

Cerita Legenda Dusun Kroncong Kabupaten Kediri dalam Pembelajaran Sastra di SD

Pendit Gustanu¹, Mohammad Kanzunnudin²

¹SDN Wonorejo 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri, ²Universitas Muria Kudus
E-mail: penditgustanu@gmail.com¹, moh.kanzunnudin@umk.ac.id²

Article History:

Received: 06 Januari 2023

Revised: 13 Januari 2023

Accepted: 20 Januari 2023

Keywords: *Cerita, Legenda, Pembelajaran*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan cerita rakyat Kabupaten Kediri. Pendeskripsian cerita rakyat meliputi isi cerita, tema, alur, tokoh, latar, dan amanat. Pendeskripsian nilai edukatif (pendidikan) dalam cerita rakyat meliputi nilai pendidikan moral, nilai pendidikan adat, nilai pendidikan agama (religi), nilai pendidikan sejarah (historis), dan nilai pendidikan kepahlawanan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini informasi dideskripsikan secara teliti dan analitis. Strategi penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Cerita, legenda, dan pembelajaran menjadi satu dalam deskripsi cerita mengenai asal-usul terjadinya Dusun Kroncong Kecamatan Kandat Kediri. Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa sumber, yaitu informan, tempat dan benda-benda fisik, dan dokumen. Salah satu Informan adalah dari : Lurah, Juru Kunci, Tokoh Adat, RW, dan Warga sekitar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung, rekaman, wawancara, pencatatan, dan analisis dokumen. Teknik cuplikan (sampling) yang digunakan adalah purposive sampling. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa asal-usul Dusun Kroncong Kecamatan Kandat Kediri adalah berawal dari Perkelahian oleh dua ekor banteng yang berada di dusun Gondang Desa Purworejo. Dari dusun sebelahnya, yaitu di dusun Kroncong suara dari pertarungan dua Ekor Banteng terdengar dengan suara kemrungsung (dari Dusun Kroncong), sedangkan dari Dusun Ngletih, karena terkena imbas darah dari adu banteng (Ngletih identik dinamakan dengan getih/darah), Sedangkan dari Dusun Gondang tepatnya di Pasar Gondang terdapat pohon beringin sebagai titik dari tempat perkelahian. Makanya nama Gondang identik dengan kondang/terkenal. karena sebagai titik pusat perkelahian dua banteng.*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, tentunya kita tahu bahwa teknologi berkembang dengan pesat seiring

dengan berkembangnya jaman. Berbagai peralatan yang canggih pun, sekarang sudah tidak sulit untuk didapatkan. Berbagai media hiburan modern seperti televisi, radio, komputer, dan lain sebagainya kini dirasa lebih menarik perhatian daripada hiburan tradisional. Buktinya, di jaman sekarang, anak-anak lebih banyak yang senang memainkan game online dengan laptop dan kebanyakan anak jaman sekarang sudah tidak mengenal permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak pada jaman dahulu. Apalagi, pada jaman sekarang kebanyakan anak sudah memiliki gadget sehingga anak cenderung malas untuk belajar dan lebih memilih bermain game. Tentu saja hal ini akan berakibat pada perkembangan potensi anak yang kurang maksimal sehingga prestasi belajar anak pun kurang memuaskan (Kanzunudin, 2021). Memang dengan adanya perkembangan teknologi saat ini tentunya dapat meningkatkan pengetahuan kita. Namun, kita harus ingat dan selektif dalam mengambil manfaat yang positif dari perkembangan teknologi ini sehingga kita tidak terjerumus ke dalam hal yang bersifat negatif. Kita tidak boleh bergantung pada perkembangan teknologi, karena sebenarnya masih banyak terobosan lain yang dapat kita tempuh.

