial budaya yang tinggi adalah gotong-royong. Konsepsi bahwa hal itu bernilai tinggi ialah apabila manusia itu suka bekerja sama dengan sesamanya berdasarkan rasa solidaritas yang besar Koentjaraningrat (Rukmini, 2009: 46). Dalam kamus besar bahasa Indonesia adat merupakan wujud gagasan kebudayaan yang terdiri dari atas nilai-nilai budaya, norma, hukum dan aturan yang satu dengan yang lain berkaitan menjadi suatu sistem.

Gotong-royong misalnya, memiliki ruang lingkup yang sangat luas, karena hampir semua karya manusia biasanya dilalukan dengan rangka kerja sama dengan orang lain. Pendek kata, bahwa kebiasaan tersebut memiliki nilai moral

yang baik dalam bertindak dan bermasyarakat. Sumber karya sastra jelas bersifat individual, tetapi sumber terakhir karya sastra adalah tradisi dan konvensi, sumber-sumber tersebut digali melalui fakta-fakta sosialnya. Namun, kenyataannya nilai-nilai tradisi yang ada di berbagai daerah semakin jauh dari kalangan muda sekarang.

Perubahan zaman bukanlah sesuatu yang baru dan kerana itulah ada beberapa alasan mengapa nilai-nilai tradisi harus diperhatikan oleh kita. Dalam tradisi banyak kearifan yang selama ini kita abaikan atau cenderung dilupakan. Acuan yang paling dekat dalam berkebudayaan adalah nilai-nilai tradisi yang diwariskan oleh nenek moyang kita. Perubahan zaman untuk sementara pihak menyebabkan dan membawa dampak diantaranya dampak positif pada kesadaran dan pentingnya nilai-nilai tradisi dalam berkebudayaan untuk selalu dijaga dan dilakukan oleh kita.

(3) Nilai Agama (*Religi*)

Endraswara (2016: 68) mengemukakan bahwa, "Nilai religious adalah nilai yang berhubungan dengan keilahian atau keterjalinan manusia dengan tuhan dan segala penciptaan-Nya". Kalangan masyarakat pada zaman dahulu atau mungkin masyarakat kini masih mempercayai adanya roh-roh kuat yang menghukum atau memberi imbalan kepada seluruh suku atau kelompok. Agama, sebagaimana biasa diyakini oleh para penganutnya, merupakan sumber rasa kewajiban sosial. Orang-orang zaman dahulu, terutama orang-orang pedesaan, bersifat sangat religius. Sifat ini tampak atau ditandai dengan berbagai kegiatan keagamaan yang dilakukan oleh masyarakat. Upacara-upacara atau ritual biasanya dilakukan

bersamaan dengan upacara tradisi leluhur, yaitu berupa selamatan, bersih desa, melakukan sesaji untuk roh-roh penunggu atau leluhur yang telah meninggal. Doa bersama juga dilakukan dalam rangka meminta hujan ketika musim kering yang dipimpin oleh seorang tokoh adat atau agama merupakan nilai religius yang masih berkembang pada masa sekarang.

Religi dan kepercayaan mengandung segala keyakinan serta bayangan manusia tentang sifat-sifat tuhan tentang wujud dari alam gaib, serta segala nilai, norma, dan ajaran dari religi yang bersangkutan. Koentjaraningrat (Rukmini, 2009: 49). Sementara itu, sistem ritus dan upacara merupakan usaha manusia untuk mencari hubungan dengan tuhan, dewa-dewa, atau makhluk-mahluk halus yang mendiami alam gaib itu. Sementara itu, sistem ritus dan upacara merupakan usaha manusia untuk mencari hubungan dengan Tuhan, dewa-dewa, atau makhluk-mahluk halus yang mendiami alam gaib itu. Koentjaraningrat (Rukmini, 2009: 49). Hal tersebut sudah terjalin erat satu dengan yang lain menjadi sebuah sistem yang diyakini memiliki hubungan kepercayaan yang kuat sejak nenek moyang.

Terlepas dari kepercayaan roh-roh halus atau dewa-dewa, masyarakat percaya bahwa tuhan akan memberi hukuman kepada orang atau kelompok masyarakat yang berperilaku dan berbuat tidak baik dalam hidupnya. Sebagai contoh, jika terjadi suatu gempa bumi atau wabah menghancurkan para penduduk suatu daerah, orang-orang bijaksana akan mencari tahu kebiasaan mereka manakah yang salah, dan memutuskan bahwa kebiasaan-kebiasaan seperti itu akan dihindari di masa datang sebagai pembelajaran.

