

## PENGEMBANGAN LITERASI DONGENG LIMA GUNUNG (LIDOMAGU) BERBASIS *DIGITAL ONLINE* DI MASA PANDEMI *COVID-19* DALAM RANGKA Mendukung MBKM

Molas Warsi Nugraeni<sup>1\*</sup>, Imam Baihaqi<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar - Magelang

<sup>2</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar - Magelang

\*Surel: molaspbsi@untidar.ac.id<sup>1</sup>, imampbsi@untidar.ac.id<sup>2</sup>

Diterima Redaksi: 7-12-2021 | Selesai Revisi: 8-12-2021 | Diterbitkan: 13-12-2021

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital online LIDOMAGU dan mengetahui implementasi LIDOMAGU dalam mendukung MBKM di Prodi PBSI Untidar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian mix method dengan desain pengembangan atau Research and Development (R&D) serta analisis data kualitatif. Tahap penelitian menggunakan rancangan Romiszowski (1996) dengan nama model pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Produk dikembangkan dengan menggunakan aplikasi pembuat aplikasi yaitu appsgeyser yang dapat diunduh melalui gawai android pada alamat <https://appsgeyser.com/>, dan desain tampilan dengan aplikasi Canva. Produk divalidasi dengan 3 uji validasi yaitu validasi konten, validasi desain pembelajaran dan validasi media. Rata-rata diperoleh skor 88 yang masuk kategori valid.

**Kata kunci:** *Lidomagu, media, R&D, MBKM*

**Abstract:** This study aims to develop LIDOMAGU online digital learning media and find out the implementation of LIDOMAGU in supporting MBKM in the PBSI Untidar. This research uses a mix method reserach with research and developmnet (R & D) design and qualitative data analysis. The research phase uses the Romiszowski (1996) design with the name ADDIE development model with the steps (1) analysis (2) design (3) development (4) implementation and (5) evaluation. The product is the developed using an application maker appllication, namely appsgeyser which can be downloaded via an android device at the addres <https://appsgeyser.com> and a display design using the Canva application. The product is validated with 3 validation test, namely content validation, learning design validation and media validation. The average score obtained is 88 which is in the valid category.

**Keywords:** *lidomagu, media, R&D, MBKM*

### A. PENDAHULUAN

Dongeng adalah suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/ fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut. Dongeng yang berkembang dikalangan masyarakat disebarkan atau ditularkan secara lisan sehingga

banyak versi. Kamisa (1977, p.44) menyatakan bahwa dongeng ialah suatu cerita yang dituturkan atau dituliskan yang sifatnya hiburan dan biasanya tidak benar-benar terjadi dalam suatu kehidupan. Dalam dongeng banyak dikisahkan cerita-cerita yang berbasis kearifan lokal sehingga bisa memberikan pembelajaran moral bagi masyarakat. Dongeng biasanya disampaikan sebagai nasihat-nasihat kepada anak-anak, agar mereka memiliki perilaku baik, seperti harapan orang tuanya.

Dalam kondisi pandemi covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara daring seperti himbauan pemerintah. Pembelajaran daring memiliki banyak kelemahan, oleh sebab itu pengetahuan guru akan IPTEK sangat dibutuhkan. Dengan penguasaan IPTEK yang baik, guru tidak akan kesulitan merancang pembelajaran dengan mengaplikasikan media yang bervariasi seperti media audio visual. Media audio visual merupakan sebuah media yang dapat menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Perkembangan dunia animasi sangat pesat, animasi bukan hanya ada pada film-film kartun saja tetapi sudah mewabah ke dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Metode pembelajaran dongeng dapat dipadukan dengan penggunaan media audio karena akan lebih mudah dan menarik. Hal ini dapat menambah daya tarik anak terhadap dongeng dan meningkatkan minat baca.

Dongeng Lima Gunung merupakan cerita rakyat berjenis legenda yang berkembang di wilayah Karisidenan Kedu. Lima Gunung yang dimaksud adalah Gunung Sumbing, Sindoro, Merbabu, Merapi, dan Telomoyo. Perkembangan teknologi dan informasi telah mengikiskan legenda-legenda yang tergantikan oleh sinetron dan media sosial. Sementara itu, para penutur yang telah lanjut usia tidak memiliki fasilitas untuk kembali meneruskan cerita-cerita tersebut. Di sisi lain, usaha melestarikan budaya telah digalakkan kembali oleh pemerintah dalam berbagai sektor, salah satunya adalah pendidikan. Menindaklanjuti permasalahan tersebut, dibutuhkan upaya untuk membudayakan kembali literasi pada dongeng lima gunung. Hal ini sejalan pula dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang sedang digodog oleh Prodi PBSI Untidar, dan secara resmi telah memperoleh legalitas untuk penyusunan ulang kurikulum sesuai ancangan MBKM. Korelasi antara dongeng dengan MBKM yaitu dongeng yang ada disekitar lima gunung akan ditelaah dalam perkuliahan Apresiasi Sastra kurikulum MBKM 2021. Dengan demikian, judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah "Pengembangan Literasi Dongeng Lima Gunung (LIDOMAGU) Berbasis *Digital Online* di Masa Pandemi Covid-19 dalam Rangka Mendukung MBKM".

