

CERITA RAKYAT RORO JONGGRANG SALAH SATU MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BANGUN DATAR

Eka Zada Juansyah, Dini Safitri, Fitrahati Arya Putri, Galuh Yuniarti, Taufiq Aries Ananda,
Iwan Cakrayana, Abdul Karim
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
ekazadajuansyah17@gmail.com

Abstract (English)

Literary works including folk tales, apart from functioning as a medium of entertainment, can also provide something of value for life. In its capacity as cultural wealth, folklore is full of positive ideas, noble thoughts and valuable soul experiences. Therefore, folklore can be chosen as a learning medium. To utilize folklore as a medium, it is necessary to pay attention to the functions contained in the selected story. These functions are contextualized to the subject. Or it can be transferred to subjects, for example Indonesian Language, Religious Education, Civics, Mathematics, Natural Sciences and Social Sciences. Folklore can also be an easy way for children to learn.

Article History

Submitted: 24 April 2024

Accepted: 3 May 2024

Published: 4 May 2024

Key Words

Roro Jonggrang;
Instructional Media; Flat
Build Material

Abstrak (Indonesia)

Karya sastra termasuk cerita rakyat, selain berfungsi sebagai media hiburan, juga dapat memberikan sesuatu yang bernilai bagi kehidupan. Dalam kapasitasnya sebagai kekayaan budaya, cerita rakyat sarat dengan ide-ide yang positif, buah pikiran luhur, dan pengalaman jiwa yang berharga. Oleh karena itu, cerita rakyat dapat dipilih sebagai media pembelajaran. Untuk memanfaatkan cerita rakyat sebagai media, perlu diperhatikan fungsi yang terdapat dalam cerita yang dipilih. Fungsi-fungsi itulah yang dikontekskan ke mata pelajaran. Atau dilintaskan ke mata pelajaran, misalnya Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama, PPKn, Matematika, IPA, dan IPS. Cerita rakyat juga bisa menjadi jalan kemudahan anak – anak dalam belajar.

Sejarah Artikel

Submitted: 24 April 2024

Accepted: 3 May 2024

Published: 4 May 2024

Kata Kunci

Roro Jonggrang; Media
Pembelajaran; Materi
Bangun Datar

Pendahuluan

Dalam sejarah sastra Indonesia dikenal sastra klasik (lama), yaitu awal dari segala tulisan modern. Tidak ada hal baru yang bisa dipelajari dari karya modern yang tidak dipelopori oleh para penulis di masa-masa sebelumnya, para penulis yang sudah tiada. Seperti yang tertulis di Fiksi Lotus, cerita klasik adalah cerita yang tak kenal batasan waktu. Bisa dinikmati sekarang atau seribu tahun dari sekarang. Isinya selalu relevan terlepas dari siapa yang membacanya atau di mana cerita itu diterbitkan. Dan secara keseluruhan cerita tersebut mampu memberikan nilai resonansi yang kuat bagi para pembacanya (Koentjaraningrat. 1984; Ahmad Araby. 1833).

Salah satu genre sastra kalasik adalah cerita rakyat. Cerita rakyat adalah sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki Bangsa Indonesia. 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 maupun dewa. Fungsi Cerita rakyat selain sebagai hiburan juga bisa dijadikan suri tauladan terutama yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral. Banyak yang tidak menyadari bahwa negeri tercinta ini mempunyai banyak Cerita Rakyat Indonesia yang belum

didengar, bisa dimaklumi karena cerita rakyat menyebar dari mulut ke mulut yang diwariskan secara turun – temurun. Namun sekarang banyak cerita rakyat yang ditulis dan dipublikasikan sehingga cerita rakyat Indonesia dijaga dan tidak sampai hilang dan punah.

Cerita rakyat adalah bagian dari sastra tradisional yang kehadirannya untuk memberikan pengajaran dan dapat pula dipandang sebagai memahami akar eksistensi manusia dan kemanusiaan serta hidup dan kehidupan pada masa lalu yang menjadi akar kehidupan masa kini.

