

BAB II LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORETIS

1. Hakikat Pembelajaran Teks Legenda di Kelas VII SMP/MTs Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi

Dalam kurikulum 2013 revisi terdapat silabus yang menjadi acuan pendidik untuk menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Silabus memuat materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dsb. Salah satu materi dari mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP/MTs yakni teks legenda. Berikut akan diuraikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan teks legenda.

a. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. (Munthe, 2014: 27).

Berdasarkan pendapat Bermawiy dan Munthe (2014: 27) Penulis berpendapat bahwa kompetensi dasar merupakan suatu penilaian yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pendidik. Kompetensi dasar dikembangkan dengan memperhatikan peserta didik pada mata

pelajaran yang diajarkan pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Dalam Kemendikbud (2013: 8) Bab II menerangkan tentang Kompetensi Dasar Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, keterampilan yang bersumber pada Kompetensi Inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Berdasarkan pernyataan diatas, penulis menyimpulkan bahwa kompetensi dasar adalah pengetahuan, dan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik yang diturunkan dari kompetensi inti untuk setiap mata pelajaran di kelas. Kompetensi dasar yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut.

3. 15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

4.15 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat.

Indikator dimaksudkan sebagai indikator pencapaian kompetensi. Indikator pencapaian kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian KD tertentu. Indikator merupakan ciri-ciri atau tanda-tanda yang menunjukkan penguasaan KD oleh peserta didik. Indikator dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Setelah memahami kompetensi dasar teks legenda melalui kegiatan membaca, mencermati, dalam mengidentifikasi informasi

teks legenda dan menceritakan kembali isi teks legenda peserta didik diharapkan mampu.

3.15.1 Menjelaskan ciri-ciri legenda pada teks yang dibaca/didengar representasi dari teks *multimodal* dalam bentuk video pertunjukan musikalisasi puisi puragabaya baik lisan maupun tulis.

3.15.2 Menjelaskan unsur dan nilai-nilai teks legenda representasi dari teks *multimodal* dalam bentuk video pertunjukan musikalisasi puisi puragabaya baik lisan maupun tulis.

4.15.1 Menceritakan kembali cerita legenda representasi dari teks *multimodal* dalam bentuk video pertunjukan musikalisasi puisi puragabaya baik lisan maupun tulis.

b. Pembelajaran Bahasa Pada Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 (kurtilas) yang berlaku di Indonesia mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa diarahkan untuk mencapai empat kompetensi utama, yakni (1) memiliki sikap religius (2) memiliki sikap sosial (3) memiliki pengetahuan yang memadai tentang berbagai genre teks bahasa Indonesia sesuai dengan jenjang pendidikan yang ditempuhnya, dan (4) memiliki keterampilan membuat berbagai genre teks bahasa Indonesia. Dengan kenyataan tersebut, maka bahasa di dalam kurikulum terbaru tersebut menjadi sesuatu yang bersifat tekstual. Artinya pembelajar dalam mempelajari bahasa dituntut memahami dari sudut teks yang kemudian ditumbuhkembangkan menjadi kemampuan menyusun dan mengomunikasikan teks hasil karyanya sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya. Penyatuan sikap religius

dan sikap sosial yang cukup juga terlihat dalam kurikulum kurtilas ini. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran bahasa dalam konteks kebaruan diarahkan pada pengembangan pengetahuan terhadap teks berbahasa Indonesia yang kemudian dipusatkan pada kemampuan menyusun teks berbahasa Indonesia untuk kemudian dikomunikasikan secara lisan dan tulis yang di dalamnya terdapat muatan sikap religius dan sosial yang cukup.

Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia telah berganti dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menjadi kurikulum 2013. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang muatan isinya diatur dalam kurikulum ikut mengalami perubahan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum ini ditetapkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks, baik teks lisan maupun tulis dengan menempatkan bahasa Indonesia sebagai wahana pengetahuan (Kemendikbud, 2013). Berdasarkan kurikulum ini juga pembelajaran bahasa dikenal dengan istilah pembelajaran bahasa berbasis genre.

Berkenaan dengan hal di atas, genre pada dasarnya merupakan jenis teks. Sebagai jenis dari teks, genre dimaknai sebagai kegiatan sosial yang memiliki jenis yang disesuaikan dengan tujuan kegiatan dan komunikatifnya. Genre berasal dari bahasa Latin 'genus'. Berkenaan dengan hal tersebut, Halliday dan Hasan (Ren, G., 2010) memaknai genre sebagai tipe atau jenis wacana. Sejalan dengan hal tersebut, Swales menyatakan istilah genre juga merupakan istilah yang digunakan dalam berbagai bidang seperti sastra, seni, film, musik, retorika, dan folklor (Wiratno, 2018). Dalam

bidang linguistik, istilah genre berkembang lebih luas. Oleh para ahli linguistik genre diinterpretasikan secara lebih luas yang tidak hanya mencakup bidang-bidang seperti yang telah disebutkan di atas, namun mencakup konteks budaya yang melatarbelakangi munculnya jenis-jenis teks. Hal ini yang kemudian menyebabkan nama-nama genre muncul sesuai dengan aktivitas sosial yang ada dalam suatu kultur.

2. Hakikat Sastra

a. Sastra Lisan

Sastra lisan merupakan sebuah cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi dalam bentuk lisan. Pada zaman dahulu, masyarakat belum mengenal tulisan sehingga tradisi lisan digunakan oleh masyarakat untuk menyampaikan sebuah cerita. Sastra lisan merupakan jenis karya sastra yang diturunkan dari mulut ke mulut yang kemungkinan mengalami perubahan dari generasi ke generasi, baik berupa perubahan tata bahasa atau pun menghilangkan alur-alur tertentu dan sebagainya. Sering dengan perkembangan zaman, sastra pun mulai berkembang dalam penggunaannya oleh masyarakat terutama sastra yang disampaikan secara tertulis.

Zaimar (2008: 374), mengatakan bahwa sastra lisan adalah semua cerita yang sejak awalnya disampaikan secara lisan, tidak ada naskah tertulis yang dapat dijadikan pegangan. Zaimar melanjutkan bahwa bentuk dari sastra lisan berupa puisi, drama maupun prosa. Sastra lisan bersifat naratif namun, sastra lisan juga tidak selalu bersifat

naratif misalnya lagu-lagu, teka-teki, teks humor, jampi-jampi dukun pada waktu mengobati orang sakit dan yang lainnya.

Endraswara (2013:151) menjelaskan beberapa ciri-ciri dari sastra lisan di antaranya adalah (1) karya sastra tersebut merupakan hasil dan masyarakat tradisional dengan pemikiran mereka yang polos dan rata-rata dihasilkan sebelum masyarakat tersebut mengenal aksara untuk menuliskan kembali apa yang mereka ceritakan, (2) karya sastranya menggambarkan kebudayaan tertentu dengan penulis anonim yang sudah tidak diketahui lagi siapa penulis aslinya, (3) biasanya karya yang dihasilkan berceritakan hal-hal imajinatif, dan (4) kata-kata yang digunakan dalam karya sastra tersebut lebih sering menggunakan nada-nada memengaruhi dengan perumpamaan-perumpamaan.