## B. LANDASAN TEORI

Menurut Nurgiantoro (2005, p.198) dongeng ialah suatu cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Agus

Triyanto (2007, p.46) menyatakan bahwa dongeng ialah suatu cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Jadi, dongeng adalah salah satu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif. Dongeng Lima Gunung merupakan cerita rakyat berjenis legenda yang berkembang di wilayah Karisidenan Kedu. Lima Gunung yang dimaksud adalah Gunung Sumbing, Sindoro, Merbabu, Merapi, dan Telomoyo. Wilayah keberadaan lima gunung tersebut adalah Kabupaten Temanggung, Kabupaten Magelang, Kota Magelang, DIY, dan Kabupaten Semarang.

Harvey J. Graff (2006) menjelaskan bahwa, Literasi ialah suatu kemampuan dalam diri seseorang untuk menulis dan membaca. Sementara itu, Jack Goody menjelaskan bahwa Literasi ialah suatu kemampuan seseorang dalam membaca dan juga menulis. Menurut Merriam - Webster, Literasi ialah suatu kemampuan atau kualitas melek aksara di dalam diri seseorang dimana di dalamnya terdapat kemampuan membaca, menulis dan juga mengenali serta memahami ide-ide secara visual. Menurut Alberta, Literasi ialah kemampuan membaca dan menulis, menambah pengetahuan dan ketrampilan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif yang dapat mengembangkan potensi dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, salah satu kebijakan terkait Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) adalah hak mahasiswa untuk belajar tiga semester di luar program studi. Permendikbud tersebut bagian dari kebijakan tentang MBKM yang ditindaklanjuti dengan penyusunan petunjuk pelaksanaan berupa buku panduan MBKM yang dikeluarkan oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi pada bulan April 2020 yang isinya tentang 8 alternatif penyelesaian studi mahasiswa di perguruan tinggi. Delapan alternatif tersebut adalah magang atau praktik kerja di dunia industri atau dunia kerja, KKN atau proyek membangun desa, mengajar di satuan sekolah, penelitian atau riset, proyek kemanusiaan, wirausaha, pertukaran pelajar atau pertukaran mahasiswa, dan proyek atau studi independen.

### C. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *mix method* dengan desain Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) serta analisis data kualitatif. Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah media literasi dongeng lima gunung versi digital. Subjek penelitian adalah peserta didik SD-SMA di wilayah Kabupaten Temanggung, Magelang, Semarang, dan DIY, serta mahasiswa Universitas Tidar. Tahap penelitian menggunakan rancangan Romiszowski (1996) dengan nama model pengembangan ADDIE

dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Tahap berikutnya adalah validasi produk yang digunakan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes, wawancara, angket, dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan pengembangan produk; validasi produk yang dilakukan oleh ahli isi konten, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji kelompok kecil.

#### D. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini hanya menggunakan 3 tahap dalam pengembangannya yaitu analisis, perancangan dan development atau pengembangan.

##### (1) Analisis Literasi Dongeng Lima Gunung

Literasi Dongeng Lima Gunung merupakan kajian sastra berbentuk dongeng dan cerita rakyat baik tertulis maupun tidak tertulis yang berkembang di wilayah lima gunung yaitu Gunung Sumbing, Sindoro, Andong, Merapi, dan Merbabu. Tahap analisis ini menggunakan teori sastra lisan Ruth Finnegan (1992) yaitu dengan aspek penutur, property, partisipan, dan teks.

Data yang dihasilkan diperoleh dari wawancara, survei, dan observasi secara langsung. Wawancara dilakukan dengan memilih responden secara acak (*Purposive Sampling*). Responden yang memiliki kriteria sampel adalah Nurwachid (34) asal desa Butuh Tanggulanom Kecamatan Selopampang Temanggung (Gunung Sumbing), Riyanto (56) Kecamatan Ngadirejo (Gunung Sindoro), Pujiyanto (40) Asal Grabak (Gunung Andong), Pak Suryo (60) Kopeng Kabupaten Semarang (Gunung merbabu), Ansori (50) Muntilan (Gunung merapi). Data wawancara dikumpulkan dan transkripsi menjadi teks atau wacana. Data yang diperoleh dari responden adalah sebagai berikut.