Di samping itu, cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat memberikan sesuatu yang bernilai bagi kehidupan ini. Dalam kapasitasnya sebagai kekayaan budaya, cerita rakyat sarat pula dengan ide-ide yang positif, buah pikiran yang luhur, dan pengalaman jiwa yang berharga. Ambillah misalnya berisi tentang seorang pangeran yang bernama Bandung Bondowoso yang tertarik oleh seorang putri yang bernama Roro Jonggrang. Ia ingin melamar putri. Namun, lamarannya ditolak oleh Raja. Singkat cerita, raja meminta Bandung Bondowoso untuk Membuat seribu candi dalam bentuk bangun datar jika ingin melamar Putri Roro Jonggrang. Bandung Bondowoso kebingungan karena dia tidak tahu apa itu bangun datar. Lalu, ia bertanya kepada putri Roro Jonggrang. Setelah dia bertanya dengan putri Roro Jonggrang barulah ia paham apa itu bangun datar. Lalu, ia melanjutkan tugasnya untuk membangun seribu candi dengan bentuk bangun datar.

Folklor

Menurut Alwi (1994: 279) folklore ialah adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan turun-temurun, tetapi tidak dibukukan; ilmu adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang tidak dibukukan. Sementara itu, menurut Dananjaya (2002:2) folklore adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang terbesar dan diwariskan turun-temurun. Di antara kolektif bermacam-macam, ada secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. Folklor biasanya mempunyai bentuk yang berpola sebagaimana dalam cerita rakyat atau permainan rakyat pada umumnya. Folklor pada umumnya mempunyai kegunaan atau fungsi dalam kehidupan bersama suatu kolektif misalnya cerita rakyat sebagai alat pendidik, hiburan, protes sosial, dan proyeksi suatu keinginan yang terpendam. Sebagai bentuk kebudayaan milik bersama (kolektif) folklor bersifat pralogis yaitu logika yang khusus dan kadang berbeda dengan logika umum. Danandjaja (1984) mengemukakan bahwa folklor merupakan cara untuk mengabadikan apa yang dirasakan penting oleh sebuah masyarakat pada sesuatu masa yang tertentu, dan lore mencerminkan fikiran folk itu. Dalam konteks ini, folk akan berterusan menguji dan mempersoalkan lore yang ditatanya untuk memastikan keserasian dan kesesuaian tradisi itu. Dalam arti lain, budaya yang bersifat dinamik tidak berubah melalui perubahan pikir dan jiwa masyarakatnya. Apabila masyarakat itu bertambah kritis dan rasional, semakin banyak unsur-unsur budaya yang akan dipersoalkan, diuji dan disesuaikan kepada konteks tempat dan masa. Ini semua dilakukan tanpa mencemari motif asal cerita tersebut. Dundes (1965: 277) menyatakan ada beberapa fungsi folklor yaitu sebagai alat pendidikan di kalangan kaum muda, menawarkan perasaan solidaritas sebuah kelompok, memberikan cara-cara sanksi sosial untuk individu-individu yang berbuat melebihi yang lain (superior) atau mengecam individu-individu lain, berfungsi sebagai sarana protes sosial, menawarkan suatu pelarian.

Teori Fungsi

Teori Fungsi khususnya Fungsi Sastra menurut Wellek & Warren (1995: 24-25), dipelopori oleh Edgar Allan Poe dan Horace, seorang pujangga Romawi, didukung oleh Luxemburg (1991) dan Budi Darma (2004). Namun menurut Sudikan (2001:109), Fungsi Sastra khususnya Sastra Lisan dipelopori oleh para ahli folklor, di antaranya William R. Bascom (1965), Alan Dundes (1965), dan Ruth Finnegan (1977). Masingmasing memiliki pandangan berbeda, karena landasan filosofis dan daya analisis mereka juga berbeda. Menurut Edgar Allan Poe (dalam Wellek & Warren, 1995:24-25), sastra berfungsi untuk: menghibur, dan sekaligus mengajarkan sesuatu. Darma (2004:4) menyebutnya sebagai: sastra hiburan atau pelarian (escape literature) dan sastra serius atau penafsiran (interpretative literature). Horace (dalam Wellek & Warren, 1995:25, 316) atau Horatio –Luxemburg (1987:16) menyebutnya demikian– menyimpulkan fungsi sastra, adalah: dulce dan utile (“indah” dan “berguna”, atau “main” dan “kerja”, atau “nilai terminal” dan “nilai instrumental”). Demikian pula Luxemburg (1991:21-22) berpendapat serupa, bahwa sastra dapat berfungsi memberikan: kesantiaian atau kesenangan dan manfaat tak langsung.