Sastra lisan adalah bagian dari sastra yang secara tradisional disampaikan secara lisan dan diwariskan melalui lisan dari generasi ke generasi. Bentuk-bentuk sastra lisan meliputi cerita rakyat, dongeng, lagu rakyat, puisi lisan, pantun, dan banyak lagi. Sastra lisan sering kali berkembang dalam masyarakat yang memiliki tradisi lisan yang kuat, di mana cerita-cerita dan kisah-kisah disampaikan secara lisan sebagai bagian dari budaya dan identitas mereka. Danandjaja, (1994 hlm:1 – 2), mengemukakan ciri pengenal sastra lisan, yaitu ada sembilan. (1) penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan, yakni disebarkan melalui mulut ke mulut (atau dengan suatu contoh yang disertai dengan isyarat; dan alat pembantu pengingat) dari satu generasi ke generasi berikutnya; (2) folklor bersifat tradisional,

yakni disebarakan dalam bentuk relatif tetap atau dalam bentuk standar, disebarakan diantara kolektif dengan waktu yang cukup lama (paling sedikit dua generasi); (3) folklor dalam versi-versi bahkan varian-varian yang berbeda, karena penyebarannya dari mulut ke mulut, bukan melalui cetakan atau rekaman, sehingga proses lupa pada diri manusia atau proses interpolasi (penambahan atau pengisian bahan-bahan baru pada folklor) folklor dengan mudah dapat berubah, tapi perubahan itu hanya terletak bagian luar saja, namun maksud dasarnya tetap bertahan; (4) folklor bersifat anonim, yaitu nama penciptanya sudah tidak diketahui orang lagi; (5) folklor biasanya memiliki bentuk berumus atau berpola, cerita rakyat misalnya selalu menggunakan kata klise atau ungkapan-ungkapan tradisional lainnya; (6) folklor mempunyai kegunaan dalam kehidupan bersama suatu kolektif, cerita rakyat misalnya mempunyai kegunaan sebagai alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam; (7) folklor bersifat pralogis, yakni memiliki logika sendiri yang tidak sesuai dengan logika umum; (8) folklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu; dan (9) folklor pada umumnya bersifat polos atau lugu, sehingga seringkali terlihat kasar, terlalu spontan karena folklor merupakan proyeksi emosi manusia yang paling jujur manifestasinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sastra lisan adalah sastra yang disebarakan turun-temurun dari mulut ke mulut dan termasuk bagian dari folklor. karya sastranya menggambarkan kebudayaan tertentu dengan penulis anonim yang sudah tidak diketahui lagi siapa penulis aslinya. Sastra lisan dapat dikenali dengan ciri

sebagai berikut: disebarikan dan diwariskan secara lisan, bersifat tradisional, memiliki beberapa versi, bersifat anonim, memiliki kegunaan dalam kehidupan bersama suatu kolektif, bersifat pralogis, milik kolektif bersama tertentu, dan bersifat polos dan lugu.

b. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang hadir dari masyarakat pada suatu wilayah mengenai kejadian atau asal-usul dari wilayahnya. Cerita rakyat diwariskan atau dilestarikan dalam bentuk lisan secara turun temurun. Cerita rakyat masih dituturkan secara lisan, pada abad 21 ini cerita rakyat dapat disebarikan melalui media cetak maupun tulisan. Cerita rakyat biasanya dituturkan secara lisan melalui bercerita kepada pendengar dalam satu waktu dan biasanya berfungsi hanya sebagai nasihat atau hiburan. Cerita rakyat biasanya tidak memiliki keterangan waktu yang pasti, karena asal mulanya cerita yang sudah sangat lama dan dituturkan secara lisan sehingga tidak ada bukti yang menyatakan kapan cerita tersebut terjadi.

Cerita rakyat pada dasarnya merupakan cerita yang tumbuh di masyarakat itu sendiri. Cerita rakyat merupakan sejarah yang mencerminkan masyarakat tempat lahirnya cerita rakyat tersebut (Dorji, 2009). Sejalan dengan hal tersebut, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan cerita rakyat sebagai cerita jaman dahulu yang hidup di tengah rakyat dan diwariskan secara lisan. Istilah cerita rakyat dalam Bahasa Inggris disebut dengan istilah *Folktale*. Cerita yang hidup, digemari, dikenal, yang biasanya bersifat anonim yang tidak terikat pada ruang dan waktu, umumnya beredar secara lisan di tengah masyarakat. Termasuk di dalamnya cerita binatang,

dongeng, legenda, mitos, dan saga. Cerita rakyat ditempatkan sebagai salah satu kategori folklor lisan.

Secara lebih rinci Danandjaja (1994:3-4), mengungkapkan ciri-ciri cerita rakyat sebagai berikut:

- 1) bersifat tradisional, yakni hidup dalam suatu kebudayaan dalam waktu tidak kurang dari dua generasi;
- 2) bersifat lisan, sehingga terwujud dalam berbagai versi;
- 3) bersifat anonim, yakni nama penciptanya sudah tidak diketahui lagi. Maka, ia menjadi milik bersama dalam masyarakatnya;
- 4) mempunyai fungsi tertentu dalam masyarakatnya, misalnya sebagai media pendidikan, pengajaran moral, hiburan, proses sosial dan sebagainya;
- 5) bersifat pralogis, yakni mempunyai logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika ilmu pengetahuan, misalnya seorang tokoh adalah keturunan dewa atau proses kelahirannya tidak wajar seperti Karna dalam epos Mahabharata yang dilahirkan melalui kuping ibunya;
- 6) pada umumnya bersifat sederhana dan seadanya, terlalu spontan dan kadang kala kelihatan kasar, seperti yang terlihat pada anekdot dan sebagian cerita jenaka. Namun dalam perkembangannya, sebagian cerita rakyat telah disusun dalam bentuk bahasa yang lebih teratur dan halus; dan
- 7) pada umumnya cerita-cerita rakyat mengisahkan tentang terjadinya berbagai hal, seperti terjadinya alam semesta, manusia pertama, kematian, bentuk khas

binatang, bentuk topografi, gejala alam tertentu, tokoh sakti yang lahir dari perkawinan sumbang, tokoh pembawa kebudayaan, makanan pokok (seperti padi, jagung, sagu, dsb.), asal mula nama suatu daerah atau tempat, tarian, upacara, binatang tertentu, dan lain-lain. Adapun tokoh-tokoh dalam cerita rakyat biasanya ditampilkan dalam berbagai wujud, baik berupa binatang, manusia maupun dewa, yang kesemuanya disifatkan seperti manusia.

Berdasarkan pada pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat adalah Cerita rakyat merupakan cerita yang hadir dari masyarakat pada suatu wilayah mengenai kejadian atau asal-usul dari wilayahnya. Cerita rakyat sebagai cerita jaman dahulu yang hidup di tengah rakyat dan diwariskan secara lisan. Adapun ciri ciri cerita rakyat yaitu bersifat tradisional, bersifat lisan, bersifat anonim, mempunyai fungsi tertentu, bersifat pralogis, bersifat sederhana atau seadanya dan pada umumnya cerita-cerita rakyat mengisahkan tentang terjadinya berbagai hal.

3. Hakikat Teks Legenda

a. Pengertian Teks

Teks adalah rangkaian kata, kalimat, atau paragraf yang membentuk sebuah kesatuan komunikasi tertulis atau lisan yang memiliki makna tersendiri. Pengertian teks bisa diperluas untuk mencakup berbagai bentuk komunikasi, termasuk tulisan, percakapan, pidato, dan banyak lagi. Tujuan dari sebuah teks bisa bermacam-macam, mulai dari menyampaikan informasi, menghibur, menggugah emosi, mempengaruhi pikiran, hingga mengajarkan suatu konsep atau nilai. Teks tulisan dapat berupa tulisan

tangan (yang disebut naskah) dan tulisan cetakan. Sementara itu, menurut Lubis (2001:30) teks adalah kandungan atau isi naskah. Teks terdiri dari isi dan bentuk. Isi teks mengandung ide-ide atau amanat yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Di dalam proses penurunannya, secara garis besar dapat disebutkan ada tiga macam teks yaitu: teks lisan, teks tulisan, dan teks cetakan.

b. Pengertian Teks Legenda

Legenda adalah jenis narasi yang menceritakan kisah-kisah tentang tokoh-tokoh atau peristiwa yang memiliki nilai penting secara budaya atau sejarah. Legenda sering kali melibatkan kekuatan ghaib atau mitos, dan seringkali disampaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui tradisi lisan sebelum akhirnya dicatat dalam bentuk tertulis. Kisah-kisah legenda sering kali menjadi bagian integral dari warisan budaya suatu masyarakat dan dapat mengandung nilai-nilai moral, ajaran, atau pengetahuan yang diwariskan.

Legenda bisa beragam dalam bentuknya, seperti legenda tentang tokoh-tokoh heroik, asal-usul suatu tempat atau fenomena alam, atau kisah-kisah yang berkaitan dengan mitologi atau kepercayaan tradisional. Mereka juga sering kali memiliki ciri khas budaya tertentu yang membedakannya dari cerita-cerita lainnya. Legenda erat kaitannya dengan peristiwa masa lampau yang menceritakan asal usul suatu tempat, sejarah, yang kebenarannya belum terverifikasi secara jelas. menurut Legenda dicirikan oleh manusia, meski terkadang memiliki sifat yang luar biasa dan sering dibantu oleh makhluk gaib. Tempat kejadiannya sama dengan yang kita kenal karena

waktu kejadiannya belum terlalu lewat (Danandjaja, 1994: 50). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Kemudian Rampan (2014: 21) mengatakan legenda adalah cerita rakyat atau folklor yang dianggap benar-benar terjadi. Tokoh-tokohnya bukan para dewa, tetapi orang-orang biasa atau benda-benda tertentu seperti batu, binatang, sungai, danau, gunung, dan sebagainya yang memiliki kemampuan setengah dewa sehingga dianggap sakti dan keramat. Tokoh-tokoh itu dikemas dengan kejadian-kejadian tertentu yang dihubungkan dengan membaurkan antara fakta sejarah dengan mitos.