Kita tahu bahwa sekarang ini pembelajaran sastra khususnya sastra anak kurang diminati oleh anak-anak, padahal kita semua tahu bahwa dalam sastra anak banyak terkandung nilai-nilai moral yang bernilai luhur. Namun pada kenyataannya, anak-anak sekarang lebih memilih menyukai cerita-cerita yang berbau aksi, seperti Naruto ataupun Dargon Ball yang mengandung unsur-unsur yang kurang pantas untuk ditiru oleh anak-anak (misalnya perkelahian). Dunia anak-anak yang penuh dengan kegembiraan merupakan salah satu aspek penting untuk dipertimbangkan dalam memilih pembelajaran yang cocok diberikan kepada mereka terutama dalam pembelajaran sastra anak. Karya sastra merupakan pembelajaran yang cocok untuk diberikan dikelas rendah karena telah diketahui oleh kita pada umumnya. Dengan membaca karya sastra, hati kita bisa merasakan sesuatu yang menyenangkan dan menggembirakan. Selain itu karya sastra pun memberikan nilai-nilai dan pengetahuan yang belum pernah diketahui oleh anak-anak. 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.

LANDASAN TEORI

Pengertian cerita rakyat itu sendiri menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah sastra cerita dari zaman dahulu yang hidup dikalangan rakyat dan diwariskan secara lisan (Ahmad, 2014). Cerita rakyat juga didefinisikan sebagai kesusastraan dari rakyat, yang penyebarannya pada umumnya melalui tutur kata atau lisan (Syaputra, 2020).

1. Cerita

Menurut Syaputra (2020) cerita rakyat dibagi menjadi tiga yaitu:

a. Mite (myth)

Mite adalah cerita prosa rakyat, yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite ditokohi oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau didunia yang bukan seperti yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masalampau.

b. Legenda (legend)

Legenda adalah prosa rakyat yang mempunyai ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohi manusia, walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat yang luar biasa, dan sering kali dibantu maklukmakluk ajaib. Tempat terjadinya didunia yang kita kenal. Waktu terjadinya belum terlalu lampau.

Legenda adalah sebuah genre dari cerita rakyat yang terdiri atas narasi yang menampilkan perbuatan-perbuatan manusia yang diyakini atau dipercayai oleh si pencerita dan pendengarnya sebagai suatu kisah nyata yang pernah terjadi (KBBI).

.....

c. Dongeng (folktale)

Dongeng adalah cerita pendek kolektif kesusastraan lisan, yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan dengan tujuan untuk menghibur, melukiskan kebenaran, pelajaran (moral) dan sindiran dan biasanya mempunyai kalimat pembuka dan penutupnya yang bersifat klise, dimulai dengan kalimat pembuka dan penutup. Menurut Asfandiyar (2007: 19) dongeng adalah cerita rekaan, cerita rakyat yang tidak benar-benar terjadi dan bermanfaat bagi perkembangan anak. Baik perkembangan secara kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan).

Habsari (2017) membagi jenis-jenis dongeng menjadi empat, yaitu:

- 1) Dongeng binatang (animal tales) Dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan dan serangga. Binatang-binatang jenis ini dalam cerita dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.
- 2) Dongeng biasa (ordinary folktales) Dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang. Di Jawa Tengah misalnya Timun Mas dan Joko Kendil.
- 3) Dongeng lelucon atau anekdot (jokes and anecdotes) Dongeng lelucon atau anekdot adalah dongeng-dongeng yang yang dapat menimbulkan rasa menggelikan hati, sehingga menimbulkan tawa bagi yang mendengarkan dan yang menceritakannya. Namun bagi tokoh yang menjadi sasaran dongeng tersebut dapat menimbulkan rasa sakit hati.
- 4) Dongeng berumus (formula tales) Dongeng berumus adalah dongeng yang dibentuk dengan cara menambah keterangan lebih terperinci dari setiap keterangan lebih terperinci pada setiap pengulangan isi cerita.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Sejalan dengan pendapat Sari (2022) bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi, Toha dkk, 2007 : 3). Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. Peran guru sangat penting dalam mendukung siswa agar merasa termotivasi dan lebih minat dalam mengikuti pembelajaran (Sari, 2021).

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi motivasi tinggi ditunjang dengan mengajar yang mampu memfasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar (Baedhowi, 2007). Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang menandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan data penelitian metodologi yang digunakan adalah pengumpulan data

secara Kualitatif dengan model excel OLE. *Object Linking and Embedding* (disingkat menjadi OLE) adalah sebuah teknologi berorientasi objek yang berbasiskan teknologi *Component Object Model* (COM) yang menyediakan layanan kepada aplikasi untuk menciptakan dokumen-dokumen yang terdiri dari banyak objek, mulai dari gambar, suara, diagram, video, microsoft word, microsoft excel, hingga dokumen lainnya.