Pengertian Media Pembelajaran dan Apresiasi Sastra

Kata media berasal dari Bahasa Latin medio. Dalam bahasa Latin, media dimaknai sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Peranan media yang dipilih harus sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Pembelajaran apresiasi sastra adalah pembelajaran untuk memahami nilai kemanusiaan di dalam karya yang dapat dikaitkan dengan nilai kemanusiaan di dalam dunia nyata. Ada beberapa prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran apresiasi sastra. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

- Pembelajaran sastra berfungsi untuk meningkatkan kepekaan rasa pada budaya bangsa.
- Pembelajaran sastra memberikan kepuasan batin dan pengayaan daya estetis melalui Bahasa
- Pembelajaran apresiasi sastra bukan pelajaran sejarah, aliran, dan teori sastra.

Tujuan untuk memperoleh pengalaman bersastra dimaksudkan agar siswa memperoleh pengalaman berapresiasi dan berekspresi sastra. Pengalaman tersebut dilakukan siswa dengan membaca hasil karya sastra, mendengarkan pembacaan karya sastra, menonton pementasan

sastra. Jadi dalam hal ini siswa- siswa mampu berekspresi sastra melalui pengekspresian karya sastra. Kegiatan pengekspresian tersebut dapat dilakukan dengan cara: menulis (puisi, cerpen, dialog), berdeklamasi, mementaskan drama, dan lainnya. Selain itu juga bisa dilakukan dengan menulis surat kepada penulis hasil karya sastra tersebut. Hasil kreasi atau karya sastra dapat dipakai sebagai media dalam pembelajaran apresiasi sastra. Pengajaran apresiasi sastra menuntut kreativitas seorang guru agar siswa dapat memahami dengan baik materi yang diajarkan. Beberapa media yang digunakan antara lain:

A. Media pembelajaran Stick Wayang

Orang (SWO). SWO mencoba memfasilitasi rana imajinasi dan apresiasi siswa terhadap olahhati, polahpikir, dan olahrasa. Lewat media pembelajaran tersebut siswa dapat menepis anggapan bahwa belajar menulis karya sastra, khususnya membuat naskah drama, adalah hal yang sangat berat, menjengkelkan, dan membosankan. Dengan media pembelajaran SWO, siswa dapat bermain dengan imajinasinya. Menafsirkan lewat simbol gambar secara bebas. Memberi batasan sendiri terhadap kreativitas Bahasa dialog antartokoh. Merancang tema, amanat, penokohan, dan latar cerita. Tanpa sadar, SWO menjadi hidup yang menceritakan kehidupan imajinasi siswa. Di sinilah, motivasi belajar siswa akan terlihat dengan sendirinya. Lebih penting lagi adalah kecerdasan linguistik verbal apresiasi sastra siswa akan terbangun dengan baik.

B. Media Gambar Berseri.

Gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antar gambar yang satu dengan gambar lainnya. dapat disimpulkan pengertian media gambar berseri adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berupa gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan tertentu sehingga antara satu gambar dengan gambar yang lain memiliki hubungan cerita dan membentuk satu kesatuan (Aminuddin, 1993; Endaswara, Suwardi, 2003).

METODE

Dalam rangka mencapai tujuan, metode yang digunakan dalam penelitian ini dipergunakan stretegi berfikir fenomelogis yang lentur dan terbuka. bentuk analisis secara induksi sebagai modal untuk memahami dan menyimpulkan fakta yang ada, mengikuti desain yang fleksibel sesuai dengan konteks. Desain yang dimaksud tidak kaku sifatnya sehinga memberi peluang untuk menyesuaikan diri dengan konteks yang ada.

HASIL PENELITIAN

Pada zaman dahulu kala terdapat seorang putri yang bernama Roro Jonggrang. Roro Jonggrang ini terkenal dengan sifat yang cerdas dan pintar dalam matematika. Bandung Bondowoso dari kerajaan pingging tertarik pada Putri Roro Jonggrang karena kecerdasannya. Suatu hari Bandung Bondowoso pergi ke kerajaan Prambanan dengan maksud ingin melamar Putri Roro Jonggrang. Namun tidak semudah yang dipikirkan raja yang memahami kecerdasan putrinya menantang pangeran untuk membangun 1000 candi dalam waktu satu malam dalam bentuk bangun datar.