Jarak waktu legenda lebih dekat dibandingkan dengan mitos. Hanya saja jarak waktu itu kadang tidak bisa diukur dengan catatan sejarah karena di dalam legenda tidak dicantumkan tahun yang pasti. Legenda hanya menggunakan kata-kata zaman dahulu, dahulu kala, atau pada suatu ketika, meskipun realita geologis, realitas geografis, dan realitas historisnya dapat dibuktikan karena peristiwanya terjadi di bumi, bukan di alam kahyangan para dewa.

Legenda memberikan petunjuk berupa bukti historis, meskipun bukti-bukti itu tidak bisa dibenarkan jika dianalisis dengan kajian sejarah, antropologi, sosiologi, maupun bidang-bidang kajian lainnya. Benda-benda tertentu seperti batu, gunung, patung, danau, candi, dan lain-lain sebagai peninggalan legenda merupakan bukti nyata benda-benda itu benar ada seperti Danau Toba, Candi Prambanan, Rawa Pening, Gunung Tangkuban Perahu, namun proses terjadinya berbeda-beda yang tidak seperti

proses sejarah. Terjadinya selalu diliputi oleh suasana ghaib dan bahkan diluar nalar manusia sehingga benda-benda itu tiba-tiba saja berada di tempat. Danandjaja dalam Nugraheni (2015: 34) Legenda adalah prosa rakyat yang memiliki ciri-ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap pernah benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda bersifat keduniawian, terjadinya pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Pendapat lain dari Nurgiyantoro (2016: 25) mengatakan pengertian Legenda mempunyai kemiripan dengan mitologi, bahkan sering terjadi tumpang tindih penamaan di antara keduanya. Kegunaannya yang jelas, sama-sama merupakan cerita tradisional. Berapapun kadarnya, legenda sering memiliki atau berkaitan dengan kebenaran sejarah, dan kurang berkaitan dengan masalah kepercayaan supernatural atau legenda sengaja dikatakan dengan aspek kesejahteraan sehingga, selain memiliki kebenaran sejarah. Namun sebenarnya istilah legenda itu sendiri sudah mengindikasikan bahwa cerita yang dikisahkan itu tidak memiliki kebenaran sejarah yang dapat dipertanggungjawabkan. Legenda menampilkan tokoh sebagai hero yang memiliki kehebatan tertentu dalam berbagai aksinya dan itu sangat mengesankan.

Legenda memang identik dengan tokoh yang heroik. Tokoh yang berpengaruh dalam cerita, sehingga banyak dikenang dan kadang dipercayai keberadaannya. Legenda sering dikaitkan dengan mitologi karena sumbernya yang sama-sama berasal dari cerita rakyat. Pada hakikatnya legenda bukanlah sumber sejarah karena kebenarannya tidak bisa dibuktikan. Legenda hanyalah sebuah cerita yang berkembang

pesat di kalangan masyarakat dari mulut ke mulut sehingga sering dikaitkan dengan kejadian tertentu.

Legenda merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan juga mengandung unsur keajaiban, kesaktian, dan keistimewaan tokohnya. Legenda ditokohi oleh manusia, ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan sering kali juga dihubungkan dengan makhluk ghaib. Peristiwanya bersifat sekuler (keduniawian), dan sering dipandang sebagai sejarah kolektif. Walaupun demikian, karena tidak tertulis maka kisah tersebut telah mengalami perubahan sehingga seringkali jauh berbeda dengan kisah aslinya. Oleh karena itu, jika legenda hendak dipergunakan sebagai bahan untuk merekonstruksi sejarah maka legenda harus bersih dari unsur-unsur yang mengandung sifat-sifat *folklor*. Legenda seringkali dipandang sebagai sejarah kolektif. Legenda biasanya bersifat *migratoris*, yakni dapat berpindah-pindah sehingga dikenal luas di daerah yang berbeda-beda. Jadi dapat disimpulkan bahwa legenda memang erat dengan sejarah kehidupan di masa lampau meskipun tingkat kebenarannya seringkali tidak tepat, namun dengan adanya peninggalan berupa benda, patung, prasasti, candi dan tempat kejadian legenda menunjukkan bukti nyata keberadaan peninggalan tersebut. Hanya saja untuk cerita legenda menjadi suatu karya sastra yang harus diapresiasi keberadaannya.

c. Ciri ciri Legenda

Setelah kita memahami pengertian legenda maka akan disebutkan ciri- cirinya, agar kita tidak kebingungan mengenai legenda dengan cerita rakyat lainnya berikut ini

akan dijelaskan ciri-ciri legenda. Ciri adalah tanda khas yang membedakan sesuatu dengan yang lain.

Legenda memiliki beberapa ciri-ciri, seperti yang dikemukakan oleh Rusyana dalam Nugraheni (2015: 34) diantaranya:

- A. Legenda merupakan cerita tradisional karena cerita tersebut sudah dimiliki masyarakat sejak dahulu;
- B. Ceritanya biasa dihubungkan dengan peristiwa dan benda yang berasal dari masa lalu, seperti peristiwa penyebaran agama dan benda-benda peninggalan seperti masjid, kuburan dan lain-lain;
- C. Pelaku dalam legenda dibayangkan sebagai pelaku yang betul- betul pernah hidup pada masyarakat lalu. Mereka itu merupakan orang yang terkemuka, dianggap sebagai pelaku sejarah, juga dianggap pernah melakukan perbuatan yang berguna bagi masyarakat;
- D. Hubungan tiap peristiwa dalam legenda menunjukkan hubungan yang logis.
- E. Latar cerita terdiri dari latar tempat dan latar waktu. Latar tempat biasanya ada yang disebut secara jelas dan ada juga yang tidak. Sedangkan latar waktu biasanya merupakan waktu yang teralami dalam sejarah; dan
- F. Pelaku dan perbuatan yang dibayangkan benar-benar terjadi menjadikan legenda seolah-olah terjadi dalam ruang dan waktu yang sesungguhnya.

Sejalan dengan pemaparan diatas, maka ciri-ciri legenda yang paling utama yaitu pelaku yang diyakini ada keberadaannya padahal tidak ada dalam kehidupan nyata. Dengan demikian ciri-ciri legenda dapat disimpulkan yaitu terdiri dari

merupakan cerita rakyat, berasal dari masa lalu, pelaku dibayangkan ada, memiliki hubungan yang logis di setiap peristiwa, dan latar yang teralami dalam sejarah.

Adapun ciri-ciri teks legenda yang lain yaitu :

1. Legenda mengambil cerita asal-usul tempat, kejadian atau peristiwa pada suatu kejadian.
2. Watak para tokoh digambarkan ada yang baik dan ada yang buruk (seperti watak manusia).
3. Kejadian yang dialami para tokoh diluar nalar manusia.
4. Cerita memiliki rangkaian peristiwa yang menunjukkan kejadian sebab-akibat.
Rangkaian sebab- akibat diurutkan dari awal sampai akhir.

5. Legenda menggunakan latar alam (hutan, sungai, kolam, dll).
6. Ciri bahasa yang digunakan (a) kalimat naratif/ peristiwa (Katak mendatangi Ikan yang sedang kehujanan, Semut menyimpan makanan di lubang), (b) kalimat langsung yang berupa dialog para tokoh, dan (c) menggunakan kata sehari-hari dalam situasi tidak formal (bahasa percakapan).

d. Unsur Intrinsik Legenda

Sebuah karya sastra memiliki unsur-unsur pembangun yang di dalamnya terdiri dari dua unsur, yaitu unsur intrinsik (unsur yang berada dari dalam cerita) dan unsur ekstrinsik (unsur yang berada dari luar cerita). Menurut Nurgiyantoro (2013: 23), Unsur yang membangun sebuah karya sastra fisik terbagi dua unsur yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya

sastra itu sendiri atau dalam kata lain unsur pembangun yang berasal dari dalam karya sastra itu sendiri. Sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu sendiri, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Atau dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang memengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra, namun sendiri tidak ikut dengan bagiannya.

