

**NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM LEGENDA *TUGU WASESO*  
KLATEN DI ERA DIGITAL DAN PEMBELAJARANNYA PADA SISWA  
SMP**

**SKRIPSI**

**Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan**

**Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Kependidikan**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**oleh**

**AYUNDA PERTIWI NUGRAHINI**

**1911100022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA**

**KLATEN**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM LEGENDA *TUGU WASESO*  
KLATEN DI ERA DIGITAL DAN PEMBELAJARANNYA PADA SISWA  
SMP**

Diajukan oleh

**AYUNDA PERTIWI NUGRAHINI**

NIM. 1911100022

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji  
Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Dharma Klaten

Tanggal: ..... 5 April 2023 .....

Pembimbing I



**Dr. Hj. Esti Ismawati, M.Pd.**  
NIP. 19611018 198803 2 001

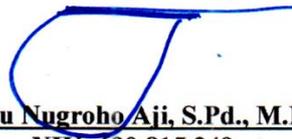
Pembimbing II



**Drs. Danang Susena, M.Hum.**  
NIP. 19620228 198702 1 002

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**Wisnu Nugroho Aji, S.Pd., M.Pd.**  
NIK. 690 815 349

**HALAMAN PENGESAHAN**

**NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM LEGENDA *TUGU WASESO*  
KLATEN DI ERA DIGITAL DAN PEMBELAJARANNYA PADA SISWA  
SMP**

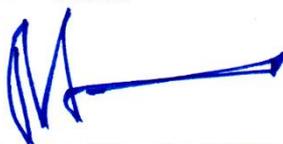
Diajukan oleh  
**AYUNDA PERTIWI NUGRAHINI**  
NIM. 1911100022

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Widya Dharma Klaten

Dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar  
Sarjana Strata Satu Kependidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra  
Indonesia

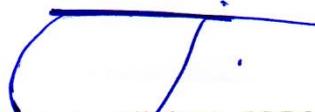
Tanggal..... 12 Juli 2023 .....

Ketua



**Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.**  
NIK. 690 890 113

Sekretaris



**Wisnu Nugroho Aji, S.Pd., M.Pd.**  
NIK. 690 815 349

Pembimbing I



**Dr. Hj. Esti Ismawati, M.Pd.**  
NIP. 19611018 198803 2 001

Pembimbing II



**Drs. Danang Susena, M.Hum.**  
NIP. 19620228 198702 1 002



Disahkan Oleh,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.**  
NIK. 690 890 113

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayunda Pertiwi Nugrahini  
NIM : 1911100022  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi

Judul : Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Legenda *Tugu Waseso* Klaten di Era Digital dan Pembelajarannya pada Siswa SMP.

adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan Ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 1 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



Ayunda Pertiwi Nugrahini

## **MOTTO**

Kesulitan bukanlah pemisah menggapai kesempurnaan

(Nasihat Jawa)

Percayalah di saat kamu ikhlas dengan keadaanmu, di saat itulah Allah merencanakan kebahagiaan untukmu, Allah mampu mengubah situasi paling terpuruk menjadi momen terbaik di hidupmu.

(KH. Maimoen Zubair)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Sujiyanto dan Ibu Suparmi yang telah membesarkan dan mendidik saya, sehingga saya menjadi pribadi yang baik dan saya mengucapkan banyak terima kasih atas doa yang tiada henti dipanjatkan demi kesuksesan putri bungsunya ini.
2. Kakak saya tercinta, Tomy Nur Cahyo Nugroho, Linda Wahyuningsih, dan Imam Ardhi Fitrianto Nugroho, serta keponakan saya tercinta Aisyah Humairah Nugroho yang selalu menyayangi saya dan mendukung saya setiap waktu.
3. Ibu Dr. Hj. Esti Ismawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Danang Susena, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan, penjelasan, dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Wisnu Nugroho Aji, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta bapak/ibu dosen Universitas Widya Dharma Klaten Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah berkenan dan berjasa memberikan ilmu kepada penulis. Semoga ilmu yang penulis dapatkan pada waktu perkuliahan dapat berguna di masa yang akan datang dan akan digunakan sebaik-baiknya.
5. Ibu Dr. Sukini, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik.
6. Teman-teman seperjuangan saya PBSI 2019 tercinta, yang selalu memberikan semangat dan selalu berbagi canda tawa setiap harinya.

7. Evita Nurlaeni teman satu kelas PBSI 2019, terima kasih sudah banyak membantu dalam segala hal, dan selalu memberikan semangat, canda tawa serta dukungan agar segera menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kekuatan pada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Legenda *Tugu Waseso* Klaten di Era Digital dan Pembelajarannya pada Siswa SMP” dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana kependidikan program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari tidak dapat bekerja seorang diri melainkan bekerja sama dengan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd. selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Bapak Wisnu Nugroho Aji, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Widya Dharma Klaten.
4. Ibu Dr. Hj. Esti Ismawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, pengarahan, dan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi dengan lancar.

5. Bapak Drs. Danang Susena, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, pengarahan, dan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penyusunan skripsi dengan lancar.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah berkenan memberikan ilmu selama kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya keluarga besar Universitas Widya Dharma.