Menurut Sugiyono (2007) metode penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan peneliti untuk meneliti sebuah objek populasi tertentu sebagai hasil representatif berdasarkan pemahaman positivisme dan memiliki tujuan untuk menguji suatu kemungkinan penelitian. Sedangkan metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan dengan menitik beratkan peneliti sebagai kunci pengambilan sampel, data yang didapat lebih menekankan pada makna.

Metode pengambilan data yang akan digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1 Wawancara

1.1. Wawancara Psikolog Wawancara dilakukan terhadap Jurukunci Punden, Warga, RW, dan tokoh adat sekitar. Wawancara dilakukan pada tanggal 26 November 2022. Dari wawancara penulis mendapatkan insight sebagai berikut:

- a. Punden bermula dari kerajaan kediri, dan dibuat sesuai dengan perintah dari Raja Jayabaya.
- b. Dari cerita jurukunci, RW, dan Tokoh adat dapat disimpulkan bahwa asal usul dusun Kroncong bahwa asal-usul Dusun Kroncong Kecamatan Kandat Kediri adalah berawal dari Perkelahian oleh dua ekor banteng yang berada di dusun Gondang Desa Purworejo. Dari dusun sebelahnya, yaitu di dusun Kroncong suara dari pertarungan dua Ekor Banteng terdengar dengan suara kemrungung (dari Dusun Kroncong), sedangkan dari Dusun Ngletih, karena terkena imbas darah dari adu banteng (Ngletih identik dinamakan dengan getih/darah), Sedangkan dari Dusun Gondang tepatnya di Pasar Gondang terdapat pohon beringin sebagai titik dari tempat perkelahian. Makanya nama Gondang identik dengan istilah kondang/terkenal. Karena sebagai titik pusat perkelahian dua banteng.

2. Dokumen

Selain melalui wawancara dan observasi, informasi juga bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya. Data berupa dokumen dipakai untuk menggali informasi yang terjadi di masa silam. Peneliti perlu memiliki kepekaan teoretik untuk memaknai semua dokumen tersebut sehingga tidak sekadar barang yang tidak bermakna.

Adapun dokumen dalam yang dipakai adalah bentuk dokumen sejarah Arsip Perpustakaan Desa, serta dokumen dalam bentuk soft (Internet) yaitu dalam bentuk metode Object Linking and Embedding (disingkat menjadi OLE) adalah sebuah teknologi berorientasi objek yang berbasiskan teknologi Component Object Model (COM) yang menyediakan layanan kepada aplikasi untuk menciptakan dokumen-dokumen yang terdiri dari banyak objek, mulai dari gambar, suara, diagram, video, microsoft word, microsoft excel, hingga dokumen lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif dengan pendekatan excel OLE dan didukung dengan menggunakan metode wawancara serta pengumpulan dan pengolahan data sumber yang berbasis digital. Baik, dari dokumen berupa excel, world, internet, dan objek lainnya. Berdasarkan dari

.....

study lapangan bahwa dalam pengolahan data dilakukan dengan berbasis digital serta wawancara sebagai sumber utama dalam menggali informasi kedalam hasil sejarah.

Dalam wawancara dilakukan oleh beberapa orang diantaranya adalah Jurukunci, Ketua RW setempat, Tokoh Adat setempat, warga sekitar punden, dan Kepala desa setempat. Yaitu kepala Desa Purworejo Kec. Kandat Kab. Kediri. Hasil yang diperoleh dari wawancara terhadap kelima orang tersebut menyebutkan bahwa dalam legenda asal-usul dusun Kroncong menyebutkan bahwa jawaban dari mereka semua adalah sama. Yaitu pertikaian dari dua ekor banteng yang sedang beradu kepala hingga mengakibatkan sampai titik darah penghabisan.

Berdasarkan dari hasil study dari Kualitatif dengan pendekatan wawancara dan excel OLE asal-usul Dusun Kroncong dari cerita jurukunci, RW, dan Tokoh adat dapat disimpulkan bahwa berawal dari Perkelahian oleh dua ekor Hewan Banteng yang sedang adu kepala yang kemudian bertarung di bawah pohon beringin tepatnya di tengah pasar Dusun Gondang, yang berada di dusun Gondang Desa Purworejo. Dari hasil adu kepala dua Ekor Banteng tersebut dapat menghasilkan beberapa hasil, diantaranya : Dari sudut Dusun Kroncong akan terdengar suara kemrungung (dari Dusun Kroncong) Karena, terdengarnya sudara kemrusung tersebut hasil dari pertikaian dua Ekor Banteng, maka tempat tersebut dinamakan Dusun Kroncong.