Sebagaimana dikemukakan Stanton dalam Kurniawan (2013: 70) bahwa unsur pembangun karya sastra (prosa fiksi), meliputi fakta cerita (*facts*), tema (*theme*), dan sarana cerita (*literary device*). Fakta cerita sering disebut sebagai struktur faktual, yang unsur-unsurnya meliputi tokoh, alur, dan latar, yang termasuk dalam sarana cerita meliputi: judul, sudut pandang, gaya dan nada, simbolisme, dan ironi.

Berdasarkan Unsur-unsur teks legenda terdapat unsur intrinsik pembangun karya sastra (prosa fiksi) meliputi tema, latar atau setting, tokoh dan penokohan, alur, sudut pandang, dan amanat.

1. Tema

Tema merupakan suatu ide atau pemikiran yang ditulis oleh pengarang dalam cerita fiksi. Dalam sebuah cerita biasanya tema tidak disampaikan secara langsung, melainkan secara implisit melalui cerita sehingga tema tidak bisa ditemukan hanya dengan membaca bagian tertentu saja. Tema merupakan implikasi yang penting bagi suatu cerita secara keseluruhan, dan bukan bagian dari suatu cerita yang dapat dipisahkan. Tema menurut Lukens dalam Nurgiyantoro (2013: 80) adalah “gagasan

(ide) utama atau makna utama dari sebuah tulisan”. Nurgiyantoro (2013: 80) berpendapat “Tema dalam sebuah cerita dapat dipahami sebagai sebuah makna , makna yang mengikat keseluruhan unsur cerita sehingga cerita itu hadir sebagai sebuah kesatuan yang padu.” Stanton dalam Kurniawan (2013: 75) berpendapat “tema dalam sebuah cerita berhubungan dengan makna pengalaman hidup. Tema biasanya berkaitan dengan suatu pengalaman yang dapat diingat, misalnya penderitaan, ketakutan hidup dan pengkhianatan.”

Tema sebuah cerita tidak dapat ditafsirkan hanya berdasarkan pemikiran, sesuatu yang dibayangkan ada dalam cerita atau informasi lain yang kurang dapat dipercaya. Karena itu, Stanton dalam Kurniawan (2013: 77) mengemukakan “dalam menafsirkan tema dalam sebuah cerita, haruslah memperhatikan setiap uraian yang menonjol dalam cerita, tidak bertentangan dengan setiap uraian cerita, tidak tergantung pada keterangan yang benar-benar ada atau tersirat dalam cerita, dan harus didasarkan secara langsung pada cerita.” Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tema dalam sebuah cerita merupakan makna atau maksud yang akan disampaikan oleh seorang pencerita. Penafsiran sebuah tema harus memperhatikan setiap uraian yang ada dalam cerita dan didasarkan secara langsung pada cerita.

2. Tokoh

Tokoh dan penokohan merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah cerita. Sebagaimana dikemukakan oleh Pujiharto (2012) “Keberadaan elemen tokoh sangat

penting, karena tanpanya tidak akan ada cerita. Istilah tokoh biasanya menunjuk pada pelaku cerita.”

Menurut Nurgiyantoro (2013: 222), ”Tokoh cerita dimaksudkan sebagai pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan”.

Hal yang senada disampaikan oleh Kurniawan (2013: 73) bahwa tokoh dalam cerita merujuk pada orang atau individu yang hadir sebagai pelaku dalam sebuah cerita. Tokoh cerita menjadi fokus perhatian baik karena pelukisan fisik maupun karakter yang disandangnya. Dalam sebuah cerita fiksi yang baik bentuk fisik seorang tokoh sekaligus mencerminkan kualitas sikap dan perilaku.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh merupakan pelaku yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Stanton dalam Kurniawan (2013: 74), ”membedakan tokoh menjadi dua jenis yaitu tokoh utama (*central character*) dan tokoh tambahan (*peripheral character*)”. Menurutnya Tokoh utama adalah tokoh yang keberadaannya berhubungan dengan peristiwa dalam cerita. Tokoh utama merupakan tokoh yang menjadi pusat perhatian cerita, sehingga mempunyai posisi dominan sebagai tokoh yang banyak terlibat dalam peristiwa dalam cerita. Tokoh tambahan merupakan tokoh yang keberadaannya hanya sebagai penambah atau pelengkap dari tokoh utama. Kehadiran tokoh tambahan berfungsi untuk menjelaskan keberadaan tokoh-tokoh utama.

3. Penokohan

Penokohan merupakan proses pengembangan karakter dalam sebuah karya sastra, baik itu dalam cerita, drama, novel, atau jenis sastra lainnya. Ini melibatkan pembentukan dan penjelajahan karakter, baik secara fisik maupun psikologis, untuk menciptakan tokoh-tokoh yang kompleks dan meyakinkan. Menurut Aminuddin (2009: 79) bahwa penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penokohan adalah cara pengarang dalam melukiskan atau menggambarkan tokoh. Pujiharto (2012: 44) berpendapat bahwa “Penokohan adalah cara pengarang dalam melukiskan tokoh, sedangkan perwatakan adalah cara pengarang dalam menggambarkan watak dan kepribadian tokoh”. Sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2013: 75), “Istilah penokohan dapat menunjuk pada tokoh dan perwatakan tokoh”.

4. Alur atau Plot

Alur dalam sastra merujuk pada rentetan kejadian yang terjadi dalam sebuah karya sastra. Aminuddin berpendapat (2009: 83) bahwa alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Lukens dalam Nurgiyantoro (2013: 68) mengatakan bahwa dalam sebuah cerita alur merupakan urutan kejadian yang memperlihatkan tingkah laku tokoh dalam aksinya. Selanjutnya, Nurgiyantoro (2013: 68) mengemukakan bahwa di dalam sebuah alur cerita terkandung unsur apa yang dikisahkan (isi cerita) dan bagaimana urutan pengisahan. Stanton dalam Kurniawan

(2013: 71) menjelaskan bahwa dalam arti luas, alur juga dapat diartikan keseluruhan sekuen (bagian) peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerita, yaitu rangkaian peristiwa yang terbentuk karena proses sebab akibat (kausal) dari peristiwa-peristiwa lainnya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa alur cerita merupakan sebuah struktur urutan penyajian cerita yang sengaja dibentuk dan dikembangkan untuk menampilkan tokoh dan cerita secara utuh dan padu sehingga peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan menjadi rangkaian cerita yang menarik. Alur juga mengatur berbagai peristiwa dan tokoh tampil dalam urutan yang menarik dan terjaga kelogisan dan kelancaran ceritanya.

Menurut Hariyanto (2000:30) “Jenis alur dapat dikelompokkan dengan menggunakan berbagai karakteristik yaitu:

A. alur maju disebut juga alur kronologis, alur lurus atau alur progresif. Peristiwa ditampilkan secara kronologis, maju, secara runtut dari awal tahap, tengah dan akhir.

B. alur mundur disebut juga alur tak kronologis, sorot balik, regresif, atau *flashback*.

Peristiwa-peristiwa ditampilkan dari tahap akhir atau tengah dan baru kemudian tahap awalnya.

C. alur campuran merupakan hasil paduan dari alur maju dan alur mundur.”

Menurut Stanton dalam Kurniawan (2013: 71), “Alur memiliki tiga bagian, yaitu:

A. bagian awal, biasanya mengandung eksposisi dan instabilitas, pada bagian awal juga akan muncul pengenalan konflik yang akan terjadi;

- B. bagian tengah, merupakan bagian yang menghadirkan konflik dan klimaks. Konflik merupakan tahap krusial dalam cerita karena adanya keinginan antar tokoh yang saling berbenturan sehingga menciptakan ketegangan. Ketegangan tersebut akan sampai pada klimaks, yaitu suatu momen dalam cerita saat konflik memuncak dan mengakibatkan terjadinya penyelesaian yang tidak dapat dihindari;
- C. bagian akhir, bagian ini terdiri dari segala sesuatu yang berasal dari klimaks menuju ke pemecahan atau hasil cerita. Jadi, alur cerita dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, tengah dan akhir.”