Beberapa uraian di atas, dapat memberikan arah bahwa agama sangat penting dan memiliki fungsi-fungsi sosial yang cukup banyak. Agama memiliki fungsi sosial yang sangat penting. Pertama, agama merupakan sanksi untuk berperilaku yang luas dengan memberi pengertian tentang baik dan buruk. Kedua, agama memberi contoh-contoh untuk perbuatan-perbuatan yang direstui. Ketiga, agama membebaskan manusia dan beban untuk mengambil keputusan dan menempatkan tanggung jawabnya di tangan tuhan atau dewa-dewa. Keempat, agama memegang peranan penting dalam memelihara solidaritas sosial. Agama sungguh sangat penting untuk pendidikan, upacara keagamaan memperlancar cara mempelajari adan dan pengetahuan kesukuan dan dengan demikian dapat membantu untuk melestarikan kebudayaan.

Pandangan mengenai agama dan fungsi agama seperti diuraikan di atas diyakini dan diterima oleh masyarakat sebagai sesuatu yang mereka yakini. Pandangan tersebut akan terus berkembang dan tidak akan mati, akan terus berkembang pada setiap zaman sebagai satu kepercayaan yang dipegang teguh. Masyarakat percaya bahwa agama menjadi satu kekuatan untuk kekuatan dalam berkeyakinan dan berbuat baik. Hal ini yang menjadi bukti bahwa dalam cerita rakyat terkandung nilai-nilai pendidikan agama yang masih memiliki relevansi dengan kehidupan pada saat ini dan pada saat-saat mendatang.

(4) Nilai Pendidikan Sejarah (*Historis*)

Pada hakikatnya karya sastra merefleksikan zaman atau kehidupan masyarakat yang sering kali dan dihayati oleh pengarang (Waluyo, 2017: 25). Karya sastra, termasuk di dalamnya cerita rakyat, mengisahkan masa silam. Oleh karena itu,

kisah masa silam dalam cerita rakyat merupakan remakan fakta sejarah yang sesungguhnya. Namun, kandungan nilai sejarah tersebut barangkali hanya berupa imajinasi pengarangnya. Juga naskah dan tradisi lisan warisan budaya leluhur bermanfaat untuk mengenali perjalanan sejarah masyarakat lokal dan bangsa .

Melalui tradisi lisan atau naskah (sastra lisan yang sudah dibukukan) dapat ditelusuri kembali kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa masa lampau, perjalanan hidup, bangsa, dan anggotanya dapat dengan mudah kita ketahui. Selain itu, cerita rakyat dapat berperan sebagai penghubung kebudayaan masa silam dengan kebudayaan masa yang akan datang. Melalui cerita rakyat setidaknya dapat diruntut kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi pada masa lampau.

Kita dapat mengetahui apa yang pernah dialami atau dilakukan seorang tokoh atau kelompok masyarakat pada masa tertentu. Kita juga dapat mengetahui apa saja yang ditinggalkan seorang tokoh atau kelompok masyarakat tertentu pada suatu daerah. Dengan demikian, dapat diketahui hubungan antara benda-benda dan peninggalan sejarah serta perjalanan hidup seorang tokoh atau kelompok masyarakat. Kejadian-kejadian masa silam memang tidak mungkin terulang kembali. Yang dapat terjadi pada saat ini atau pada masa yang akan datang hanyalah pola-pola kejadiannya yang dapat menjadi pegangan sebagai nilai-nilai pendidikan yang baik. Sehingga banyak yang mengungkapkan manusia perlu belajar dari sejarah. Artinya, melalui pengalaman, kejadian, atau peristiwa masa silam dapat diambil hikmah atau nilai pada kehidupan kini dan yang akan datang. Ini bukti bahwa cerita rakyat dapat memberikan nilai sejarah kepada generasi berikutnya.

(5) Nilai Pendidikan Kepahlawanan (Semangat Perjuangan)

Orang yang berani mengorbankan harta, benda dan jiwa raganya untuk membela dalam kebaikan atau membela tanah kelahirannya atau negaranya, sering kita yakini sebagai pahlawan dengan jasa-jasa dan pengabdianya tanpa pamrih. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kepahlawanan memiliki arti sifat pahlawan yang keberanian, keperkasaan, kerelaan berkorban dan kesatriaan. Dapat dikatakan seluruh hidupnya diabdikan untuk membela kebenaran dan demi nusa bangsanya. Dalam setiap peristiwa atau kejadian terkadang menjadikan sifat kepahlawanan sebagai idola dalam cerita.