Sedangkan dari Dusun Ngletih dinamakan Ngletih dengan sejarah terkena percikan darah dari adu dua ekor Banteng yang ada di tengah pasar Gondang tersebut, maka (Ngletih identik dinamakan dengan getih/darah). Sedangkan Dusun Gondang tepatnya di Pasar Gondang terdapat pohon beringin sebagai titik dari tempat perkelahian. Dimana titik tempat perkelahian tersebut dinamakan Gondang dengan arti adalah Kondang/Terkenal.

Sedangkan di Dusun Pojok, dinamakan Desa Pojok karena salah satu hewan Banteng tersebut mengalami kekalahan dan melarikan diri ke Pojok. Maka daerah tersebut di namakan Desa Pojok yang identic dengan sudut/Pojokan tempat hewan yang kalah bertarung untuk menyelamatkan diri dari serangan banteng satunya.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dalam pengetahuan legenda dari sebuah Dusun. Salahsatunya adalah dengan adanya bukti dari cerita lima orang yaitu : Lurah, Jurukunci, Ketua RW, Warga, dan Tokoh adat. Dari cerita kelima orang tersebut dapat disimpulkan bahwa asal usul dusun Kroncong berawal dari adu dua ekor kepala Banteng yang terdengar dari dusun Kroncong sehingga daerah tersebut dengan suara kemrungung dinamakan Dusun Kroncong.

Dalam Pembelajaran Sastra anak di SD tepatnya untuk anak-anak yang ada di Dusun Kroncong dapat mengetahui tentang sejarah dusunnya. Sehingga dalam perputaran arus Global yang deras sekarang ini, mereka dapat mengetahui tentang asal-usul terjadinya nama suatu daerahnya, dan mereka dapat menguri-uri budoyo untuk mengetahui akan sejarah daerahnya masing-masing. Dalam pembelajaran sastra anak di SD guru dapat mengaplikasikan pembelajaran potensi sastra daerahnya masing-masing untuk di ajarkan di sekolah daerahnya masing-masing, supaya para siswa tidak tergerus arus global dan dapat mengetahui aka asal-usul daerahnya masing-masing sesuai dengan tempat tinggal para siswa berada.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Berarti adapun pihak – pihak yang terlibat dalam pengakuan ini adalah

1. Ketua RW setempat;
2. Juru Kunci;

3. Tokoh adat;
4. Lurah;
5. Warga sekitar.

Adapun kesimpulan dari lima orang tersebut adalah sama yaitu asal usulnya adalah

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, A. (2014). Problematika Kurikulum 2013 Dan Kepemimpinan Instruksional Kepala Sekolah. *Jurnal Pencerahan*, 8 (2), 98-108. Diakses dari: <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPP/article/view/2158>.
- Asfandiyar, A. Y., & Iskandar, S. (2007). *Cara pintar mendongeng*. Dar Mizan.
- Baedhowi. (2007). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP): Kebijakan dan Harapan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 65 (13), 171-181.
- Habsari, Z. (2017). Dongeng sebagai pembentuk karakter anak. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 21-29.
- Kanzunnudin, M. (2021). Nilai Sosial dalam Cerita Lisan “Mbah Suto Bodo” di Kabupaten Pati. *Indonesian Language Education and Litelature*, 7(1), 152-166
- Mashudi, Toha dkk (2007): Pembelajaran di SD
- Sari, W. N. (2022). Analisis Komunikasi dalam Pembelajaran Kelas III Berbasis NHT Melalui Transcript Based Lesson Analysis (TBLA). *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 943-947.
- Sari, W. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2255-2262.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung:Elfabeta.
- Syaputra, E., & Dewi, D. E. C. (2020). Tradisi lisan sebagai bahan pengembangan materi ajar Pendidikan IPS di SMP: sebuah telaah literatur. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5(1), 51-62.
-