Klaten, 1 Maret 2023

Ayunda Pertiwi Nugrahini

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Perumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	11
G. Penegasan Judul .....	13
H. Sistematika Penulisan .....	19
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>21</b>
A. Teori Sastra Lisan .....	21

B. Teori Folklor .....	22
C. Teori Legenda .....	27
D. Teori Kearifan Lokal .....	30
E. Teori Pendidikan Karakter .....	33
F. Teori Digital .....	37
G. Teori Pembelajaran Sastra .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A. Metode Penelitian .....	46
B. Objek Penelitian .....	48
C. Data Penelitian .....	49
D. Sumber Data .....	49
E. Teknik Pengumpulan Data .....	50
F. Teknik Analisis Data .....	53
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A. Pendokumentasian Sastra Lisan dalam Legenda Tugu Waseso .....	55
B. Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Legenda Tugu Waseso .....	56
C. Pemanfaatan Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Legenda Tugu Waseso .....	72
D. Nilai Pendidikan Karakter dalam Nilai Kearifan Lokal Tugu Waseso .....	79
E. Penerapan Hasil Penelitian terhadap Pembelajaran Sastra .....	88
<b>BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN IMPLEMENTASI .....</b>	<b>104</b>
A. Simpulan .....	104
B. Saran .....	106
C. Implementasi .....	107

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>114</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip .....	115
Lampiran 2. Dokumentasi .....	119
Lampiran 3. RPP Pembelajaran Sastra .....	121
Lampiran 4. Hasil Unggahan pada <i>Blogspot Tugu Waseso</i> .....	135
Lampiran 5. Brosur <i>Tugu Waseso</i> .....	139

## DAFTAR SINGKATAN

<b>No.</b>	<b>Singkatan</b>	<b>Kepanjangan</b>
1.	Narasumber S	Narasumber Samsuri
2.	RPP	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

## ABSTRAK

**Ayunda Pertiwi Nugrahini: 1911100022. 2023. “Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Legenda *Tugu Waseso* Klaten di Era Digital dan Pembelajarannya pada Siswa SMP”. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Dharma Klaten. Pembimbing I: Dr. Hj. Esti Ismawati, M.Pd. Pembimbing II: Drs. Danang Susena, M. Hum.**

Legenda *Tugu Waseso* menarik untuk diteliti karena di dalamnya terkandung banyak nilai-nilai kearifan lokal. Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu (1) Bagaimana mendokumentasikan sastra lisan dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital?, (2) Mengapa nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital perlu dilestarikan?, (3) Bagaimana memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital?, (4) Bagaimana nilai pendidikan karakter yang terkandung pada nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital?, (5) Bagaimana penerapan hasil penelitian terhadap pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP?. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan pendokumentasian sastra lisan dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital, (2) Mendeskripsikan nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital yang dilestarikan, (3) Mendeskripsikan pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital, (4) Mendeskripsikan nilai pendidikan karakter yang terkandung pada nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital, (5) Mendeskripsikan penerapan hasil penelitian terhadap pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian berupa istilah, kata, dan kalimat/pernyataan yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal dari legenda *Tugu Waseso* sedangkan sumber data penelitian ini adalah legenda *Tugu Waseso*. Data penelitian tersebut diperoleh dengan cara (1) melakukan wawancara dengan narasumber secara mendalam guna memperoleh data-data pendukung, (2) melakukan perekaman, (3) melakukan observasi, (4) mengubah data yang diperoleh dari wawancara, perekaman ke dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa legenda *Tugu Waseso* terdapat nilai-nilai kearifan lokal dan nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat didokumentasikan melalui *blog* dengan link yang sudah disediakan. Legenda *Tugu Waseso* dapat digunakan sebagai bahan ajar sastra di SMP kelas VII dengan materi pembelajaran teks legenda. Dengan adanya *blog*, penelitian ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk melatih peserta didik memiliki rasa apresiasi tinggi terhadap legenda di era digital.

**Kata kunci:** Legenda *Tugu Waseso*, Nilai-nilai Kearifan Lokal, Pembelajaran Sastra.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sebelum berkembang adanya sastra lisan di Indonesia, sastra lisan memegang peranan penting dalam perkembangan kesusastraan Indonesia. Sastra lisan merupakan sastra dengan perantara utama berupa tuturan (Setyawan, 2017: 66). Sastra lisan merupakan warisan budaya bangsa yang harus dilestarikan. Indonesia sebagai Negara kepulauan dengan berbagai suku bangsa dapat dipastikan memiliki sastra lisan yang beragam. Sastra lisan dapat dipahami sebagai cerita yang berkembang dari mulut ke mulut dan diceritakan oleh suatu masyarakat tertentu. Perkembangan ini dilakukan untuk memperluas jenis sastra lisan seperti dongeng, legenda, nyanyian, dan mantra (Setyami, Inung dkk, 2022: 1). Sastra lisan merupakan warisan kebudayaan yang berkembang secara turun-temurun secara lisan dan disampaikan dari mulut ke mulut. Sastra lisan merupakan cerminan masyarakat dan warisan budaya yang harus dilestarikan, dipelihara dan dijaga (Hasuna dan Ida, 2018: 47).

Pemahaman sastra lisan tidak dapat dilepaskan dari sumbernya yaitu folklor. Dalam perkembangannya sastra lisan dimasukkan pada salah satu bentuk folklor. Bentuk sastra lisan berupa dongeng, mitos, legenda (Suhardi dan Riauwati, 2017: 26). Folklor merupakan sumber gejala sosial dan budaya yang terkait dengan identitas kelompok sosial manusia dalam menjelaskan kedudukannya di dunia ini, sehingga berkelanjutan dari

pedoman dalam mengatur tingkah lakunya dapat secara *ajeg* dipertahankan karena budaya bersifat tradisi sehingga harus tetap (Susena, 2017: 23). Folklor didefinisikan sebagai bagian kebudayaan dari suatu masyarakat, yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) (Danandjaja, 2007: 1-2). Folklor merupakan sumber kearifan lokal yang bertumpu pada kebudayaan tradisional (Hartanto, 2019: 5). Setiap folklor memiliki kandungan yang berupa nilai-nilai kearifan lokal yang perlu diketahui, dipelajari, dan digunakan sebagai pegangan hidup. Oleh karena itu, folklor harus digali (*dieksplor*) untuk menemukan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

Di era digital berpengaruh pada perkembangan kesastraan dalam masyarakat. Di era digital sastra lisan dapat dikembalikan pada perspektif yang sebenarnya, maksudnya bentuk dan fungsi sastra lisan diimplementasikan dengan media digital yang mudah dipahami dan menarik masyarakat. Hal ini dilakukan terhadap moral masyarakat, karena folklor sudah mulai tergerus oleh kemajuan teknologi. Selain itu, esensi nilai moral mulai tergerus oleh teks-teks asing yang dikemas pada teknologi digital. Pada zaman sekarang semua hal yang bersifat tradisional dianggap kuno, karena tidak menggunakan teknologi modern. Hal yang bersifat kuno tersebut ditinggalkan masyarakat seperti sastra lisan, selayaknya sastra lisan

saat ini dibutuhkan karena mengandung nilai kearifan lokal yang dapat mengubah perilaku dan moral pada masyarakat (Amir, 2013: 13).