5. Latar atau *Setting*

Semua peristiwa yang dikisahkan dalam sebuah cerita membutuhkan kejelasan tempat dan waktu terjadinya, sehingga membutuhkan deskripsi latar secara lebih detail. Kejelasan cerita tentang latar akan membantu pembaca untuk memahami alur cerita. Aminuddin (2009: 67) berpendapat bahwa setting adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa, serta memiliki fungsi fisikal dan fungsi psikologis”. Pujiharto (2012: 47) mengemukakan bahwa latar adalah elemen fiksi yang menyatakan pada pembaca dimana dan kapan terjadinya peristiwa”. Menurut Nurgiyantoro (2013: 249), “Latar (setting) dapat dipahami sebagai landas tumpu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi”. Sedangkan Stanton berpendapat dalam Kurniawan (2013: 74) bahwa latar adalah lingkungan yaitu dunia cerita sebagai tempat terjadinya peristiwa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa latar atau setting merupakan penunjang waktu, tempat, peristiwa, dan suasana terjadinya cerita. Latar dalam cerita harus jelas dan mudah dipahami oleh anak atau sesuai dengan pemahaman anak. Dalam latar inilah segala peristiwa yang menyangkut hubungan antar tokoh terjadi.

Kurniawan (2013: 75) berpendapat bahwa, latar dalam cerita biasanya akan menyangkut tiga hal, yaitu:

- A. latar tempat, yaitu latar yang merujuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dan menunjuk lokasi tertentu secara geografis, misalnya di rumah, sekolah, nama desa, kota, dan sebagainya;
- B. latar waktu, yaitu latar yang berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita;
- C. latar sosial, yaitu latar yang merujuk pada kondisi sosial masyarakat sebagai tempat cerita. Kondisi sosial masyarakat ini mencakup kebiasaan masyarakat dan adat-istiadat yang dijadikan sebagai latar cerita.

6. Amanat

Amanat merupakan pesan atau pelajaran moral yang terkandung dalam sebuah karya sastra atau cerita. Ini bisa berupa makna yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau penontonnya. Amanat dapat beragam tergantung pada konteks dan jenis karya sastra tersebut. Misalnya, dalam cerita dongeng tradisional, amanatnya mungkin terkait dengan makna seperti kejujuran, kerja keras, atau kesetiaan. Sementara itu, dalam novel atau drama modern, amanatnya bisa lebih kompleks dan berkaitan dengan isu-isu sosial, politik, atau psikologis yang lebih mendalam.

Amanat sering kali menjadi salah satu elemen penting dalam sebuah karya sastra karena dapat memberikan makna yang lebih dalam bagi pembaca atau penontonnya. Ini juga bisa menjadi alat untuk menyampaikan pemikiran atau pandangan pengarang tentang dunia atau masyarakat di sekitarnya. Menurut Siswanto (2008: 161-162) “Amanat adalah suatu gagasan yang mendasari karya sastra, pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca dan pendengar. Di dalam karya sastra modern, amanat tersebut umumnya tersirat. Dan di dalam karya sastra lama, umumnya amanat tersurat.” Ajaran yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam legenda disebut amanat. Menurut Nurgiyantoro (2013: 265), “Moral, amanat, atau *messages* dapat dipahami sebagai sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui cerita. Melalui amanat pengarang dapat memberikan nilai dan makna moral pendidikan kepada pembaca melalui isi cerita. Pesan yang disampaikan dalam sebuah cerita selalu bersifat positif, bermanfaat bagi kehidupan dan mendidik para pembaca cerita.

7. Sudut Pandang

Sudut pandang dalam sastra mengacu pada perspektif dari mana cerita diceritakan kepada pembaca. Ini menentukan siapa yang menceritakan cerita dan bagaimana informasi disampaikan kepada pembaca. Sudut pandang memengaruhi cara pembaca berhubungan dengan karakter, kejadian, dan dunia dalam cerita. Abrams dalam Nurgiyantoro, (2013: 248) mengatakan “Sudut pandang *point of view*,

menyarankan pada cara sebuah cerita yang dikisahkan. Ia merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang berbentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca.” Abrams dalam Nurgiyantoro (2013: 248) berpendapat bahwa sudut pandang terbagi menjadi empat hal yaitu:

- A. Sudut pandang *first person-central* atau akuan sertaan. Pada sudut pandang ini cerita disampaikan oleh tokoh utama karena cerita dilihat dari sudut pandangnya, maka ia memakai kata ganti “aku”.
- B. Sudut pandang *first person peripheral* atau akuan tak sertaan. Pada sudut pandang ini tokoh “aku” biasanya hanya berperan sebagai peran pembantu atau pengantar tokoh lain yang lebih penting.
- C. Sudut pandang *third person-omniscient* atau dia maha tahu. Pada sudut pandang ini pengarang berada di luar cerita, dan biasanya pengarang hanya menjadi seorang pengamat yang maha tahu, bahkan mampu berdialog dengan pembaca

e. Nilai-Nilai Legenda

Nilai memiliki arti yaitu standar atau ukuran yang kita gunakan untuk mengukur segala sesuatu yang mengandung pada suatu objek dan terpancar melalui karakteristik sebagai ciri yang hanya dimiliki oleh objek tersebut. Allport (Mulyana, 2004: 9) mendefinisikan nilai sebagai keyakinan yang membuat seseorang bertindak atas dasar pilihannya. Hal ini mengindikasikan, bagi Allport nilai terjadi pada wilayah psikologis yang disebut dengan keyakinan. Seperti ahli psikolog pada umumnya, keyakinan ditempatkan sebagai wilayah psikologi yang lebih tinggi dari wilayah lainnya seperti hasrat, motif, sikap, keinginan, dan kebutuhan. Oleh sebab itu, keputusan benar-salah,

baik-buruk, indah-jelek akan mengarahkan individu pada tindakan dan perbuatan yang sesuai dengan nilai pilihannya.

Pada sisi lain mengenai nilai, Elmubarak (2009, hlm.7) menjelaskan bahwa nilai dapat dibagi dalam dua kelompok yaitu nilai-nilai nurani (*Values of being*) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Nilai-nilai nurani merupakan nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara kita memperlakukan orang lain. Nilai-nilai nurani yang dimaksud meliputi kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian, dan kesesuaian. Sedangkan nilai-nilai memberi merupakan nilai yang perlu diimplementasikan yang akan diterima sebanyak yang diberikan. Nilai-nilai memberi meliputi setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih, sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil, dan murah hati.

Nilai dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013: 783) memiliki 6 makna, yakni; (1) Harga (dalam arti taksiran harga); (2) Harga uang; (3) Angka kepandaian, biji, peunteun; (4) Banyak sedikitnya isi, kadar, mutu; (5) Sifat-sifat (hal-hal) yang penting dan berguna bagi kemanusiaan; dan (6) Sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikatnya; etika.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa nilai adalah kualitas dari diri manusia dalam hal nurani, memberi dan bertindak atas dasar pilihanya sendiri yang dirasa benar ataupun tepat. nilai juga merupakan sebuah ide atau konsep tentang sesuatu yang penting dalam kehidupan seseorang dan menjadi perhatiannya. Sebagai

standar perilaku, tentunya nilai menurut seseorang untuk melakukannya.. Berikut nilai yang terkandung dalam legenda.

1. Nilai Budaya

Nilai budaya merupakan sesuatu yang berbentuk nilai yang telah tertanam dan disepakati oleh masyarakat berupa kebiasaan sebagai bentuk perilaku dan tanggapan terhadap sesuatu keadaan sesudah atau sebelum terjadi. Nilai-nilai budaya bersifat mengakar dan berdasarkan kepercayaan dan kebiasaan dan juga memiliki -simbol yang khas dan dapat dibedakan dengan simbol pada masyarakat atau organisasi lain sebagai pedoman perilaku dan respon terhadap peristiwa yang telah, sedang, atau bahkan akan terjadi. Nilai-nilai budaya juga dapat ditanamkan secara lisan maupun tulis dari generasi yang di atas kepada generasi yang berada di bawahnya.