Hal ini dapat dijumpai dalam karya sastra, termasuk di dalam cerita rakyat. Tokoh atau beberapa orang menjadi pusat perhatian yang dikagumi, tetapi adapula yang dibenci masyarakat. Perilaku tokoh yang dikagumi biasanya mempunyai keberanian, jiwa pahlawan, dan semangat juang, membela kebenaran, dan memperjuangkan daerah dan tanah kelahirannya. Jika dihadapkan pada atau kepada tokoh-tokoh cerita, pembaca sering memberikan suatu reaksi emotif yang tersendiri ataupun tertentu seperti merasa akrab, simpati, benci, kesal, empati, atau berbagai reaksi afektif lainnya (Nurgiyantoro, 2002: 174). Bagi pembaca atau pendengar cerita dan kisah sering mengidentifikasi dirinya dengan tokoh yang dikagumi atau dibenci, biasa disebut sebagai idola. Segala tindakan atau apa saja yang dilakukan tokoh-tokoh tersebut seakan-akan dialami atau dirasakan oleh pembaca atau pendengar cerita. Kehadiran tokoh-tokoh dalam cerita dirasakan sebagai kehadiran dalam dunia yang nyata dan tidak mengada-ada.

Pelaku-pelaku cerita yang diidolakan dianggap atau diyakini dengan sebutan pahlawan pada masa silam, meskipun kadang-kadang cerita itu tidak sepenuhnya

benar dan nyata berdasarkan pandangan sejarah. Kekaguman pembaca atau pendengar terhadap tokoh-yokoh pujaan ini benar-benar diresapi dan merasuk pada hatinya. Ketokohan atau kepahlawanan seseorang akan diteladani oleh pembaca atau pendengar cerita. Hal inilah, yang dimaksud dengan hikmah atau nilai kepahlawanan (semangat perjuangan) tokoh cerita yang dapat mempengaruhi pembaca atau pendengar sehingga dapat diteladani.

(6) Nilai Edukatif dalam Karya Sastra

Wellek (2016: 292) mengemukakan bahwa, "Perlunya membedakan istilah nilai dan penilaian". Sepanjang sejarah orang telah tertarik dan menganggap sastra lisan dan cetak bernilai positif. Tetapi kritikus dan filsuf yang membuat penilaian terhadap karya sastra, mungkin mengambil keputusan yang negatif. Di sini dari rasa tertarik kita telah beralih pada suatu tindakan penilaian. Dengan acuan pada norma tertentu, dengan menerapkan kriteria tertentu, dan dengan membandingkannya dengan objek dan minat lainnya. Kita menempatkan objek rasa tertarik pada tingkat kedudukan tertentu. Nilai-nilai itu secara potensial ada pada struktur sastra, nilai-nilai itu dapat direalisasikan dan dihargai hanya kalau dibaca dan direnungkan oleh pembaca yang memenuhi persyaratan.

Nilai merupakan suatu yang abstrak, namun secara fungsional mempunyai ciri yang mampu membedakan antara yang satu dengan yang lain. Jika suatu nilai dihayati oleh seseorang, maka akan berpengaruh terhadap cara berfikir, cara bersikap maupun cara bertindak untuk mencapai tujuan hidupnya. Nilai selalu menjadi ukuran dalam menentukan kebenaran dan keadilan, oleh karena itu,

norma tidak akan lepas dari sumber asalnya yaitu berupa ajaran agama, logika, dan norma yang berlaku pada masyarakat.

Maka nilai yang mengacu dalam karya sastra adalah kebaikan yang ada dalam karya sastra yang bermakna bagi kehidupan seseorang. Hal ini menunjukkan bahwa berbagai wawasan yang ada dalam karya sastra, khususnya cerita rakyat menunjukkan pada dasarnya selalu mengandung berbagai nilai kehidupan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai sastra adalah sifat yang baik dan berguna bagi kehidupan manusia yang berhubungan dengan etika, logika dan estetika. Dalam hal ini nilai-nilai pendidikan juga termasuk mendorong seseorang untuk secara nyata menjunjung tinggi nilai-nilai dasar kemanusiaan. Dengan begitu pendidikan merupakan proses penyadaran akan nilai-nilai dasar manusia.

Nilai pendidikan erat kaitannya dengan karya sastra. Setiap karya sastra yang baik termasuk cerita rakyat selalu mengungkapkan nilai-nilai luhur yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembaca. Nilai-nilai tersebut bersifat mendidik dan menggugah hati. Nilai pendidikan yang dimaksud dapat mencakup nilai moral, nilai adat, nilai agama, nilai kepahlawanan dan nilai sosial.

Cerita rakyat sebagai bagian dari karya sastra diyakini mengandung nilai-nilai pendidikan yang sangat banyak. Jika digali secara mendalam akan tampak keteladanan-keteladanan dan petuah-petuah melalui tokoh atau peristiwa, meskipun hal itu tidak disampaikan secara eksplisit. Untuk menangkap nilai-nilai edukatif pada sebuah karya sastra, seorang harus membaca karya sastra dalam hal

ini cerita rakyat, sampai benar-benar memahami isi dan peristiwa dari cerita tersebut.