Akulturasasi sastra lisan teknologi bisa menghasilkan sesuatu yang baru. Akulturasasi tersebut juga dapat dikembangkan untuk menarik minat masyarakat. Dengan teknologi, masyarakat menjadi sadar bahwa sastra lisan tidak mudah tergerus dan dapat digunakan sebagai media untuk mengangkat moral masyarakat. Teknologi juga dapat digunakan untuk mengangkat sastra lisan dan melestarikannya serta tidak dianggap sebagai sesuatu yang kuno dengan memanfaatkan *internet* sebagai media penyebaran sastra lisan, maka informasi mengenai sastra lisan akan lebih terbuka, dan generasi muda akan lebih tertarik dalam menggali dan melestarikan sastra lisan (Setyawan, 2017: 68).

Legenda merupakan salah satu folklor yang banyak tersebar di setiap daerah di Indonesia. Legenda memiliki sifat dapat berpindah-pindah sehingga legenda dapat dikenal luas di daerah yang berbeda. Sebagai bentuk folklor berfungsi sebagai alat pendidikan sehingga diasumsikan bahwa folklor mengandung nilai kearifan lokal (Shufa, 2017: 130). Salah satu legenda yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal yaitu Legenda *Tugu Waseso* di Dukuh Pandanan, Desa Soropaten, Kecamatan Karanganyam, Kabupaten Klaten.

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dan menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan

kebutuhan mereka. Pada dasarnya dalam setiap komunitas masyarakat memiliki kearifan lokal. Di dalam kearifan lokal terdapat suatu proses untuk “menjadi pintar dan berpengetahuan” (Ismawati, 2020: 67). Secara etimologis sastra lisan berasal dari kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*) (Shufa, 2017: 130).

Salah satu bentuk kearifan lokal adalah aturan. Menurut pendapat Inriani (2017: 167) aturan yang diberlakukan di suatu tempat merupakan kearifan lokal. Kearifan lokal membentuk anggota masyarakat bertindak atas dasar kesadaran sekaligus memberikan prioritas terhadap kepentingan kelompok dibandingkan dengan kepentingan individu. Selanjutnya kearifan lokal adalah sikap, pandangan, dan kemampuan suatu komunitas di dalam mengelola lingkungan rohani dan jasmaninya. Kearifan lokal adalah perilaku positif manusia ketika berinteraksi dengan alam dan lingkungan setempat yang berasal dari nilai-nilai tentang adat istiadat agama, saran dari leluhur atau budaya lokal, yang secara alami dibangun dalam masyarakat untuk beradaptasi dengan lokal lingkungan. Istilah lain dari kearifan lokal atau *local wisdom* adalah *local knowledge* atau *local genius* salah satu istilah untuk nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kekayaan budaya lokal, yang tetap bertahan, dan relevan sepanjang zaman (Ismawati, 2019: 2).

Sumber berbeda dalam pembentukan karakter bagi generasi penerus bangsa pasti dimiliki oleh setiap bangsa dan suku bangsa. Generasi penerus bangsa haruslah memiliki kearifan lokal yang menjadi sumber penting. Dengan mengajarkan atau menyosialisasikan kearifan-kearifan lokal

kepada generasi muda, merupakan pembentukan karakter (Inriani, 2017:168).

Berdasarkan uraian di atas, maka cerita lisan perlu dieksplor dan dianalisis nilai-nilai kearifan lokalnya yang dapat dijadikan pelajaran dan pedoman hidup (Susena, 2021: 58). Nilai-nilai kearifan lokal dalam cerita rakyat dapat dipelajari dan digunakan sebagai media pendidikan karakter di era digital dan dapat diterapkan dalam pembelajaran sastra di sekolah. Hal ini dilakukan dengan cara rekaman, dokumentasi dalam file dan bukti-bukti budaya didokumentasi untuk disosialisasikan kepada masyarakat. Dengan cara digital, maka masyarakat dapat mengenal dan mengetahui nilai yang terkandung dalam sastra lisan.

Adapun salah satu teks folklor yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang di dalamnya juga mengandung pendidikan karakter adalah legenda *Tugu Waseso* yang dimiliki oleh masyarakat Dukuh Pandanan, Desa Soropaten, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Klaten. *Tugu Waseso* merupakan monumen dari kisah pertemuan antara Ki Karsoredjo dengan Ir. Soekarno. Dikisahkan, pertemuan itu terjadi antara tahun 1934-1935. *Tugu Waseso* berasal dari *Tugu Waseso Negoro* yang berarti Tugu Penguasa Negara, karena pada waktu itu Ir. Soekarno meminta izin kepada Pakubuwono X, selaku raja Mataram Solo untuk membantu melawan penjajah Belanda untuk merebut kemerdekaan Indonesia. Kemudian, Pakubuwono X memerintahkan Ir. Soekarno untuk meminta doa restu kepada Ki Karsoredjo di Dukuh Pandanan, Desa Soropaten, Kecamatan

Karanganom, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Diceritakan, kala itu Ir. Soekarno mencari Ki Karsoredjo di rumahnya, namun sang Kiai tidak ada di rumah. Dicarilah ke sawah, dan bertemulah dua orang hebat tersebut di tengah sawah. Di tempat bertemunya kedua orang hebat itulah kemudian dibangun *Tugu Waseso*, dengan semangat gotong royong oleh seluruh warga Pandanan, kerabat dekat, dan masyarakat pada umumnya, beserta bupati, camat dan anggota kelurahan Soropaten sebagai simbolis peringatan bagi sejarah Indonesia.