##### Data 1

##### Kisah Ki Ageng Makukuhan

Dari berbagai kisah warga, orang yang disemayamkan di makam itu adalah Ki Ageng Makukuhan. Ki Ageng disemayamkan di puncak Gunung Sumbing Di ujung timur di bawah tebing bebatuan. Di lokasi makam terdapat sebatang pohon Endong Wulung dan sebatang lagi pohon Kecubung Wulung. Pohon itu sudah tumbuh bertahun-tahun dan menjadi tetenger (tanda) lokasi makam. Tanda lain, lubang gua di lereng bebatuan di atasnya. Dahulu, di gua yang ruangnya tak terlalu dalam itu Ki Ageng mengasingkan diri hingga wafat dan dimakamkan di bawahnya. Mbah Marmo sesepuh lereng Sumbing mengatakan makam itu sering diziarai tiap malam malam tertentu. Umumnya mereka dari desa-desa di lereng Sumbing. Seusai ziarah, mereka membawa pulang air bebarang yang dipercaya bisa untuk menambah kekuatan badan

Ki Ageng Makukuhan merupakan murid Sunan Kudus dan Sunan Kalijaga. Lazimnya seorang murid yang sudah khatam menimba ilmu, Ki Ageng Makukuhan lantas mengembara, menolong orang, menyembuhkan orang yang sakit lumpuh, menyamar menjadi seorang petani guna melakukan syiar agama islam.

Beliau oleh Sunan Kudus dibekali benih tanaman yang dia sendiri tidak tahu namanya. Pesan Sunan Kudus jelas; tanamlah benih ini di tanah yang menurut hatimu tepat untuk ditanami. Benih itu tumbuh menjadi pohon besar dan dinamakan pohon Walitis. Sepanjang pengembaraannya, Ki Ageng Makukuhan telah mengangkat beberapa murid atau santri yang ikut bersamanya.

(Data 1/Nurwachid/Gunung Sumbing)

Berdasarkan teori Ruth Finnegan legenda masyarakat ini memiliki 4 unsur yaitu audience, property, partisipan, dan teks. *Audence* merupakan penutur kisan dalam hal ini adalah Nurwachid, Warga Dusun Butuh, Desa Tanggulanom, Kecamatan Selopampang, Kabupaten Temanggung. Properti merupakan sarana/ alat/ media pendukung tradisi maupun sastra lisan, dalam hal ini adalah pohon Walitis, kompleks makam Walitis. Partisipan adalah populasi atau pengguna atau penganut kepercayaan cerita dalam hal ini adalah masyarakat sekitar Gunung Sumbing. Teks adalah transkripsi cerita yang terekap berdasarkan hasil wawancara.

Data 2

#### Legenda Gunung Sumbing dan Sindoro

Alkisah hiduplah seorang puteri dari kerajaan Djawa Dwipa bernama Dewi Sundoro (Sundoro bukan nama asli melainkan julukan Ndro bagi orang jawa yang diartikan Tuan yang disanjung dalam bahasa indonesia). Dewi Sundoro teramat cantik, lugu, anggun, dan ramah terhadap rakyatnya. Dewi Sundoro merupakan sosok ratu yang disegani oleh rakyatnya. Banyak Pangeran yang jatuh hati dan ingin melamarnya, namun sampai usianya menginjak setengah baya Dewi sundoro belum bisa memilih calon pendamping yang cocok dan mampu mendapinginya dalam meneruskan tahta kerajaan.

Lamaran demi lamaran datang silih berganti dari pangeran-pangeran negeri ternama, dan penolakan demi penolakan sang Dewi Sundoro pun terus berlanjut. Sampai pada suatu ketika sang maharaja ayah dari Dewi Sundoro jatuh sakit yang teramat berat. Para tabib dari penjuru negeri didatangkan untuk menyembuhkan penyakit yang diderita sang Raja. Tapi tak ada satupun tabib yang mampu menyembuhkan penyakit yang diderita sang raja. Ada satu tabib yang mengatakan bahwa jiwa sang Maharaja ditahan oleh kekuatan jahat Durpakala. Hanya seseorang yang mempunyai jiwa bersih dapat

mengalahkan dan mengembalikan jiwa sang Maharaja dari genggamannya Durpakala.

Dari hari kehari sakit yang diderita Maharaja semakin mengkhawatirkan. Pada akhirnya sang puteri mengadakan Sayembara, Sayembara diperuntukkan untuk semua kalangan dari rakyat jelata ataupun bangsawan. Sayembara itu berisi "Barangsiapa yang dapat mengalahkan Durpakala jika dia laki-laki akan dijadikan suami dan jika perempuan akan dijadikan saudara".

Berita sayembarapun terdengar sampai ke penjuru negeri. Satu persatu kesatria datang dan mencoba tantangan sayembara itu. Tapi satu persatupun para kesatria gugur dan tak kembali saat bertarung dengan sang Durpakala.

Pada akhirnya datanglah seorang kesatria pengelana berprawa kecil dan sederhana. Dia juga mempunyai cacat dibagian bibir atau yang biasa disebut Bibir Sumbing. Nama ksatria itu adalah Jaka Lelana. Orang-orang lebih mengenalnya dengan sebutan Jaka Sumbing.