Budaya secara bahasa Sansekerta yaitu “Buddhayah”, yang merupakan bentuk jamak dari “Buddhi” yakni budi atau akal. Jadi, budaya merupakan berbagai hal yang yang memiliki sangkut paut dengan akal. Kata budaya juga berarti “budi dan daya”. Jadi budaya adalah segala daya dari budi, yakni cipta, rasa dan karsa (Gunawan, 2000). Dalam Bahasa Inggris disebut “*culture*” dari asal kata latin “*colere*” yakni mengerjakan atau mengolah, “*culture*” juga sering diartikan dengan “kultur” dalam Bahasa Indonesia. Koentjaraningrat (2002: 180) menyatakan ada tiga hal yang terkait dengan nilai-nilai budaya ini yaitu: (a) simbol-simbol, slogan atau yang lainnya yang kelihatan kasat mata (jelas); (b) sikap, tindak laku, gerak gerik yang muncul akibat slogan, motto

tersebut; (c) kepercayaan yang tertanam (*believe system*) yang mengakar dan menjadi kerangka acuan dalam bertindak dan berperilaku.

Definisi kebudayaan menurut Koentjaraningrat (2002: 180) “kebudayaan adalah keseluruhan sistem, gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.” Berdasarkan pendapat tersebut semua tindakan yang dilakukan manusia dengan cara belajar adalah budaya, kecuali hal-hal yang dilakukan secara spontanitas atau reflek. Lebih lanjut Koentjaraningrat (2002: 81) menjelaskan asal usulnya yaitu, kata kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu ‘buddhayah’ bentuk jamak dari buddhi yang berarti budi atau akal. Dengan demikian kebudayaan adalah "hal-hal yang berkaitan dengan akal".

Lebih lanjut Sibarani (2012: 94) menyatakan, “perkembangan budaya bangsa Indonesia dan berdasarkan orisinalitas tradisinya ada empat tipe kebudayaan, yaitu: (a) kebudayaan etnik (*ethnic culture*), (b) kebudayaan etnik- baru (*new ethnic culture*), (c) kebudayaan etnik-asing (*foreign ethnic culture*), dan (d) kebudayaan baru-asing (*foreign-new culture*). Kebudayaan etnik adalah kebudayaan suku bangsa atau kebudayaan asli yang menjadi ciri khas dan masih dipelihara oleh masyarakatnya. Kebudayaan etnik-baru adalah semua kebudayaan baru yang masih memperlihatkan unsur atau akar budaya etniknya. Kebudayaan etnik-asing yaitu kebudayaan etnik yang langsung berorientasi pada kebudayaan asing yang sudah mulai muncul dalam kebudayaan Indonesia, misalnya musik etnik gabung dengan musik asing. Kebudayaan baru-asing yaitu kebudayaan baru yang berorientasi pada kebudayaan asing, misalnya

pola kehidupan anak muda sekarang tergambar pada pola jenis makanan dan cara berpakaian.

Dapat disimpulkan bahwa nilai kebudayaan merupakan nilai yang telah tertanam dan disepakati oleh masyarakat berupa kebiasaan sebagai bentuk perilaku atau akal budi manusia yang menjadi kultur suatu suku bangsa yang tersebar pada masyarakat penganutnya.

2. Nilai Sosial

Nilai sosial dapat diartikan sebagai sesuatu yang baik, diinginkan, diharapkan, dan dianggap penting oleh masyarakat. Hal-hal tersebut menjadi acuan warga masyarakat dalam bertindak. Jadi, nilai sosial mengarahkan tindakan manusia. Menurut (Syani, 2002: 52) nilai sosial adalah nilai yang diakui bersama sebagai hasil konsensus, erat kaitannya dengan pandangan terhadap harapan kesejahteraan bersama dalam hidup bermasyarakat. Setiadi (2011: 117) nilai pada masyarakat memiliki fungsi sebagai acuan dalam kehidupan sosial yang mengandung kebaikan, kemaslahatan, manfaat, dan kepatutan yang biasanya menjadi tujuan bersama. Selain sistem nilai, dikenal juga istilah sistem norma atau aturan yang menjadi pedoman untuk mencapai tujuan kehidupan sosial yang di dalamnya memiliki suatu perintah dan larangan dengan sanksinya.

Selanjutnya Setiadi (2011: 125) menjelaskan bahwa jika nilai merupakan sesuatu yang dianggap sebagai hal yang positif maka norma merupakan perwujudan dari nilai yang di dalamnya terdapat kaidah pada suatu tindakan. Bagi orang yang melanggar

akan mendapat sanksi atau hukuman oleh masyarakat atau bahkan negara melalui aparat hukum. Nilai sosial merupakan tatanan sikap, perilaku, dan perasaan yang diterima secara luas oleh masyarakat dan merupakan dasar untuk merumuskan apa yang benar, apa yang salah, dan apa yang penting untuk kemudian dipatuhi dan diejawantahkan oleh seluruh lapisan masyarakat. Oleh sebab itu, nilai sosial dapat dikatakan lahir dari kebutuhan kelompok sosial untuk mengendalikan keinginan warganya yang senantiasa berubah dalam berbagai situasi.

3. Nilai Moral

Nilai moral merujuk pada prinsip-prinsip atau standar-standar yang menentukan apa yang dianggap benar atau salah, baik atau buruk dalam konteks moralitas atau etika. Nilai moral membentuk landasan bagi perilaku individu dan interaksi sosial dalam masyarakat. Nurgiyantoro (2013:430) mengemukakan bahwa pesan moral dalam karya sastra terangkum dalam tema, karakter dan unsur lain yang membentuk suatu karya sastra. Pesan moral penting disampaikan kepada penikmat atau pembaca karya sastra. Melalui pesan moral, pengarang atau karya sastra dapat menyampaikan sisi baik dan buruk tentang kehidupan. Ajaran moral dalam karya sastra dipandang sebagai amanat dan pesan. Unsur amanat merupakan gagasan yang mendasari penulisan atau penciptaan karya sastra itu sendiri.

f. Jenis-jenis Legenda

Setelah kita mengetahui ciri-ciri legenda maka akan dijelaskan jenis-jenis legenda. Terkadang kita bingung membedakan legenda satu dengan legenda yang

lainnya agar memudahkan kita dalam memahami legenda maka pada bagian ini akan dijelaskan jenis-jenis legenda. Jenis adalah yang mempunyai ciri (sifat, keturunan, dan sebagainya) yang khusus; macam.

Legenda memiliki ciri yang bervariasi maka legenda dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis seperti yang dikemukakan oleh Brunvand dalam Nugraheni (2015: 35) yakni:

1. Legenda Keagamaan (*religious legends*)

Legenda keagamaan merupakan legenda yang ceritanya berkaitan dengan kehidupan keagamaan. Legenda ini berkisah tentang orang-orang atau kelompok tertentu, misalnya cerita tentang para penyebar agama Islam di Jawa yang dikenal sebagai wali sanga. Mereka adalah manusia biasa, tokoh yang memang benar-benar ada, akan tetapi dalam uraian ceritanya ditampilkan sebagai figur-figur yang memiliki kesaktian. Kesaktian yang mereka miliki digambarkan di luar batas-batas manusia biasa.

2. Legenda Alam Gaib (*supernatural legends*)

Legenda alam gaib biasanya berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami seseorang dengan makhluk gaib, hantu-hantu, siluman, dan gejala-gejala alam ghaib. Fungsi legenda ini adalah untuk meneguhkan kebenaran takhayul atau kepercayaan rakyat.

3. Legenda Perseorangan (*personal legends*)

Legenda perseorangan merupakan cerita mengenai tokoh tertentu yang dianggap

benar-benar terjadi.

4. Legenda Setempat (*local legends*)

Legenda setempat mengandung cerita yang berhubungan dengan terjadinya suatu tempat, seperti gunung, bukit, danau, dan sebagainya. Legenda setempat ini merupakan golongan legenda yang paling banyak jumlahnya. Sebagaimana telah dikemukakan, hlm. yang terpenting bagi penulisan sejarah tradisi lisan bukanlah kebenaran faktanya. Hlm. itu disebabkan karena untuk mencari kebenaran faktanya sangatlah sulit, apalagi sumber-sumber tertulis, karena kemungkinan pada awal pertama kali cerita-cerita itu dikenal, masyarakat belum mengenal tradisi menulis. Bahkan cerita-cerita itu banyak dibumbui oleh hlm.-hlm. yang tidak masuk akal atau tidak rasional. Misalnya, dalam cerita Sendhang Sani dari Kabupaten Pati menceritakan seorang tokoh Ki Rangga dan teman-temannya yang dikutuk oleh Sunan Kalijaga menjadi seekor kura-kura.