Dengan digital sastra lisan menyajikan bentuk baru dan sifatnya lebih modern kepada masyarakat bahwa sastra lisan bukan hal yang kuno. Oleh karena itu, perlu langkah inovasi dan promosi untuk memperkenalkan *Tugu Waseso* kepada masyarakat modern terutama generasi muda di era digital ini. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pembuatan *website* berupa *blogspot* yang dapat diakses semua kalangan. Hal ini didasari pada pola kehidupan masyarakat modern yang sering dihabiskan dalam dunia digital. Peneliti berkolaborasi untuk membuat *website blogspot* sebagai media inovasi dan promosi memperkenalkan *Tugu Waseso* kepada masyarakat dengan jangkauan yang luas dan dapat diterapkan dalam pembelajaran sastra di sekolah. Dalam *website* ini pengguna tidak hanya belajar tetapi dapat bermain, belajar sejarah dan berwisata di *Tugu Waseso*. Peneliti berharap *website* ini lebih efektif dan tepat sasaran terutama bagi generasi muda masa kini.

Hal ini nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* di era digital dapat menarik pembaca untuk menikmati sastra lisan berupa folklor. Pernyataan tersebut dapat melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian terkait pendokumentasian sastra lisan di era digital, pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal di era digital, nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam nilai-nilai kearifan lokal pada legenda *Tugu Waseso* dan penerapan hasil penelitian terhadap pembelajaran sastra di SMP. Alasan lain yang mendasari penulis dalam melakukan penelitian ini karena belum ada peneliti yang melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana penerapan hasil penelitian terhadap pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Pembelajaran sastra perlu diberikan untuk mendorong tercapainya tingkat pemahaman dan apresiasi siswa terhadap sastra secara memadai. Pembelajaran sastra tidak hanya membekali siswa atas pengetahuan sastra, melainkan mendorong siswa untuk memiliki pemahaman sastra. Sehingga, untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut maka pembelajaran yang akan berlangsung harus sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP dibuat dan dirancang oleh seorang pendidik sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan untuk mencapai proses pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan serta mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka legenda *Tugu Waseso* yang dijadikan objek penelitian berupa teks tutur dan data digital. Oleh

karena itu, teks tersebut perlu diinventarisasi atau didokumentasi dalam bentuk digital dan hasil penelitian dapat digunakan untuk penerapan terhadap pembelajaran sastra pada siswa SMP kelas VII dalam perspektif RPP sesuai Kompetensi Dasar (KD) semester II. Dokumen legenda tersebut akan dianalisis dengan judul *Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Legenda Tugu Waseso Klaten di Era Digital dan Pembelajarannya pada Siswa SMP*. Setelah dianalisis kemudian disosialisasikan dalam digital berupa *website blogspot* dan diterapkan dalam pembelajaran sastra pada siswa SMP kelas VII pada semester II. Adapun beberapa alasan yang mendorong peneliti memilih judul tersebut adalah sebagai berikut:

1. Legenda *Tugu Waseso* dari Dukuh Pandanan belum banyak diketahui masyarakat di lingkup Klaten maupun masyarakat Indonesia pada umumnya, sehingga penelitian ini dapat membuka wawasan pembaca akan legenda tersebut di Dukuh Pandanan dengan mengakses sebuah *website blogspot* yang memuat tentang pengarsipan dan pendokumentasian legenda *Tugu Waseso*.
2. Di dalam legenda *Tugu Waseso* terkandung nilai-nilai kearifan lokal dan nilai-nilai pendidikan karakter yang masih relevan dengan kehidupan sekarang khususnya dalam penerapan hasil penelitian terhadap pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut.

1. Pendokumentasian sastra lisan dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.
2. Nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.
3. Pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.
4. Nilai pendidikan karakter yang terkandung pada nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.
5. Penerapan hasil penelitian terhadap pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti memberikan batasan masalah dan menitikberatkan pada:

1. Pendokumentasian sastra lisan dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.
2. Nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.
3. Pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.

4. Nilai pendidikan karakter yang terkandung pada nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.
5. Penerapan hasil penelitian terhadap pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP. Dalam penelitian ini dibatasi di SMP kelas VII semester II.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan yang telah diuraikan, perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mendokumentasikan sastra lisan dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital?
2. Mengapa nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital perlu dilestarikan?
3. Bagaimana memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital?
4. Bagaimana nilai pendidikan karakter yang terkandung pada nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital?
5. Bagaimana penerapan hasil penelitian terhadap pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan pendokumentasian sastra lisan dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.

2. Mendeskripsikan nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital yang dilestarikan.
3. Mendeskripsikan pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.
4. Mendeskripsikan nilai pendidikan karakter yang terkandung pada nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital.
5. Mendeskripsikan penerapan hasil penelitian terhadap pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dalam dunia sastra, khususnya ilmu folklor dan meneliti nilai-nilai kearifan lokal dalam sastra lisan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peneliti dalam menganalisis sebuah legenda di era digital. Hasil penelitian ini juga memotivasi peneliti untuk meningkatkan penelitian dan memberikan dorongan kepada peneliti lain, khususnya mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

b. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat membantu pembaca memahami nilai-nilai kearifan lokal legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital serta menambah pengetahuan mengenai pembelajaran sastra di sekolah.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk menambah tingkat pemahaman dan apresiasi terhadap sastra khususnya legenda dan dapat mengetahui penerapan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru guna meningkatkan kualitas guru dalam menerapkan dan melakukan pembelajaran sastra di era digital sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

e. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi kepala sekolah dalam mengevaluasi pembelajaran di sekolah guna meningkatkan kualitas belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

f. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat mengetahui proses pembelajaran dan memberikann gambaran terhadap proses penelitian yang akan dianalisis oleh peneliti.

## **G. Penegasan Judul**

Penelitian ini berjudul “Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Legenda *Tugu Waseso* Klaten di Era Dgital dan Pembelajarannya pada Siswa SMP”. Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam penafsiran judul penelitian, diperlukan adanya penegasan judul. Berikut dikemukakan penjelasan istilah-istilah yang terdapat di dalam judul.