Pangeran: "wahai raja kedatangan saya ke kerajaan ini ingin melamar Putri Roro Jonggrang"

Raja: "apakah kamu dapat memenuhi permintaan saya untuk membangun 1000 candi dalam waktu satu malam dengan bentuk bangun datar Bandung Bondowoso"

Mendengar permintaan raja Bandung Bondowoso berpikir panjang karena ia tahu bahwa tugas ini sangat tidak mudah. Iya kebingungan namun akhirnya Bandung Bondowoso menyetujui permintaan raja tersebut

Pangeran: "baiklah raja saya akan buat 1000 candi dalam semalam dengan bentuk bangun datar"

Bandung Bondowoso kebingungan harus memulainya dari mana karena ia tidak mengerti bangun datar yang yang itu bagaimana. Maka ia berpikir lagi akan meminta bantuan dari Roro Jonggrang.

Pangeran: "wahai Putri Roro Jonggrang. Kamu dapat membantu saya membangun 1000 candi bentuk bangun datar"

Putri: "apa yang kamu ketahui tentang bangun datar pangeran?"

Pangeran: "Saya tidak mengetahui tentang bangun datar Putri"

Putri: "lantas bagaimana kamu dapat membuat candi dengan bentuk bangun datar. Jika kamu tidak mengetahui hal tersebut pangeran"

Pangeran: "apakah Putri bisa memberitahu saya bangun datar itu seperti apa?"

Putri: "baiklah saya akan memberitahumu"

Apa itu bangun datar? Bangun datar adalah sebuah objek benda dua dimensi yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau garis lengkung

Pangeran: "wahai Putri apakah ada contohnya?"

Putri: "ada pangeran. Macam-macam bangun datar itu terdiri dari persegi, persegi panjang, segitiga dan lainnya"

Singkat cerita setelah mendengarkan penjelasan dari Putri Roro Jonggrang Bandung Bondowoso paham seperti apa bangun datar tersebut dan Bandung Bondowoso melanjutkan tugasnya dengan membuat 1000 candi dengan bentuk bangun datar. Putri Roro Jonggrang pun turut mengawasi bentuk bangunan candi tersebut agar berbentuk bangun datar.

PEMBAHASAN

Kompetensi inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran tersebut terdapat pada kelas rendah dan kelas tinggi kecuali mata pelajaran IPA dan IPS khusus pada kelas tinggi adapun uraian Ki dan KD dalam mata pelajaran tersebut adalah memiliki perilaku jujur disiplin tanggung jawab santun peduli percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga teman tetangga dan guru kendati demikian apabila cerita Roro Jonggrang di lintaskan ke kurikulum terlihat dengan jelas bahwa cerita tersebut ada sangkut pautnya dengan pelajaran matematika agama IPS.

Dunia anak-anak yang penuh dengan kegembiraan merupakan salah satu aspek penting untuk dipertimbangkan dalam memilih pembelajaran yang cocok diberikan kepada mereka. Karya sastra merupakan pembelajaran yang cocok untuk diberikan karena dengan membaca karya sastra hati bisa merasakan sesuatu yang menyenangkan dan menggembirakan. Selain itu karya sastra pun memberikan nilai-nilai dan pengetahuan lain yang belum pernah diketahui oleh anak-anak seperti pengetahuan bagaimana sebaiknya mereka berinteraksi dengan sesama. Sejarah itu langsung juga karet sastra dapat dijadikan refleksi kehidupan anak-anak karena

melalui karya sastra mereka dapat mencurahkan pengalaman hidup mereka dan pada akhirnya mereka dapat menemukan nilai-nilai yang terkandung dari pengalaman yang telah mereka tuangkan ke dalam karya sastra.

Bagi calon guru. Guru di kelas rendah maupun di kelas tinggi sangatlah penting mengetahui nilai-nilai apa saja yang terkandung dalam karya sastra. Nilai-nilai yang dimaksudnya antara lain memahami dunia, membentuk sikap positif yang meliputi kesadaran akan harga diri toleransi terhadap orang lain keingintahuan tentang hidup menyadari hubungan yang manusiawi.

Dengan demikian cerita rakyat dapat dijadikan media pembelajaran sastra anak lintas kurikulum melalui karakter tokoh dalam cerita rakyat akan menambah apresiasi murid yang selanjutnya memberikan kesenangan kegembiraan dan kenikmatan mengembangkan imajinasi murid dan membantu mereka mempertimbangkan dan memikirkan alam kehidupan pengalaman atau gagasan dengan berbagai cara memberikan pengalaman baru mengembangkan wawasan kehidupan murid menjadi perilaku kemanusiaan menyajikan dan memperkenalkan murid terhadap pengalaman universal dan meneruskan warisan.