Adapun nilai-nilai edukatif dalam cerita rakyat dibahas di atas meliputi nilai pendidikan moral, nilai pendidikan adat atau tradisi, nilai pendidikan agama, nilai pendidikan sejarah, dan nilai pendidikan kepahlawanan. Yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini untuk menemukan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita rakyat tersebut secara mendalam.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian dan dunia pendidikan merupakan sesuatu yang dinamis dan berkembang. Salah faktor yang menyebabkan hal itu terjadi adalah dengan adanya penelitian-penelitian yang berkemajuan dan bervariasi. Acuan dari penelitian yang sudah ada dapat disebut juga dengan istilah kajian relevan. Melalui kajian relevan ini, diharapkan tidak ada peniruan atau duplikasi dari hasil penelitian seseorang. Selain itu, dengan adanya kajian relevan ini untuk membandingkan hasil penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti sehingga kebaruan penelitian yang sedang dilakukan dapat dibuktikan kebenarannya. Sebelum melakukan penelitian ini, penulis menemukan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Penelitian terdahulu ini peneliti gunakan sebagai acuan dan perbandingan dalam melakukan penelitian.

Pada penelitian ini, yang dijadikan sebagai kajian relevan yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Joko Pitoyo (2018), Aulia, dkk., (2021), Fadila (2021), Rupa dan Sumbi (2021), Himang, dkk., (2019, serta penelitian yang dilakukan

oleh Kusumaningrum (2018). Kelima penelitian yang digunakan dalam kajian relevan ini merupakan penelitian yang terdapat di jurnal-jurnal bereputasi nasional serta penelitian berbentuk tesis yang membahas dan meneliti pengembangan bahan ajar menulis cerita pendek dengan beragam gaya dan metode tertentu.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Joko Pitoyo dengan judul “Pengembangan Pengayaan Materi Berbasis *E-Learning* di SD Muhammadiyah Blawong 1” persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ada pada variabel terikat yakni pengembangan pengayaan yang dilakukan dengan berbasis online. Hasil penelitian yang dilakukan Joko Pitoyo relevan dengan penelitian yang akan dilakukan berdasarkan beberapa pertimbangan yang sudah diteliti yakni mengembangkan bahan pengayaan berbasis *E-Learning* yang akan diteliti.

Selanjutnya yang dijadikan kajian relevan yaitu penelitian oleh Endah Kusumaningrum yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Dongeng Berbasis Gaya Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Proses bagi Siswa Kelas VII Paket B setara SMP.” Penelitian ini merupakan tesis yang di Universitas Muhammadiyah Purwokerto tahun 2018. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada pengembangan bahan ajar dan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif berupa pengembangan (R&D). Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini terletak pada jenis bahan ajar dan keterampilan yang akan diterapkan dan objek dalam penelitian. penelitian Kusumaningrum ini mengembangkan bahan ajar menulis dongeng yang dilakukan pada kelas VII

dalam program kesetraraan atau paket B. Sedangkan penelitian ini dilakukan akan mengembangkan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar.

Penelitian yang dilakukan Revisika, Wiska Baharudin, Etik Maturahmah ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Biologi Umum STKIP Muhammadiyah Manokwari.”

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu pada pengembangan bahan ajar *E-Learning* dan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif berupa pengembangan (R&D). Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini terletak pada jenis bahan ajar dan keterampilan yang akan diterapkan dan objek dalam penelitian. penelitian Revisika ini mengembangkan bahan ajar *E-Learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran biologi. Sedangkan penelitian ini dilakukan akan mengembangkan bahan ajar *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar.

Kemudian penelitian terakhir penelitian yang dilakukan oleh Heni Wijayanti, Widyatmik, I Nyoman Sudana Degeng dan Nurmida Catherine Sitompul berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Learning* pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar.” Penelitian ini menjelaskan tentang pengembangan bahan ajar *E-Learning* dan mendeskripsikan pembelajaran tematik pendamping guru dengan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Persamaan pada penelitian ini adalah dengan sama-sama mengembangkan bahan ajar *E-Learning* dan metodologi penelitian yang sama-sama menerapkan model penelitian pengembangan (R&D). Perbedaan penelitian ditemukan pada penggunaan metode pengembangan bahan ajarnya. Pada penelitian Heni, dkk., pengembangan bahan ajar *E-Learning* pembelajaran tematik pendamping guru, sedangkan dalam

penelitian ini berkaitan dengan pembelajaran *E-Learning* cerita rakyat berbasis cerita bergambar.