### **1. Nilai**

Nilai adalah sesuatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Sesuatu itu bernilai berarti sesuatu itu berharga atau berguna bagi kehidupan manusia. Nilai sebagai kualitas yang independen akan memiliki ketetapan yaitu tidak berubah yang terjadi pada objek yang dikenai nilai (Gusnetti, 2015).

Pendapat lain menyatakan bahwa nilai merupakan suatu sifat atau hal penting yang dapat berguna bagi kemanusiaan yang dapat berwujud sebuah konsep, prinsip, cara berpikir, perilaku dan sikap seseorang (Fitriani dkk, 2016: 14).

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa nilai merupakan segala sesuatu yang sama-sama penting, berharga dan berguna bagi kehidupan manusia. Hal itu dapat berwujud sebuah konsep, prinsip, cara berpikir, perilaku dan sikap seseorang.

## 2. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah perilaku positif manusia ketika berinteraksi dengan alam dan lingkungan setempat yang berasal dari nilai-nilai tentang adat istiadat agama, saran dari leluhur atau budaya lokal, yang secara alami dibangun dalam masyarakat untuk beradaptasi dengan lokal lingkungan. Istilah lain dari kearifan lokal atau *local wisdom* adalah *local knowledge* atau *local genius* salah satu istilah untuk nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kekayaan budaya lokal, yang tetap bertahan, dan relevan sepanjang zaman (Ismawati, 2019: 2).

Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar atau bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015: 17).

Menurut pendapat yang lain, kearifan lokal adalah pandangan hidup dan pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dan menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan. Pada dasarnya dalam setiap komunitas masyarakat memiliki kearifan lokal. Di dalam kearifan lokal terdapat suatu proses untuk “menjadi pintar dan berpengetahuan”. Kearifan lokal sebagai suatu pengalaman dalam mencoba (*trial and error*) dan diintegritaskan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan suatu tempat (Ismawati, 2020: 67).

Nilai kearifan lokal yang berkembang di masyarakat Indonesia selama beberapa generasi, dikembangkan oleh karya seni (sastra) baik lisan maupun tulisan (Fatimah dkk, 2017: 182).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan peneliti bahwa kearifan lokal merupakan kepribadian budaya sebuah bangsa yang berkaitan dengan pandangan dan pengetahuan segala sesuatu gagasan suatu tempat baik lisan maupun tulisan.

### **3. Legenda**

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi biasanya dihubungkan dengan tokoh sejarah serta dibumbui dengan keajaiban, kesaktian dan keistimewaan tokohnya (Megawati dkk, 2020: 55).

Dalam perkembangannya legenda dinyatakan sebagai narasi tindakan manusia yang diwujudkan oleh penutur dan pendengar yang menempatkan dirinya ke dalam sejarah manusia dan menggambarkan kualitasnya yang diwujudkan dalam dongeng yang sesuai dengan kenyataan yang ada dan masuk akal. Legenda pada dasarnya diperuntukkan bagi partisipan aktif maupun pasif dalam suatu masyarakat dan digunakan untuk menguatkan sebuah aturan atau sesuatu yang harus diperhatikan dan biasanya adanya suatu benda, manusia atau aktivitas yang secara realitas benar-benar ada. Legenda terjadi pada suatu kejadian yang sangat spesifik dan dalam keadaan yang

luar biasa atau ajaib yang diindoktrinasi antar generasi dalam masyarakat (Susena dkk, 2017: 31).

Legenda pada dasarnya merupakan kembangan dari mitos, artinya mempunyai hubungan dengan alam supranatural, antara alam nyata dan supranatural (Susena dkk, 2009: 51).

Dalam KBBI (2016), legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang berada hubungannya dengan peristiwa sejarah.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa legenda merupakan suatu cerita yang dianggap benar-benar terjadi yang ceritanya dikaitkan dengan zaman dahulu dan tentang peristiwa sejarah.

#### **4. Tugu Waseso**

*Tugu Waseso* merupakan salah satu cerita rakyat peninggalan sejarah yang berupa legenda berasal dari Dukuh Pandanan, Desa Soropaten, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Klaten. Legenda tersebut merupakan teks lisan yang kemudian didokumentasikan oleh peneliti dalam bentuk naskah dan bisa diakses dalam tulisan melalui *blogspot Tugu Waseso* dan disimpan di perpustakaan Universitas Widya Dharma Klaten dan kantor Kelurahan Desa Soropaten.

#### **5. Era Digital**

Tantangan pendidikan di era digital atau era pada masyarakat dalam dunia pendidikan menjadi sebuah rintangan bagi suatu bangsa untuk maju dan berkompetisi dengan bangsa yang lain. Dalam

menghadapi tantangan pendidikan di era dibutuhkan suatu kesadaran akan pentingnya pendidikan, baik dari sisi masyarakat, peserta didik, pendidik. Era digital sering disebut pula dengan era mondial, ataupun era global. Era digital merupakan istilah yang digunakan dalam dunia digital, yaitu dunia yang menggunakan jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Era digital merupakan media baru yang sering digunakan untuk menggambarkan teknologi digital (Budiyono, 2020). Era digital berpengaruh pada perkembangan kesastraan dalam masyarakat. Pada saat ini folklor kurang populer di kalangan masyarakat Indonesia, hal ini dikarenakan adanya pengaruh globalisasi yang membuat masyarakat acuh terhadap peninggalan sejarah kebudayaan tradisional. Pada dasarnya folklor harus tetap dilestarikan agar tidak hilang tergerus oleh perkembangan zaman. Teknologi juga dapat digunakan untuk mengangkat sastra lisan dan melestarikannya serta tidak dianggap sebagai sesuatu yang kuno dengan memanfaatkan *internet* sebagai media penyebaran sastra lisan, maka informasi mengenai sastra lisan akan lebih terbuka dan generasi muda akan lebih tertarik dalam menggali dan melestarikan sastra lisan (Amir, 2013: 13).