Pada saat bertemu dengan tuan puteri, Jaka Lelana tidak diizinkan untuk bertarung melawan sang Durpakala. Menurut Dewi Sundoro fisik tubuh Jaka Lelana yang kecil dan mempunyai cacat tidak ada sama sekali tanda seorang ksatria. Tuan puteri tak mau menambah korban berjatuh akibat pertarungan dengan Durpakala. Banyak yang beranggapan bahwa Durpakala tidak bisa dibunuh karena mempunyai aji pancasona. Apabila tubuhnya bercerai berai akan kembali lagi jika terkena angin.

Tapi para penasehat kerajaan memberi masukan kepada tuan puteri bahwa orang yang bisa mengalahkan sang Durpakala adalah orang yang berjiwa bersih. Jaka Sumbing meski mempunyai kekurangan yang tak banyak dimiliki orang tetapi terkenal dengan orang yang jujur dan berkepribadian baik. Atas masukan dari sang penasehat kerajaan, akhirnya sang Jaka Sumbing diberikan izin untuk bertarung dengan sang Durpakala.

Tiba waktunya sang Jaka Sumbing untuk bertemu dan bertarung dengan Durpakala disuatu daratan hutan yang luas. Pertarungan terjadi sekitar 40 hari 40 malam. Setiap Jaka Sumbing menebas tubuh Durpakala seketika angin berhembus menyatulah kembali tubuh sang Durpakala. Jaka Sumbing ingat dengan wejangan gurunya bahwa sang Durpakala tidak bisa dibunuh melainkan ditahan jiwa dan raganya dengan jiwa yang bersih. Seketika itu Sang Jaka Sumbing bermeditasi dan munculah lautan api ditanganya atau yang disebut aji segoro geni. Sang Durpakala ketakutan karena lawanya mengetahui

kelemahannya. Dalam kejadian itu sang Durpakala siap untuk ditahan dan mengembalikan jiwa sang Maharaja. Akan tetapi, imbal baliknya nanti setelah Jaka Sumbing dan Dewi sundoro mempunyai seorang anak berusia sekitar 17 tahun keluarga Sumbing dan Sindoro akan tertahan jiwanya seperti Sang Durpakala.

Dengan penuh keyakinan yang beresiko tapi demi kesembuhan Maharaja sang Durpakala pun ditahan Jiwa dan raganya dengan lautan Api. Seketika itu pun sang Durpakala menjulang menjadi sebuah gunung. Saat ini gunung itu bernama Slamet yang kawahnya terkenal dengan sebutan kawah Durpakala Atau kawah Segoro Geni.

Setelah Sang Jaka Sumbing dapat menyembuhkan dan mengalahkan sang Durpakala, Sang Jaka Sumbingpun menerima hadiah menjadi seorang raja pewaris tahta Kerajaan Djawa Dwipa dan menjadi Suami Putri Dewi Sundoro. Sampai lambat laun Dewi Sundoro dikaruniai seorang Anak. Anak itu diberina Dewi Sekar Arum yang artinya Bunga yang harum atau orang jawa bilang Kembang seng wangi.

Lambat laun pun Dewi Sekar Arum beranjak dewasa Tapi Jaka sumbing lupa dengan kutukan yang dilontarkan sang Durpakala waktu itu. Persis saat usia Dewi Sekar Arum berusia 17 Tahun terjadilah bencana hebat yang mennguncang istana. Sampai Istana porak poranda rata dengan tanah Dan kutukan Sang durpakala terjadi nyata. Jaka sumbing tertahan dan menjulang menjadi sebuah gunung yang sekarang terkenal dengan Gunung Sumbing. Dewi sundoro pun tertahan dan menjulang menjadi sebuah gunung yang sekarang terkenal Dengan Gunung Sundoro/Sindoro. Dewi Sekar Arum pun mengikuti jejak ayah ibunya menjulang menjadi sebuah gunung disamping ibunya yang sekarang terkenal dengan Gunung Kembang.

(Data 2/Teks/Sumbing dan Sindoro)

Berdasarkan data tersebut dianalisis menggunakan teori Ruth Finnegan mengenai 4 unsur sastra lisan yaitu audience, property, penutur dan teks. Audience atau penutur merupakan indikasi pertama sebuah tradisi lisan masih dipertahankan. Penutur di sini adalah masyarakat sekitar Gunung Sindoro yang diwakili oleh Riyanto, seorang tokoh masyarakat Desa Purbosari, Ngadirejo Kabupaten Temanggung. (lereng timur Gunung Sindoro). Audience ini mengungkapkan kepercayaan masyarakat terhadap cerita turun-temurun yang berkembang di Wilayah GUnung Sindoro. Properti merupakan media/ alat/ wujud fisik dari tradisi lisan yang berkembang. Wujud fisik dari tradisi ini berupa cerita rakyat GUnung Sindoro. Partisipan yang terungkap dalam tradisi lisan ini adalah masyarakat GUnung Sindoro yang tersebar di Kabupaten Temanggung dan Wonosobo Jawa Tengah.

Sedangkan Teks merupakan pengejawantahan bentuk lisan ke dalam bentuk lainnya.