Itulah jenis-jenis legenda yang dipaparkan menurut Brunvand. Jenis legenda ini lahir karena adanya perbedaan yang muncul di masyarakat. Adanya tema yang sama membuat legenda dapat disamakan dengan cerita rakyat lainnya. Seperti legenda perorangan yang memberikan keyakinan terhadap pembaca atau pendengar bahwa tokoh tersebut benar-benar ada maka disebutlah legenda perseorangan karena tokoh yang paling dikenal hanyalah seorang, contohnya Si Kabayan. Kemudian kita bandingkan dengan tokoh Sangkuriang, tapi cerita tersebut bukanlah termasuk cerita perorangan karena ceritanya menghasilkan sebuah tempat yang memang ada. Jadi ketika kita kebingungan termasuk manakah legenda ini, lihatlah yang paling menonjol dari

cerita tersebut. Apa yang dianggap benar-benar nyata apakah tokoh, tempat, peristiwa atau kekuatannya.

Maka dapat disimpulkan bahwa jenis legenda ada lima yaitu legenda keagamaan, legenda alam gaib, legenda perseorangan, legenda setempat. Adapun legenda Puragabaya termasuk ke dalam legenda setempat karena lahir dan berkembang di lingkungan setempat, legenda ini termasuk legenda Sunda. Jenis legenda ini bisa dijadikan bahan untuk dibahas pada penelitian ini.

4. Hakikat Mengidentifikasi Informasi Teks Legenda dan Menceritakan Kembali Isi Teks Legenda

a. Mengidentifikasi Informasi Teks Legenda

Mengidentifikasi informasi adalah salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan proses berpikir kritis pada peserta didik. Mengidentifikasi merupakan bagian dari kata kerja operasional dalam Kurikulum 2013, untuk itu diperlukan penjelasan tentang mengidentifikasi. Di dalam KBBI (V iOS-1.1 9 2016) dijelaskan pengertian mengidentifikasi adalah menentukan atau menetapkan identitas (orang, benda, dan sebagainya). Mengidentifikasi adalah proses mencari, menentukan, sesuatu yang ada pada teks legenda Puragabaya, agar yang dicari ditemukan. Oleh karena itu, peserta didik terlebih dahulu harus membaca dan menyimak teks terlebih dahulu.

Kemudian dalam KBBI V (iOS-1.1 9 2016) informasi adalah penerangan atau pemberitahuan; kabar atau berita tentang sesuatu. Informasi adalah sesuatu yang dapat memberikan pengetahuan terhadap pembaca tentang yang ada pada legenda

Tangkuban Perahu. Informasi bisa berbentuk tokoh, watak, latar, pesan dan rangkaian peristiwa yang ada pada teks. Dampak yang diperoleh dari informasi bisa berakibat besar atau tidak. Misalnya ketika membaca legenda, jika peserta didik memaknai pesan yang baik, maka ia akan mengaplikasikannya dalam kehidupan.

Jadi, dapat disimpulkan pengertian mengidentifikasi informasi adalah mencari informasi yang dapat memberikan pengetahuan legenda puragabaya seperti unsur-unsur pada teks legenda yang meliputi tema, alur, latar, tokoh dan penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, amanat. Dan menemukan kata keterangan dalam teks legenda. Yang diharapkan Peserta didik dilibatkan dalam keterampilan tersebut untuk memperoleh informasi mengenai legenda puragabaya.

b. Menceritakan Kembali Teks Legenda

Menceritakan merupakan suatu keterampilan berbahasa khususnya berbicara tujuannya yaitu untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. "Menceritakan" adalah proses menyampaikan cerita atau kisah kepada orang lain, baik secara lisan maupun tertulis. Ini melibatkan pengungkapan detail, plot, karakter, konflik, dan tema yang ada dalam cerita tersebut. Saat seseorang menceritakan sesuatu, mereka berbagi informasi atau pengalaman dengan pendengar atau pembaca dengan tujuan menghibur, mengajar, atau mempengaruhi pendengar. Menurut KBBI, (edisi V versi *daring*) menceritakan adalah menuturkan cerita kepada orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud menceritakan kembali cerita legenda adalah menuturkan kembali cerita berupa teks

legenda secara runtut sesuai dengan tema, alur, latar, tokoh dan penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat yang ada dalam teks legenda yang dibaca.

5. Hakikat Teks *Multimodal*

a. Pengertian Teks *Multimodal*

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia sangat berhubungan dengan adanya kurikulum yang sering kali berganti-ganti, kurikulum di Indonesia telah berganti dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menjadi kurikulum 2013. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang muatan isinya diatur dalam kurikulum, ikut mengalami perubahan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum ini ditetapkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks, baik teks lisan maupun tulis dengan menempatkan bahasa Indonesia sebagai wahana pengetahuan (Kemdikbud, 2013). Berdasarkan kurikulum ini juga pembelajaran bahasa dikenal dengan istilah pembelajaran bahasa berbasis genre. Berkenaan dengan hal tersebut, Halliday dan Hasan (Ren, G., 2010) memaknai genre sebagai tipe atau jenis wacana. Sejalan dengan hal tersebut, Swales menyatakan istilah genre juga merupakan istilah yang digunakan dalam berbagai bidang seperti sastra, seni, film, musik, retorika, dan folklor (Wiratno: 2018).

Hal ini yang melatarbelakangi nama-nama genre muncul sesuai dengan aktivitas sosial yang ada dalam suatu kultur. Keterkaitan antara teks sebagai basis pembelajaran Bahasa Indonesia telah membawa teks *multimodal* sebagai bentuk inovasi teks dalam pembelajaran.

Teks *multimodal* menjelaskan bahwa daya tarik *multimodal* dalam dunia akademik makin mengalami peningkatan. Hal tersebut ditandai dengan maraknya tulisan-tulisan dalam bentuk buku, jurnal, dan lain-lain yang membahas mengenai *multimodal* dan penelitiannya. Bahkan *multimodal* sendiri menjadi wilayah garapan bagi sarjana-sarjana pada bidang ilmu yang beragam. *Multimodal* dianggap relevan pada abad 21 ini, karena perkembangan teknologi semakin pesat teks *multimodal* sangat tepat untuk bahan ajar pembelajaran di kelas.

Perkembangan *multimodal* dipengaruhi oleh beberapa hal yang terjadi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengajaran dan pembelajaran. Mengenai hal ini Kress, dkk (2001: 1) menjelaskan bahwa pengkajian *multimodal* dipengaruhi oleh pandangan baru mengenai permasalahan lama berkenaan dengan pengajaran dan pembelajaran. Ada dua hal yang diangkat mereka, pertama mengenai penggunaan ceramah, tanggapan siswa, dan teks tulis yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran. Pandangan ini memiliki kesejajaran yang disampaikan oleh Moreno & Mayer (2007: 310) yang menyatakan bahwa “pendidik secara tradisional menyajikan pengetahuan kepada siswa melalui representasi verbal dari konten.”

Penggunaan teks *multimodal* dalam pembelajaran menjadi hal yang sangat penting terutama jika dikaitkan dengan era revolusi industri 5.0 yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya menguasai kompetensi membaca, menulis dan matematika, melainkan literasi yang berkaitan dengan literasi data, teknologi dan manusia. Kompetensi ini nantinya akan sangat berguna bagi peserta didik ketika lulus dari

jenjang pendidikan tertentu dan melanjutkan studi atau langsung berkiprah di masyarakat. Istilah *multimodal* pada dasarnya merupakan istilah yang telah berkembang sejak lama. Istilah *multimodal* mulai berkembang sejak tahun 1990-an. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan istilah *multimodal* pada tulisan-tulisan ilmiah yang berkembang pada kisaran tahun tersebut.

Firmansyah (2019) berpendapat bahwa teks *multimodal* yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran merupakan teks yang terdiri atas berbagai sumber semiotik (verbal, gerak, visual) yang dikerahkan melalui berbagai modalitas serta interaksi dan integrasi dalam proses koherensi teks. Dengan demikian peserta didik akan lebih mudah memahami isi teks baik tersurat maupun tersirat, menganalisis teks tersebut, mengevaluasi makna dan manfaat teks tersebut, dan merefleksikan isi teks. Dengan adanya pemanfaatan teknologi multimedia akan memudahkan peserta didik untuk memahami mata pelajaran yang diajarkan dan pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan. Hal ini dilakukan karena pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran untuk memudahkan pendidik dalam banyak kegiatan belajar-mengajar yang diminati peserta didik.

Dalam buku *reading images* (2006) secara umum analisis *multimodal* dapat didefinisikan sebagai analisis komunikasi yang menggabungkan antara teks visual dan teks verbal. Interaksi bahasa meliputi sarana verbal (lisan dan tulis) dan sarana visual. Sarana verbal lisan direpresentasikan melalui bunyi atau suara dan sarana verbal tulis direpresentasikan berupa huruf-huruf. Sedangkan sarana visual direpresentasikan

melalui gestur, gerak, suara, warna, tatapan seseorang, objek material dan visual. Semua interaksi yang mengkombinasikan dua sarana yang dapat memberikan makna komunikasi pada bahasa yaitu verbal dan visual dinamakan *multimodal* (Sinar, 2012: 131). Teks *Multimodal* ini dapat menjadikan peserta didik untuk lebih aktif menyimak dalam tayangan video pertunjukan musikalisasi puisi Puragabaya sehingga peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran baik secara langsung, peserta didik diajak untuk berimajinasi terhadap penokohan yang menjadi pemerannya.

Pendekatan *Multimodal* dapat digunakan pada saat pemaparan keterampilan bahasa, sebagai contoh penelitian yang dilakukan oleh Victor Lei Film, et all (2015) perangkat lunak analisis *multimodal* pada dasarnya dirancang hanya dapat digunakan oleh peneliti dan analisis ahli yang berada di Perguruan Tinggi. Chen (2010) “mengartikan *multimodal* sebagai cara ataupun tahapan yang diaplikasikan sebagai sebuah pemahaman terhadap bahasa verbal dan dapat digunakan pula untuk memahami tipe atau jenis serta tingkatan dari sebuah dialogis” (hal 485). Di antara perbedaan mode yang digunakan oleh publik secara simultan dalam sebuah teks untuk mengkomunikasikan pesan mereka, sangat memungkinkan adanya kombinasi antara kalimat verbal dan gambar tertentu. Sehingga berdasarkan teori menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa teks *multimodal* dan arti mengkombinasikan penggunaan berbagai macam mode semiotik (sistem penanda) seperti bahasa, gambar, gestur, tipografi, grafik, dan ikon. Dimana pada beberapa studi kasus, menunjukkan

bahwa sistem penanda tersebut ditransmisikan ke dalam mode persepsi yang berbeda beda seperti verbal dan visual.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa teks *multimodal* jika diterapkan dengan baik dan sesuai dengan prosedur, tentunya akan mengasah keterampilan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, menulis dan dengan adanya *multimodal* ini dapat meningkatkan pemahaman mengenai literasi digital seiring dengan adanya kebiasaan peserta didik dalam memanfaatkan penggunaan teknologi akan memudahkan dalam proses pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Teks *Multimodal*

Penggunaan teks *multimodal* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Firmansyah (2018). kelebihan dari teks *multimodal* sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih efisien karena peserta didik dikenalkan dengan teks *multimodal* (visual, audio, dan teknologi) sehingga pembelajaran lebih mengarah pada pemanfaatan teks secara menyeluruh.
2. Dapat meningkatkan kapabilitas peserta didik yang memiliki preferensi ganda karena pembelajaran literasi *multimodal* merupakan kombinasi antara visual, audio dan gerak.
3. Strategi pembelajaran literasi *multimodal* termasuk strategi pembelajaran untuk belajar lebih cepat dan pada tingkat yang lebih tinggi dalam mengingat di kemudian hari.
4. Strategi pembelajaran literasi *multimodal* dapat meningkatkan perhatian para peserta didik dalam pembelajaran.

5. Membiasakan peserta didik dengan berbagai gaya belajar sehingga peningkatan kemampuan lebih efektif

Dapat disimpulkan bahwa teks *multimodal* memiliki kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam penerapannya. Kelebihan yang paling substansi dan sesuai adalah mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif dan peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi audio, visual, maupun audio visual sehingga pembelajaran lebih efektif.

Kekurangan dari teks *multimodal* adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan fasilitas yang memadai.
2. Peserta didik yang kurang begitu paham akan merasa kesulitan dalam memahami bahan ajar yang diberikan.
3. Bagi pendidik, membutuhkan bahan ajar yang sesuai sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.
4. Pendidik cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.
5. Membutuhkan waktu lebih lama.
6. Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik.
7. Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan pendidik.

Dapat disimpulkan bahwa teks *multimodal* selain memiliki kelebihan sebagai faktor pendukungnya, terdapat beberapa kelemahan yang dapat mempengaruhi proses belajar yang dilakukan yaitu jika tidak tersedianya fasilitas penunjang. Tetapi jika fasilitas penunjang memenuhi maka teks *multimodal* dapat diterapkan dengan prosedur yang baik dan benar maka kelemahan dapat diminimalkan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang penulis laksanakan relevan karena dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Putra, A.W. (2023) Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi Tasikmalaya. Dalam jurnal penelitian representasi dari legenda puragabaya melalui videomusikalisasi puisi dan pada jurnal penelitian penggunaan teknologi media untuk merevitalisasi mitos Ambu Awuk untuk bahan ajar bahasa pada abad ke-21.

Dalam penelitian representasi dari puragabaya melalui video musikalisasi puisi Putra, A.W. (2023) melakukan penelitian dengan mempresentasikan puisi melalui video musikal. Proses revitalisasi legenda puragabaya yang didasarkan pada konsep penelitian berbasis seni yang bertujuan untuk menyajikan bentuk puragabaya. Pelaksanaan penelitian berbasis seni untuk merevitalisasi legenda meliputi proses penciptaan karya seni sastra dan pertunjukan sastra yang terdiri dari musikalisasi puisi, pembacaan puisi, dan dramatisasi puisi. Selain itu, karya seni lukis dan tari sebagai bentuk representasi legenda dikolaborasikan ke dalam video untuk menambah daya estetika. Hasil kajian menunjukkan bahwa proses revitalisasi legenda sebagai bagian dari sastra lisan menunjukkan hasil yang lebih konkret dengan menggunakan penelitian berbasis seni yang memanfaatkan perkembangan teknologi.

Dan pada penelitian penggunaan teknologi media untuk merevitalisasi mitos Ambu Awuk untuk bahan ajar bahasa pada abad ke-21 oleh Putra, A.W. (2023) melakukan penelitian melalui revitalisasi mitos dengan mentransformasikannya ke

dalam seni pertunjukan musikalisasi puisi yang dikembangkan melalui media teknologi. Praktik penelitian berbasis seni dalam penelitian ini merupakan metode yang dapat membuka jalan ke arah itu. Hal ini dibuktikan dengan konkretisasi produk revitalisasi mitos Ambu Hawuk ke dalam seni pertunjukan musik puisi sebagai seni pertunjukan multimedia. Pada akhirnya, produk revitalisasi sastra lisan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa untuk menjawab dua tantangan sekaligus mentransmisikan nilai-nilai budaya dan melaksanakan pembelajaran bahasa dengan menggunakan teknologi estetika.

C. Anggapan Dasar

Heryadi (2014: 31) mengemukakan bahwa anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis. Sejalan dengan hal di atas dapat dirumuskan anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kemampuan mengidentifikasi informasi teks legenda dan menceritakan kembali isi teks legenda merupakan Kompetensi Dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik kelas VII SMP Negeri 14 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023 menurut ketentuan kurikulum 2013 Revisi.
2. Bahan ajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran.

Teks *Multimodal* adalah salah satu bahan ajar yang menggunakan media berbasis teknologi yang dapat meningkatkan peserta didik untuk mengenal teknologi sebagai bahan pembelajaran di kelas.

D. Hipotesis

Heryadi (2014: 32), “Hipotesis adalah pendapat yang kebenarannya masih rendah.” Hipotesis merupakan anggapan sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan teks *multimodal* dalam bentuk video pertunjukan musikalisasi Puragabaya berpengaruh terhadap pembelajaran mengidentifikasi informasi isi teks legenda pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 14 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023.
2. Pengaruh penggunaan teks *multimodal* dalam bentuk video pertunjukan musikalisasi Puragabaya berpengaruh terhadap pembelajaran menceritakan kembali isi teks legenda pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 14 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023.