Salah satu pelestarian folklor yang dapat dilakukan pada zaman modern ini melalui peran digital. Digital memang sangat berhubungan dengan perkembangan teknologi, semakin berkembang, semakin modern digital tersebut. Dengan digital sastra lisan menyajikan bentuk baru dan sifatnya lebih modern kepada masyarakat bahwa sastra lisan

bukan hal yang kuno. Oleh karena itu, perlu langkah inovasi dan promosi untuk memperkenalkan *Tugu Waseso* kepada masyarakat modern terutama generasi muda di era digital ini. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pembuatan *website* berupa *blogspot* yang dapat diakses semua kalangan. Hal ini didasari pada pola kehidupan masyarakat modern yang sering dihabiskan dalam dunia digital. Peneliti kolaborasi membuat *website* berupa *blogspot* sebagai media inovasi dan promosi memperkenalkan *Tugu Waseso* kepada masyarakat dengan jangkauan yang luas. Dalam *website* ini pengguna tidak hanya belajar tetapi dapat bermain, belajar sejarah dan berwisata di *Tugu Waseso*. Peneliti berharap *website* ini lebih efektif dan tepat sasaran terutama bagi generasi muda masa kini.

Laman yang digunakan peneliti dalam nilai-nilai kearifan lokal dalam *Tugu Waseso* Klaten di era digital yaitu <https://legendatuguwasesoklaten.blogspot.com/>.

## **6. Pembelajaran Pada Siswa SMP**

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar ada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan pengabdian yang diberikan seorang pendidik agar memperoleh ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun (Suardi, 2018: 7).

Siswa merupakan seseorang yang datang ke sekolah untuk mencari ilmu guna mendapatkan ilmu pengetahuan dan mengembangkan potensi diri dengan melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan sebagai bekal menuju kesuksesan. SMP (Sekolah Menengah Pertama) merupakan tingkat pendidikan formal pada jenjang pendidikan dasar. Siswa SMP pada umumnya berusia 12 hingga 15 tahun, yang bisa disebut sebagai remaja. Santrock (2011: 299) mengatakan bahwa remaja merupakan suatu masa transisi perpindahan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Pembelajaran dan pendidikan pada tingkat SMP memberikan penekanan dalam menghadapi era saat ini, sehingga upaya yang dilakukan seorang pendidik yaitu mengembangkan proses pembelajaran yang baik dan berkualitas. Dengan mengembangkan proses tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan, keterampilan untuk menghadapi kemajuan dan tantangan zaman.

Berdasarkan pendapat di atas, pembelajaran pada siswa SMP merupakan proses untuk menjadikan peserta didik agar dapat belajar dengan baik guna mendapatkan pengetahuan, keterampilan untuk menghadapi kemajuan dan tantangan zaman.

## **H. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I. Pendahuluan. Bagian ini terdiri atas Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah,

Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penegasan Judul, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. Landasan Teori. Bagian ini terdiri atas Teori Sastra Lisan, Teori Folklor, Teori Legenda (*legend*), Teori Kearifan Lokal, Teori Pendidikan Karakter, Teori Digital dan Teori Pembelajaran Sastra.

BAB III. Metode Penelitian. Bagian ini terdiri atas Metode Penelitian, Objek Penelitian, Data Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bagian ini terdiri atas Pendokumentasian sastra lisan dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital, Nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital, Pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital dan Nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital, dan Penerapan Hasil Penelitian Terhadap Pembelajaran Sastra.

BAB V. Penutup. Bagian ini terdiri atas Simpulan, Saran dan Implementasi.

Daftar Pustaka.

Lampiran-lampiran.

## BAB V

### SIMPULAN, SARAN, DAN IMPLEMENTASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis legenda *Tugu Waseso* dapat disimpulkan sebagai berikut.

##### 1. Pendokumentasian sastra lisan dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital

Pelestarian sastra lisan dilakukan peneliti dengan pengarsipan atau pendokumentasian legenda *Tugu Waseso* menjadi sebuah naskah dan *blog*. Hasil tersebut disimpan di perpustakaan Universitas Widya Dharma Klaten, Kantor Kelurahan Desa Soropaten, dan dapat diakses melalui *website* berupa *blogspot* dengan laman yang sudah tersedia. Naskah dan *blog* tersebut menjadi sebuah media pelestarian untuk mendokumentasikan legenda *Tugu Waseso* di era digital. Pendokumentasian dilakukan dengan cara mentransformasikan yang selanjutnya dibukukan dan dimasukkan ke dalam sebuah *blogspot* yang sudah dibuat, sehingga legenda *Tugu Waseso* dapat dibaca dan diketahui oleh masyarakat Klaten bahkan seluruh Indonesia. *Blogspot* tersebut menjadi informasi bahwa di dalam cerita legenda *Tugu Waseso* terkandung nilai-nilai kearifan lokal dan nilai pendidikan karakter.

##### 2. Nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital

Nilai-nilai kearifan lokal dari legenda *Tugu Waseso* memiliki keberagaman yang mencakup kedamaian dan kesejahteraan. Adapun nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam *Tugu Waseso* terkandung pamali (larangan) dan anjuran legenda *Tugu Waseso* meliputi (1) nilai kesantunan, (2) nilai kejujuran, (3) nilai komitmen, (4) nilai gotong royong, (5) nilai pendidikan, (6) nilai rasa syukur, dan (7) nilai pelestarian dan kreativitas budaya.

### **3. Pemanfaatan nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital**

Nilai-nilai kearifan lokal dari legenda *Tugu Waseso* di era digital memiliki keunggulan yang pemanfaatannya dapat dirasakan dan dinikmati oleh masyarakat Klaten maupun seluruh Indonesia. Jika masyarakat ingin mengetahui nilai-nilai kearifan lokal dari legenda *Tugu Waseso* dapat mengakses informasi melalui *website* berupa *blogspot* dengan laman yang sudah tersedia.

Nilai-nilai kearifan lokal dan situs sejarah disekitar *Tugu Waseso* dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air serta mengokohkan identitas Indonesia sebagai bangsa yang tidak melupakan sejarahnya.