Data 3

#### LEGENDA KAYUPURING (Grabak)

Pada zaman dahulu kala, masa dimana manusia belum mendokumentasikan sebuah kejadian, tersebutlah seorang pengembara bernama Kyai Suro Joko Puring (Kyai adalah sebutan untuk orang yang di tuakan). Tentang asal muasal dari tokoh tersebut memang tidak tersebut dalam sejarah maupun dongeng. Hanya diketahui bahwa Suro Joko Puring adalah paman dari tokoh Legendaris "Angling Darma". Walaupun Kyai Suro Joko Puring adalah paman dari Angling Darma, tapi dalam kenyataannya mereka justru saling bermusuhan. Dan tentang sebab musabab permusuhan merekapun tidak tersebut dalam sejarah maupun dongeng.

Alkisah, di suatu hari terjadilah pertempuran yang seru antara Kyai Suro Joko Puring melawan Angling Darma. Dalam pertempuran itu Angling Darma merasa terdesak. Untuk menghadapi desakan Kyai Suro Joko Puring, Angling darma mengerahkan segala kesaktiannya. Iapun mengangkat sebuah bukit dan diletakkannya sebagai benteng pertahanan.

Dalam kelanjutannya, Kyai Suro Joko Puring tidak mampu menembus pertahanan Angling Darma. Iapun mundur dan menetap di daerah sebelah utara dari bukit pertahanan Angling Darma. Di sana ia membangun sebuah perkampungan yang dalam perkembangannya kemudian di sebut dengan nama "Kayupuring", artinya tempat tinggal Kyai Suro Joko Puring.

Pada akhirnya Kyai Suro Joko Puring dan Angling Darma berdamai dan mengakui masing - masing wilayah teritorialnya. Angling Darma menetap di daerah asalnya, yaitu di sebelah selatan dari bukit pertahanannya yang di kenal dengan nama "Derma", yaitu tempat tinggal Angling Darma (dalam perkembangannya daerah Derma berubah nama menjadi Kasimpar) Sedangkan daerah tempat dimana Angling Darma mengangkat bukit, terkenal dengan nama "Sitipis", artinya daerah yang menjadi tipis karena bukit yang menutupinya diangkat. Dan setelah perdamaian itu, tidak ada cerita yang menyebutkan tentang pertarungan mereka kembali. Dan bukit pertahanan Angling Darma sampai saat ini menjadi batas wilayah antara Desa Kayupuring dengan Desa Kasimpar.

(Data 3/Pujiyanto/Andong)

Analisis data yang digunakan adalah teori Ruth Finnegan yang menyebutkan bahwa sebuah tradisi lisan hendaknya memiliki komponen



*audience, property*, partisipan, dan teks. *Audience* dalam cerita legenda Kayupuring tersebut adalah Bapak Pujiyanto, tokoh masyarakat Desa Kayupuring Kecamatan Grabag. Legenda kayu puring ini berkaitan dengan kompleks perbukitan di sekitar Gunung Andong. Sementara aspek *property* adalah media, bentuk fisik pendukung cerita. Dalam legenda tersebut disebutkan terdapat dua bukit yaitu bukit Bukit kayuputing dan Derma. Partisipan adalah masyarakat konsumen cerita tersebut yaitu masyarakat Grabag pada umumnya. Sementara teks adalah wacana tertulis yang diciptakan untuk mendokumentasikan cerita.

Data 4

#### Asal-usul Gunung Merbabu

Dahulu kala, terdapat beberapa kerajaan di Pulau Jawa yang saling berperang. Setelah peperangan tersebut, muncul Kerajaan Memenang sebagai pemenang atas Pulau Jawa. Kerajaan tersebut dipimpin oleh Maharaja Kusumawicitra. Setelah berkuasa, Maharaja Kusumawicitra memutuskan untuk mengganti nama-nama gunung di Pulau Jawa yang dulu diberikan oleh Raja Sengkala atau Jaka Sengkala atau Jitkala atau Ajisaka dari Kerajaan Sumatra.

Di kekuasaan Raja Ajisaka, Gunung Merbabu diberi nama Gunung Candramuka. Setelah Raja Ajisaka lengser dan berkedudukan sebagai resi, gunung tersebut bernama Gunung Merbabu hingga sekarang. Merbabu berasal dari kata "maharu atau meru" berarti gunung dan "abu" berarti abu sehingga memiliki makna gunung yang berwarna abu-abu. Hal tersebut terjadi karena permukaan tanahnya tertitip oleh material abu vulkani ketika meletus.

(Data4/Suryo/Gunung Merbabu)

Properti dalam cerita yang dituturkan adalah bukti fisik cerita yang dipercaya oleh penduduk setempat. Properti dalam cerita asal-usul gunung Merbabu adalah gunung yang terdapat di Wilayah Kabupaten Magelang dan Semarang yaitu Gunung Marbabu. Partisipan adalah masyarakat yang percaya dengan legenda yang berkembang. Dalam data partisipan adalah masyarakat yang bermukim di sekitar Gunung Merbabu. Teks yang mendukung adalah transkripsi cerita yang dikemas dalam benteng legenda atau cerita rakyat. Teks mengenai legenda gunung Merbabu juga muncul di beberapa situs internet.