SIMPULAN

Sebagai penutup dari uraian diatas tersebut, sebagai berikut ini.

1. Cerita rakyat sarat dalam cerita rakyat
2. Karakter tokoh dalam cerita tersebut terintegrasi dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran matematika , agama , olahraga
3. Pengetahuan Apresiasi sastra, mutlak dipahami oleh calon guru dan guru sekolah dasar sehingga peletak dasar pembentukan karakter murid , karena melalui cerita rakyat murid mengetahui karakter baik dan tidak baik .

DAFTAR PUSTAKA

- Agusman, R. (2019) 'The Relation of Academic Strees to Intensity of Playing Online Games', 1(3), pp. 1–5. Available at: <https://doi.org/10.24036/00134kons2019>.
- Ahsan, A. and Ilymy, A.K. (2018) 'Hubungan Antara Pemenuhan Tugas Perkembangan Emosional Dengan Tingkat Stres Pada Remaja', *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 4(1), pp. 64–71. Available at: <https://doi.org/10.36053/mesencephalon.v4i1.70>.
- Ajmal, A. *et al.* (2022) 'Stress-Relieving Video Game and Its Effects: A POMS Case Study', *Computational Intelligence and Neuroscience*, 2022. Available at: <https://doi.org/10.1155/2022/4239536>.
- Alamsyah, S.M., Oktavia, A.R. and Lestari, D.. (2023) 'HUBUNGAN TINGKAT STRESS DAN INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP KUALITAS TIDUR PADA REMAJA DI SMK NUSANTARA 02 KESEHATAN', 24(1), pp. 111–120.
- Amdadi, Z., Nurdin, N., Eviyanti, & Nurbaeti. (2021). Gambaran Pengetahuan Remaja Putri Tentang Resiko Perkawinan Dini Dalam Kehamilan Di Sman 1 Gowa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(7), 2067–2074.
- Bin, M.A. *et al.* (2021) 'Cortisol in Oral and Maxillofacial Surgery : A Double-Edged Sword', 2021.

- Budiwanto Setyo (2017) ‘Metodologi Penelitian Dalam Keolahragaan’, p. 637
- Chiesa, S.A. and Psikologi, J. (2021) ‘Game Online X Di Kota Padang’, 3(1), pp. 1–11. Available at: <http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/sohum>.
- Darmawan, A.I., Adi, S. and Abdullah, A. (2023) ‘Hubungan Antara Kecanduan E-Sport Dengan Stres Pada SMP Negeri 22 Malang’, 5(2), pp. 98–105. Available at: <https://doi.org/10.17977/um062v5i22023p98-105>.
- Fatimah, N. *et al.* (2018) ‘The Relationship Between Playing Online Games and its Impact on Human Sleep Patterns among Youth in Malaysia’, *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS) |Volume, II(Xii)*, pp. 2454–6186. Available at: www.rsisinternational.org.
- Fenny, F. and Supriatmo, S. (2016) ‘Hubungan Kualitas dan Kuantitas Tidur dengan Prestasi Belajar pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran’, *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia: The Indonesian Journal of Medical Education*, 5(3), p. 140. Available at: <https://doi.org/10.22146/jpki.25373>.
- Harly, M. (2022) ‘Perlindungan hukum perdata dalam hal pembajakan atlet E-Sport antara atlet dengan PT. ECHO E-Sport Indonesia’, *Jurnal Hukum Adigama*, 5 Nomor 1, pp. 432–445. Available at: <https://journal.untar.ac.id/index.php/adigama/article/view/20027/12165>.
- Hati, W.E.K., Nurrohmah, A. and Gati, N.W. (2021) ‘Gambaran Tingkat Stres pada Remaja yang Bermain Game Online di Desa Kentong Kecamatan Cepu’, *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 2(1), pp. 6–11. Available at: <https://doi.org/10.30787/asjn.v2i1.830>.
- Hinds, J.A. (2022) ‘The Role of the Hypothalamus – Pituitary – Adrenal (HPA) Axis in Test-Induced Anxiety : Assessments , Physiological Responses , and Molecular Details’, pp. 146–155.
- Jannah, M. (2016). Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. In *Jurnal Psikoislamedia* (Vol. 1, Issue 1).
- Kosasih, P.W. *et al.* (2022) ‘the Relationship of Addiction Playing Online Games on Smartphone With the Sleep Quality of Students At Sman 1 Keruak in 2020’, *Nusantara Hasana Journal*, 2(5), p. Page.