### **4. Nilai pendidikan karakter yang terkandung pada nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital**

Nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam legenda *Tugu Waseso* antara lain (1) jujur, (2) disiplin, (3) semangat kebangsaan, (4)

toleransi, (5) bersahabat/komunikatif, (6) peduli sosial, (7) tanggung jawab.

#### **5. Penerapan hasil penelitian terhadap pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP. Pembelajaran ini dibuat sebagai bahan ajar dalam penggunaan *blog* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar para peserta didik. *Blog* ini berisi tentang transkrip legenda *Tugu Waseso* Klaten. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat membimbing peserta didik lebih fokus dan aktif dalam mendengarkan materi, bertanya, berdiskusi, memecahkan masalah dan mempresentasikan hasilnya.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian hasil ini disarankan sebagai berikut.

##### 1. Kepada pembaca

Pembaca disarankan dengan adanya penelitian ini dapat melestarikan nilai-nilai kearifan lokal yang terdapat dalam legenda *Tugu Waseso*.

##### 2. Kepada peneliti

Penulis menyampaikan kepada peneliti lain agar dapat melakukan penelitian menggunakan kajian lain secara lebih mendalam terhadap legenda *Tugu Waseso* Klaten.

##### 3. Kepada siswa

Siswa diharapkan menambah rasa apresiasi terhadap karya sastra sehingga dapat mengetahui penerapan pada pembelajaran.

4. Kepada guru

Guru diharapkan untuk dapat menerapkan pembelajaran sastra yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Kepada Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mengevaluasi kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

6. Kepada mahasiswa

Diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang dilakukan peneliti khususnya pada nilai-nilai kearifan lokal dalam legenda *Tugu Waseso* Klaten di era digital dan pembelajarannya pada siswa SMP.

### C. Implementasi

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pembelajaran sastra di SMP kelas VII dalam perspektif RPP. Pembelajaran ini dibuat sebagai bahan ajar dalam penggunaan *blog* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar para peserta didik. *Blog* ini berisi tentang transkrip legenda *Tugu Waseso* Klaten. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat membimbing peserta didik lebih fokus dan aktif dalam mendengarkan materi, bertanya, berdiskusi, memecahkan masalah dan mempresentasikan hasilnya.

Penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk pembelajaran sastra yang direncanakan dapat terstruktur dan sistematis