Data 5

Alkisah, Pulau Jawa adalah satu dari lima pulau terbesar di Indonesia. Konon, pulau ini pada masa lampau letaknya tidak rata atau miring. Oleh karena itu, para dewa di Kahyangan bermaksud untuk membuat pulau tersebut tidak miring. Dalam sebuah pertemuan, mereka kemudian memutuskan untuk mendirikan sebuah gunung

yang besar dan tinggi di tengah-tengah Pulau Jawa sebagai penyeimbang. Maka disepakatilah untuk memindahkan Gunung Jamurdipa yang berada di Laut Selatan ke sebuah daerah tanah datar yang terletak di perbatasan Kabupaten Sleman Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Kabupaten Magelang, Boyolali, serta Klaten Provinsi Jawa Tengah.

Sementara itu, di daerah di mana Gunung Jamurdipa akan ditempatkan terdapat dua orang empu yang sedang membuat keris sakti. Mereka adalah Empu Rama dan Empu Pamadi yang memiliki kesaktian yang tinggi. Oleh karena itu, para dewa terlebih dahulu akan menasehati kedua empu tersebut agar segera pindah ke tempat lain sehingga tidak tertindih oleh gunung yang akan ditempatkan di daerah itu. Raja para dewa, Batara Guru pun segera mengutus Batara Narada dan Dewa Penyarikan beserta sejumlah pengawal dari istana Kahyangan untuk membujuk kedua empu tersebut.

Setiba di tempat itu, utusan para dewa langsung menghampiri kedua empu tersebut yang sedang sibuk menempa sebatang besi yang dicampur dengan bermacam-macam logam. Betapa terkejutnya Batara Narada dan Dewa Penyarikan saat menyaksikan cara Empu Rama dan Empu Pamadi membuat keris. Kedua Empu tersebut menempa batangan besi membara tanpa menggunakan palu dan landasan logam, tetapi dengan tangan dan paha mereka. Kepalan tangan mereka bagaikan palu baja yang sangat keras. Setiap kali kepalan tangan mereka pukulkan pada batangan besi membara itu terlihat percikan cahaya yang memancar.

“Maaf, Empu! Kami utusan para dewa ingin berbicara dengan Empu berdua,” sapa Dewa Penyarikan.

Kedua empu tersebut segera menghentikan pekerjaannya dan kemudian mempersilakan kedua utusan para dewa itu untuk duduk.

“Ada apa gerangan, Pukulun? Ada yang dapat hamba bantu?” tanya Empu Rama.

“Kedatangan kami kemari untuk menyampaikan permintaan para dewa kepada Empu,” jawab Batara Narada.

“Apakah permintaan itu?” tanya Empu Pamadi penasaran, “Semoga permintaan itu dapat kami penuhi.”

Batara Narada pun menjelaskan permintaan para dewa kepada kedua empu tersebut. Setelah mendengar penjelasan itu, keduanya hanya tertegun. Mereka merasa permintaan para dewa itu sangatlah berat.

“Maafkan hamba, Pukulun! Hamba bukannya bermaksud untuk menolak permintaan para dewa. Tapi, perlu Pukulun ketahui bahwa

membuat keris sakti tidak boleh dilakukan sembarangan, termasuk berpindah-pindah tempat,” jelas Empu Rama.

“Tapi Empu, keadaan ini sudah sangat mendesak. Jika Empu berdua tidak segera pindah dari sini Pulau Jawa ini semakin lama akan bertambah miring,” kata Dewa Penyarikan.

“Benar kata Dewa Penyarikan, Empu. Kami pun bersedia mencarikan tempat yang lebih baik untuk Empu berdua,” bujuk Empu Narada.

Meskipun telah dijanjikan tempat yang lebih baik, kedua empu tersebut tetap tidak mau pindah dari tempat itu.

“Maaf, Pukulun! Kami belum dapat memenuhi permintaan itu. Kalau kami berpindah tempat, sementara pekerjaan ini belum selesai, maka keris yang sedang kami buat ini tidak sebagus yang diharapkan. Lagi pula, masih banyak tanah datar yang lebih bagus untuk menempatkan Gunung Jamurdipa itu,” kata Empu Pamadi.

Melihat keteguhan hati kedua empu tersebut, Empu Narada dan Dewa Penyarikan mulai kehilangan kesabaran. Oleh karena mengemban amanat Batara Guru, mereka terpaksa mengancam kedua empu tersebut agar segera pindah dari tempat itu.

“Wahai, Empu Rama dan Empu Pamadi! Jangan memaksa kami untuk mengusir kalian dari tempat ini,” ujar Batara Narada.

Kedua empu tersebut tidak takut dengan ancaman itu karena mereka merasa juga sedang mengemban tugas yang harus diselesaikan. Oleh karena kedua belah pihak tetap teguh pada pendirian masing-masing, akhirnya terjadilah perselisihan di antara mereka. Kedua empu tersebut tetap tidak gentar meskipun yang mereka hadapi adalah utusan para dewa. Dengan kesaktian yang dimiliki, mereka siap bertarung demi mempertahankan tempat itu. Tak ayal, pertarungan sengit pun tak terhindarkan. Meskipun dikeroyok oleh dua dewa beserta balatentaranya, kedua empu tersebut berhasil memenangkan pertarungan itu.

Batara Narada dan Dewa Penyarikan yang kalah dalam pertarungan itu segera terbang ke Kahyangan untuk melapor kepada Batara Guru.

“Ampun, Batara Guru! Kami gagal membujuk kedua empu itu. Mereka sangat sakti mandraguna,” lapor Batara Narada.

Mendengar laporan itu Batara Guru menjadi murka.

“Dasar memang keras kepala kedua empu itu. Mereka harus diberi pelajaran,” ujar Batara Guru.

“Dewa Bayu, segeralah kamu tiup Gunung Jamurdipa itu!” seru Batara Guru.

Dengan kesaktiannya, Dewa Bayu segera meniup gunung itu. Tiupan Dewa Bayu yang bagaikan angin topan berhasil menerbangkan Jamurdipa hingga melayang-layang di angkasa dan kemudian jatuh tepat di perapian kedua empu tersebut. Kedua empu yang berada di tempat itu pun ikut tertindih oleh Gunung Jamurdipa hingga tewas seketika. Menurut cerita, roh kedua empu tersebut kemudian menjadi penunggu gunung itu. Sementara itu, perapian tempat keduanya membuat keris sakti berubah menjadi kawah. Oleh karena kawah itu pada mulanya adalah sebuah perapian, maka para dewa mengganti nama gunung itu menjadi Gunung Merapi.

(Data5/ Ansori/ Gunung Merapi)

Analisis data menggunakan 4 komponen Ruth Finnegan yaitu *audience, property*, partisipan dan teks. *Audience* adalah Bapak Ansori warga asli Desa Muntilan kabupaten Magelang. *Audience* juga merupakan budayawan yang memiliki komunitas budaya lereng merapi, sehingga informasi mengenai cerita, mitos, dan kesenian banyak diperoleh. Properti merupakan wujud dari cerita yang dituturkan. Wujud dari cerita adalah Gunung Merapi. Partisipan adalah masyarakat sekitar gunung Merapi yang turut mengembangkan cerita dan juga mempercayai cerita tersebut. Teks dalam cerita ini adalah transkripsi cerita yang diperoleh dari data wawancara, serta beberapa situs web yang telah menampilkan legenda Gunung Merapi.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa sebuah cerita rakyat, termasuk kategori tradisi lisan yang disampaikan secara turun temurun. Tradisi tersebut masuk dalam teori sastra lisan jika memiliki 4 komponen yaitu *audience, property, partisipan, dan teks* (Finnegan 1992:86). Dengan demikian, sastra lisan Lidomagu ini layak disampaikan sebagai materi pembelajaran siswa maupun mahasiswa sebagai referensi kajian sastra lisan. Perolehan data ini selanjutnya dikembangkan menjadi bahan ajar digital online mahasiswa kurikulum MBKM.

## (2) Desain

Tahap desain adalah tahap kedua dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Desain produk dalam penelitian ini menggunakan 2 langkah yaitu analisis kebutuhan dan merancang produk. Pada penelitian ini objek atau sasaran pengguna produk adalah mahasiswa yang telah menempuh kurikulum MBKM. Objek adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia, FKIP Untidar tahun 2020/2021. Bahan ajar digital online dipilih karena kebutuhan pembelajaran online semasa pandemi covid-19 menuntut mahasiswa belajar dengan berbagai media elektronik berbasis internet. Kemudian rancangan produk adalah dengan mereancang

apliasi untuk dapat diakses melalui android. Tampilan sederhana namun memiliki unsur kearifan lokal.

Rancangan awal cover dengan menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya aplikasi didesain dengan menggunakan aplikasi appsgeyser yang dapat diakses melalui <https://appsgeyser.com> Aplikasi yang dihasilkan memuat 32 dongeng yang diperoleh dari berbagai sumber pustaka lima gunung, termasuk wawancara.

### (3) Develop (pengembangan produk)

Produk aplikasi diciptakan dengan menggunakan aplikasi pendukung yaitu Canva dan appgeyser yang dapat diakses dengan netbook untuk membantu proses pembuatan aplikasi. Aplikasi yang diciptakan memuat 32 dongeng yang terkumpul dari data wawancara, observasi, dan pengontrasan dengan berbagai sumber teks tertulis.

Validasi produk dilakukan oleh ahli isi konten, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji kelompok kecil. Dengan mengacu dengan kriteria isi/konten dongeng dihitung presentase penilaian oleh ahli isi mata kuliah. Pada angket terbuka, masukan yang diberikan oleh ahli isi mata kuliah adalah daftar isi konten belum dilampirkan, namun secara garis besar aplikasi sudah bagus dan layak digunakan. Berdasarkan perhitungan kriteria validitas, perolehan skor 87,27% maka validitas isi dinyatakan valid dengan sedikit revisi.

Uji coba ahli desain pembelajaran difokuskan pada kegiatan penilaian aplikasi. Berdasarkan kriteria desain pembelajaran perolehan presentase 86,67% tergolong valid dengan sedikit revisi. Pada angket terbuka ahli desain pembelajaran memberikan beberapa masukan yaitu sebaiknya dipaparkan tujuan penggunaan aplikasi dn uraikan alur penggunaan.

Penilaian unsur media pembelajaran dalam bahan ajar dilakukan oleh ahli media pembelajaran. Berdasarkan kuesioner dan kriteria media pembelajaran, diperoleh presentase 91,43%. Pada angket terbuka ahli media pembelajaran memberikan masukan: Warna yang digunakan pada media masih monoton, kurangnya interaksi antara intruksi teks dengan pembaca. Meski terdapat sedikit kekurangan, aplikasi yang telah dikembangkan dalam kategori valid; dengan sedikit revisi.

## E. PENUTUP

Dalam penelitian ini analisis mendalam dilakukan terhadap data sastra lisan yang ditemukan. Setelah Data dianalisis, dimulai dengan menganalisis materi perkuliahan yang cocok menggunakan bahan ajar berbasis digital online ini. Mata kuliah MBKM yang dapat memanfaatkan aplikasi ini adalah mata kuliah Sastra dan Budaya pada semester 3 dan pengajaran sastra pada semester 5.

Desain produk dirancang sedemikian agar dapat dipahami pembaca. Fitur-fitur yang mudah dipahami dapat diakses berbagai kalangan. Selanjutnya produk dikembangkan dengan menggunakan aplikasi pembuat aplikasi yaitu *appsgeyser* yang dapat diunduh melalui gawai android pada alamat <https://appsgeyser.com/> dan mendesain tampilan dengan aplikasi Canva. Produk divalidasi dengan 3 uji validasi yaitu validasi konten, validasi desain pembelajaran dan validasi media. Berdasarkan hasil validitas ketiga instrument, rata-rata diperoleh skor 88 yang masuk kategori valid meski terdapat revisi. Produk ini dapat digunakan setelah penyempurnaan produk.

Implementasi Produk pada kurikulum MBKM yaitu dengan mengkaji kurikulum MBKM yang diimplementasikan pada Prodi PBSI Untidar. Tahap kajian kurikulum MBKM ditemukan mata kuliah yang membutuhkan referensi berupa dongeng sastra lisan. Mata kuliah tersebut adalah Sastra dan Budaya yang ditempuh mahasiswa pada semester 3 dan pengajaran sastra yang ditempuh pada semester 5. Pada mata kuliah pengajaran sastra, mahasiswa dapat menggunakannya sebagai pengembangan model, media, atau strategi pengajaran sastra mutakhir.

#### DAFTAR PUSTAKA

Amirono, M.T. & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.

Ela Paramita<sup>1</sup>, Hasmalena<sup>2</sup>, Syafdaningsih (2019) Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Palembang. *jurnal Unsri*.

<https://radarkudus.jawapos.com/read/2019/08/02/149209/pembelajaran-abad-21-sebagai-solusi-menghadapi-revolusi-industri-40>  
<https://pgsd.binus.ac.id/2017/08/08/pendidikan-abad-21/>

<https://www.gurupendidikan.co.id/dongeng-dan-contohnya/#ftoc-heading-1>

Purnamasi, I., & Hikmah, V.N. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun datar Kelas V Sekolah Dasar. *Ejournal UPI*. 4(2): 182-191.

Puspaningtyas, Sherly Dwi (2007) Pengembangan dongeng sebagai media pembelajaran dalam format video compact disc (VCD) bagi orangtua dan anak usia dini / Sherly Dwi Puspaningtyas. *Jurnal UMM Malang*.

Retno Purnama Irawati, Zaim Elmubarok (2014) PENGEMBANGAN BUKU AJAR BAHASA INDONESIA TEMATIK BERKARAKTER BAGI SISWA SD

MELALUI SASTRA ANAK, *Jurnal Pendidikan Karakter UNY*. No 2 tahun 2014.

Romadhona, R.H.F. (2017). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran "SALUT" pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok B TK Marsudi Siwi Sawit. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Rosidah, R. (2017). Pengembangan Buku Cerita Matematika Untuk Anak Usia Untuk 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Indralaya Selatan. Skripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.

Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

EP, Ari. (2018). Asal-usul Gunung Sindoro. Wonosobo: <https://www.youtube.com/watch?v=HvaU-iTeX8o>