untuk mencapai kompetensi dasar sesuai yang dijabarkan dalam silabus SMP kelas VII pada materi teks legenda. RPP ini dilengkapi dengan modul/ buku Bahasa Indonesia Kelas VII yang dijadikan pedoman pada pembelajaran. RPP yang digunakan sesuai dengan point 3.15 yang berisi tentang identifikasi informasi tentang fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Sedangkan, point 3.16 yang berisi tentang telaah struktur dan kebahasaan fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Hasil tersebut, peserta didik diberikan materi sesuai RPP dan tahap-tahap yang telah dibuat mengenai pengertian legenda, informasi yang berkaitan dengan nilai-nilai kearifan lokal pada teks legenda *Tugu Waseso* Klaten, struktur, ciri kebahasaan dan isi legenda tersebut. Selain itu, hasil penelitian berupa penerapan nilai-nilai kearifan lokal legenda *Tugu Waseso* di era digital dari Dukuh Pandanan, Desa Soropaten, Kecamatan Karangnom, Kabupaten Klaten. Nilai-nilai kearifan lokal tersebut dapat diimplementasikan sebagai bahan ajar pembelajaran sastra pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP kelas VII semester II dalam kegiatan membaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, Rachmi Marsheilla, Dina Amelia, Zaenal Abidin, Permata. 2021. Pelatihan Pembuatan Perangkat Ajar Silabus dan RPP SMK PGRI 1 LIMAU. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*. Vol. 2. No. 2. Hal. 48-53. p-ISSN: 2732-455X. e-ISSN: 2732-2026. DOI: <https://doi.org/10.33365/jsstes.v2i2.1315>.
- Amir, Adriyetti. 2013. *Sastra Lisan Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Ananda, Refisa. 2017. Kajian Fungsi Sastra Lisan Kaba *Urang Tanjung Karang* Pada Pertunjukan *Dendang Pauah*. *SEMANTIK: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.4. No. 2. Hal. 92-122.
- Anisa, Fadiyah Windi, Lisa Ainun Fusilat, Indah Tiara Anggraini. 2020. Proses Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol. 2. No. 1. Hal. 158-163. p-ISSN: 2685-9815. DOI: <https://10.36088/nusantara.v2i1.685>.
- Budiyono, Sri. 2020. Pengajaran Bahasa dan Sastra di Era Digital. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*. Vol. 4. No. 1. Hal. 1-2. p-ISSN: 2302-5778. e-ISSN: 2580-3225.
- Chintyandini, Meyvani, Eggy Fajar Andalas. 2022. Fungsi Legenda Sumur Mumbul Bagi Masyarakat Desa Glatik, Glagahsari, Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Pasuruan Jawa Timur. *LINGUA FRANCA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol. 6. No. 2. p-ISSN: 2302-5778. e-ISSN: 2580-3225. DOI: <http://dx.doi.org/10.30651/lf.v6i2.7404>.
- Danadibrata, R.A. 2009. *Kamus Basa Sunda*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Danandjaja, James. 2007, *Foklor Indonesia ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta : Grafitti.
- Djaelani, A.R. 2013. *Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian*. Majalah Ilmiah Pawiyatan, XX (7).
- Djojuroto, Kinayati. 2010. *Pendidikan Karakter Melalui Karya Sastra*. Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.
- Emzir dan Saifur Rohman. 2015. *Teori dan Pengajaran Sastra*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Fatimah, F. 2017. Local Wisdom Value in Sayu Wiwit Folklore As The Revitalization of Behavioral Education. Karsa: *Journal of Social and Islamic Culture*. Vol. 25. No. 1. Hal. 179-199.
- Firmansyah, M. B. 2018. Konseptualisasi Pembelajaran Sastra Digital. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*. Vol. 9. No. 1. Hal. 21-27.
- Febrina, Liga, Hasmi Novianti. 2022. Konflik Sosial Dalam Novel “Ayah” Karya Andrea Hirata: Tinjauan Sosiologi Sastra. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah*. Vol. 5. No. 1. Hal. 67-74. p-ISSN: 2615-5710. e-ISSN:2620-8458.
- Fitriani, Rani Siti, dkk. 2016. *Ensiklopedi Macam-Macam Karya Sastra Klasik*. Bandung: CV. Talenta Buana.
- Gainau, Maryam B. 2021. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Gusnetti, dkk. 2015. Struktur dan Pendidikan dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Gramatika*. Vol. 2. No. 1. Hal. 183-192.
- Hamid, Musthofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hartanto, Bryan. 2019. *Nilai Kearifan Lokal dalam Dongeng Naga Biru Klenting Untuk Dasar Pembentukan Karakter Anak*. Klaten: FGKIP Unwidha.
- Hasuna, Kamal dan Ida Komalasari. 2018. Analisis Sastra Lisan Dindang Pada Masyarakat Banjar Di Kalimantan Selatan. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol. 3. No. 1. Hal. 47-55. ISSN: 2527-4104. DOI: <https://doi.org.10.33654/sti.v3i1.505>.
- Hidayat, Arif. 2009. Pembelajaran Sastra di Sekolah. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. Vol. 14. No 2. Hal. 221-230. p-ISSN: 1410-0053. e-ISSN: 2598-3091. DOI: <https://doi.org/10.24090/insania.v14i2.327>.
- Inriani, Kethy. 2017. “Nilai Kearifan Lokal dalam Legenda Cerita Rakyat Muntok: Sebuah Kajian Pendidikan Karakter”, dalam Seminar Bahasa dan Sastra, 2017, pp. 167-177.
- Ismawati, Esti. 2013. *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Ombak.
- Ismawati, Esti. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa & Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Ismawati, Esti. 2019. *Kearifan Lokal Jawa Dalam Wedhatama*. Yogyakarta: Gamblang Buku Budaya.
- Ismawati, Esti. 2020. *Kearifan Lokal Jawa Dalam Wulangreh*. Yogyakarta: Gamblang Buku Budaya.
- Isnanda, Romi. 2018. "Sastra Lisan Sebagai Cerminan Kebudayaan dan Kearifan Lokal Bagi Masyarakat". *Prosiding Seminar Lingkungan Lahan Basah*, LPPM Universitas Lambung Mangkurat. Vol. 3, No. 2, Hal. 500.
- KBBI, 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat.com>.
- Kemendiknas. 2011. *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan.
- Megawati, Erna, Sri Mulyani, Azhari Ikhwati. 2018. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bagi Guru SD di Balaraja Sebagai Persiapan Revolusi Teknologi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Ilmu*. Vol. 1. No. 1. Hal. 673-678.
- Megawati, Putri, dkk. 2020. *Fabel dan Legenda*. Bogor: Guepedia.
- Misnawati dan Anwarsani. 2019. *Teori Struktural Levi Strauss dan Interpretatif Simbolik untuk Penelitian Sastra Lisan*. Bogor: Guepedia.
- Moelong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosaliza, Mita. 2015. Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi. *Jurnal Ilmu Budaya*. Vol. 11. No. 2.
- Samsiarni. 2018. *Buku Ajar Mata Kuliah Folklor*. Yogyakarta: Deepublish.
- Santrock, Jhon W. 2011. *Masa Perkembangan Anak Children*. Jakarta: Selemba Humanika.
- Sartono. 2016. Pemanfaatan Blog Sebagai Media Pembelajaran Alternatif di Sekolah. *Transformatika*. Vol.12. No. 1.
- Semiawan, Conny R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.

- Setyami, Inung, Eva Apriani, Siti Fatonah. 2022. *Sastra Lisan Tidung*. Tarakan: Syiah Kuala University Press.
- Setyawan, Dedy. 2017. Tantangan Sastra Lisan Ditengah Era Digital. *Konferensi Nasional Sastra dan Budaya (KS2B)* Hal: 65-70.
- Shufa, N. F. 2018. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 1 No. 1, Februari 2018 Hal. 48-53.
- Sibarani, Robert. 2012. *Kearifan lokal: Hakikat, Peran, dan Metode Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Siswantoro. 2010. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudikan, S.Y. 2014. *Metode Penelitian Sastra Lisan*. Lamongan: Pustaka Ilalang Group.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi dan Riauwati. 2017. Analisis Nilai-Nilai Budaya (Melayu) Dalam Sastra Lisan Masyarakat Kota Tanjungpinang. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. Vol. 13. No. 1. Hal. 26. P-ISSN 1829-9342. e-ISSN 2549-3183. DOI: <https://doi.org/10.15294/lingua.v13i1.8755>.
- Susena, Danang, Sri Budiyono. 2021. Candi Merak: Antara Peninggalan, Pelestarian, dan Harapan (Sebuah Kajian Filologi). Sutasoma: *Jurnal Sastra Jawa*. Vol. 9. No. 1. Hal. 57-67.
- Susena, Danang, Warsana, Bambang Rudito. 2009. *FOLKLOR Transmisi Nilai Budaya*. Jakarta: Indonesia Center for Sustainable Development (ICSD).
- Susena, Danang, Warsana, Bambang Rudito. 2017. *FOLKLOR Tambo Dibalik Randai dan Punen Dibalik Turu' Kesenian Minangkabau dan Mentawai*. Klaten: Hafamira.
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian)*. Surakarta: Sebelas Maret Press.
- Taum, Yoseph Yapi. 2011. *Studi Sastra Lisan*. Yogyakarta: Lamalera.
- Warsito, Ronggo. 2017. *Pendidikan Karakter*. Klaten: Unwidha Press.

Wibowo, dkk. 2015. *Pendidikan Karakter berbasis kearifan lokal disekolah (konsep, strategi, dan implementasi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wirartha, I Made. 2006. *Metode Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset.