

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman tradisi. Tradisi tersebut menjadi hasil warisan budaya secara turun-temurun dan menjadi milik bersama. Salah satu tradisi yang masih hidup dalam suatu masyarakat yaitu folklor. Diantara sekian banyak bentuk folklor, cerita rakyat termasuk dalam kategori folklor lisan. Sebagai bentuk folklor lisan, cerita rakyat memiliki peranan penting dalam mengajarkan nilai kehidupan. Melalui cerita rakyat setiap orang dapat mengetahui pandangan hidup, sejarah, cita-cita, politik, tradisi, kepercayaan, serta adat istiadat masyarakat masa lalu yang dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran masa kini dan masa yang akan datang.

Cerita rakyat dipilih untuk diteliti karena di dalam cerita rakyat terdapat muatan pendidikan moral serta nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk berperilaku di masyarakat. Pernyataan tersebut senada dengan pendapat Rusyana (1987, hlm. 9) bahwa cerita rakyat dapat menjadi wahana pemahaman gagasan dan pewarisan tata nilai yang tumbuh di masyarakat. Selain itu, cerita rakyat dapat digunakan sebagai sarana menjaga, melestarikan, serta menanamkan nilai dan norma sosial di masyarakat khususnya bagi generasi muda. Penanaman nilai tersebut bermanfaat sebagai sistem pengendali sosial untuk meminimalisir atau mencegah terjadinya konflik sehingga ketentraman dan kedamaian hidup dalam masyarakat dapat terwujud.

Cerita rakyat lahir dan tersebar di berbagai daerah di Indonesia, termasuk di Kabupaten Semarang. Ditinjau dari segi geografis, Kabupaten Semarang terletak di Provinsi Jawa Tengah berdekatan langsung dengan Kota Semarang. Kabupaten ini memiliki banyak potensi, selain potensi industri serta pariwisata, terdapat pula daya tarik keberagaman jenis budaya baik budaya fisik maupun non fisik. Budaya fisik (*tangible*) meliputi kawasan cagar budaya dan permuseuman yang ada di Kabupate Semarang, sedangkan budaya non fisik (*intangible*) seperti keberagaman kesenian dan cerita rakyat.

Keberagaman cerita rakyat mencerminkan adat istiadat atau tradisi di suatu daerah yang berbeda. Demikian pula dengan cerita rakyat jenis legenda, salah satunya Legenda Candi *Gedong Songo*. Menurut Luxemburg (1986) legenda merupakan karya sastra yang didalamnya memproyeksikan gejala sosial berkaitan dengan norma dan adat istiadat masyarakat pada kurun waktu tertentu. Pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa legenda mengandung fungsi mimesis yaitu sebagai sistem proyeksi masyarakat. Hal senada disampaikan oleh (Hendraparya, 2016) bahwa kearifan lokal legenda memproyeksikan kehidupan sosial kontemporer masyarakat terdahulu.

Candi *Gedong Songo* merupakan kompleks bangunan candi peninggalan peradaban Hindu yang terletak di Desa Candi, Kecamatan Bandungan, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Candi Gedong Songo telah tercatat sebagai cagar budaya sesuai dengan UU RI No. 11 tahun 2010 tentang cagar budaya. Menurut sejarahnya, kawasan candi ini ditemukan oleh Raffles pada tahun 1804, peninggalan budaya Hindu abad ke-8 (sekitar tahun 927 masehi) zaman Wangsa Syailendra. Berdasarkan istilah bahasa Jawa, *gedong* berarti bangunan atau rumah, dan *songo* berarti sembilan. Jadi *Gedong Songo* berarti sembilan (kelompok) bangunan candi. Jika berkunjung ke kawasan candi, jumlah candi tidak mencapai sembilan, hanya terdapat lima bangunan candi yang masih utuh. Selain menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung, Candi *Gedong Songo* memiliki cerita lisan yang beredar di masyarakat, kisah mengenai sejarah terbentuknya candi maupun keterkaitan dengan sesuatu yang tidak nampak (makhluk gaib). Misteri asal mula Candi *Gedong Songo* menjadi daya tarik tersendiri bagi peneliti untuk mengkaji lebih dalam cerita serta mitos yang terdapat didalamnya.

Pemerintah Kabupaten Semarang, budayawan, serta penggiat tradisi dan budaya Jawa Tengah berusaha mengumpulkan cerita-cerita rakyat sebagai upaya konservasi budaya dan sejarah di Kabupaten Semarang. Upaya tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam undang-undang tersebut mengatur tentang budaya tradisional khususnya Ekspresi

Budaya Tradisional dan Ciptaan pada pasal 38 ayat (2), berisi “Negara wajib menginventarisasi, menjaga, memelihara Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1)”. Adapun upaya inventarisasi budaya yang dilakukan pemerintah daerah Kabupaten Semarang terlihat dari beberapa buku yang telah diterbitkan oleh Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Semarang. Inventarisasi diartikan sebagai proses mengumpulkan data dalam hal ini cerita rakyat yang diperoleh berdasarkan tuturan informan di lapangan (Danandjaja, 2002, hlm. 13). Berdasarkan hasil silaturahmi dan wawancara dengan Ibu Etik Dwi Lestari, staf Kebudayaan di Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Semarang, ada kurang lebih 270 cerita rakyat yang tersebar di Kabupaten Semarang yang tercatat, tetapi belum semua cerita rakyat tersebut terkaji, tercatat, dan terdokumentasikan. Sampai saat ini cerita rakyat yang pernah di bukukan ada 5 buku, setiap buku ada 5 judul cerita, jadi jika dijumlahkan sudah 25 judul cerita rakyat yang dibukukan. Adapun buku-buku yang sudah diterbitkan oleh Pemerintah Kabupaten Semarang diantaranya berjudul *Kumpulan Cerita Rakyat di Kabupaten Semarang Tahun 2009, Legenda II (Desa Nyatnyono, Desa Banyubiru, Desa Cukilan)* yang diterbitkan oleh Pemerintah Kabupaten Semarang pada tahun 2004, *Legenda Rawa Pening*. Ketiga judul buku ini merupakan hasil lomba penulisan cerita rakyat yang diadakan oleh Dinas Pemerintah Kabupaten Semarang dengan tujuan memberikan informasi cerita rakyat dan sejarah lokal, menanamkan jiwa nasionalisme dan patriotisme, serta menggali ‘muatiara yang terlupakan’. Buku *Kumpulan Cerita Rakyat di Kabupaten Semarang Tahun 2009* berisi 10 judul cerita rakyat diantaranya *Hikayat Sraya dan Sari, Kisah Putri Kumala, Kisah Pengembaraan Suru dan Alim, Asal Usul Srumbung Gunung, Cerita Anak Petani dan Harimau, Hikayat Karsa dan Kaloka, Putri Lembah Sang Pelarian, Asal Usul Babadan, Cerita Nyatnyono, dan Cerita dari Dukuh Pathok*.

Selanjutnya, berdasarkan informasi yang disampaikan Bapak Ngatno, pengelola Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Jawa Tengah, Bagian Teknik Konservasi Cagar Budaya, cerita rakyat yang berkembang di Kabupaten Semarang yang pernah dilestarikan dan dibukukan kurang lebih ada 19 cerita yang

tercatat, tetapi tidak semua cerita tersebut dikenal dan diketahui masyarakat sekitar. Buku cerita rakyat yang diterbitkan oleh Pemerintah Kabupaten Semarang fungsinya sangat terbatas, hanya sebagai arsip data, dan tidak menjangkau masyarakat luas. Selain itu, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, folklor khususnya cerita rakyat di Kabupaten Semarang banyak yang tidak diketahui warga, ketika dimintai keterangan untuk menceritakan salah satu cerita rakyat yang ada di Kabupaten Semarang sebagian besar hanya mengetahui kisah legenda Rawa Pening. Adapula yang hanya mengetahui sebagian kecil ceritanya. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa pengetahuan warga di Kabupaten Semarang terkait cerita rakyat sangat terbatas. Masyarakat yang sudah berusia lanjut atau warga yang lama menetap di Kabupaten Semarang, sebagian instansi pemerintah desa, pemerhati dan penggiat budaya yang memiliki pengetahuan tentang folklor. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengenalan masyarakat tentang sastra daerah khususnya cerita rakyat masih kurang.

Dari sekian banyak cerita rakyat yang tersebar di Kabupaten Semarang, peneliti tertarik untuk mengkaji Legenda Candi *Gedong Songo*. Alasan dilakukannya penelitian tentang Legenda Candi *Gedong Songo* karena nama Candi Gedong Songo sangat dikenal masyarakat luas, baik masyarakat daerah, luar daerah, maupun wisatawan mancanegara sebagai kawasan wisata. Tetapi berkenaan cerita legenda atau asal-usul tempat tersebut masih banyak masyarakat, khususnya di Kabupaten Semarang, yang tidak mengetahuinya, padahal legenda tersebut menyimpan nilai moral, adat istiadat, ide-ide dasar, pandangan hidup, dan cara penyelesaian konflik yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran masa kini dan masa depan. Selain itu kekhawatiran akan hilang dan punahnya cerita ini dikarenakan semakin sedikitnya informan (pencerita). Banyak pencerita yang sudah meninggal dunia, sebagian informan berusia lanjut dan tidak mampu menceritakan kisah legenda dengan baik dikarenakan kondisi kesehatan serta daya ingat menurun. Alasan lain yang melatarbelakangi penelitian ini sebagai salah satu upaya melestarikan cerita rakyat daerah, seperti yang pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, diantaranya Ainia Prihantini (2010), Minar Hayati (2018), M. Thohir dan M. Muzakka (2010), dan Ria Marcella (2019).

Hana Amalia, 2020

**KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR
SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA**

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Minimnya minat masyarakat untuk mempelajari dan mengapresiasi cerita rakyat dikarenakan adanya proses modernisasi serta kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di segala bidang. Pengaruh tersebut menggeser kebiasaan, tradisi, serta nilai-nilai budaya masa lalu yang dilestarikan. Misalnya kebiasaan tradisi bercerita orang tua kepada anaknya sebelum tidur sudah jarang dilakukan dikarenakan orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya atau bahkan melupakan tradisi bercerita tentang cerita rakyat daerah. Kebiasaan serta tradisi tersebut tergantikan dengan kebiasaan baru yang muncul seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman. Fenomena kebiasaan baru masyarakat zaman sekarang seperti menonton televisi, bermain gawai, bermain *games*, internet, bersosial media, dan lain sebagainya. Terjadinya pergeseran nilai dalam sistem sosial, budaya, politik, serta kemajuan teknologi informasi akan menggeser tradisi serta kebudayaan lama termasuk cerita rakyat yang masuk pada kategori sastra lisan, bahkan tidak menutup kemungkinan akan terabaikan bahkan hilang (Astika dan Yasa, 2014, hlm. 4).

Selain itu, adanya proses modernisasi dan kemajuan IPTEK berpengaruh juga pada perubahan sosial masyarakat yang menyebabkan munculnya masalah-masalah sosial di masyarakat, misalnya mencuri, merampok, kekerasan, pengangguran, dan lain sebagainya. Permasalahan sosial ini timbul akibat perubahan sosial yang tidak sesuai dengan norma kehidupan masyarakat (Dinas Sosial Provinsi Jawa Tengah). Apabila hal ini dibiarkan, maka akan menghambat pembangunan Negara. Menurut Lickona (1992:32) gejala kehancuran suatu bangsa dapat dilihat dari sepuluh tanda kebiasaan individunya, seperti (1) meningkatnya kekerasan di kalangan remaja; 2) ketidakjujuran yang membudaya; 3) rasa tidak hormat terhadap orang tua, pemimpin, dan guru; 4) kecurigaan meningkat; 5) penurunan etos kerja; 6) pengaruh peer group atas tindakan kekerasan; 7) tanggung jawab tiap individu menurun; 8) meningkatnya perilaku merusak diri; 9) penggunaan bahasa yang buruk; 10) pedoman nilai-nilai, norma, dan moral semakin dilupakan. Pendapat Lickona tersebut sesuai dengan kondisi masyarakat Indonesia. Hal tersebut dapat terlihat pada Kasus Anak Berhadapan Hukum (ABH) di Indonesia yang semakin meningkat setiap tahunnya.

Berdasarkan laporan kasus pengaduan anak yang diterima Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) perihal Anak yang Berhadapan Hukum (ABH) dikutip pada laman www.kpai.go.id sepanjang tahun 2011 – 2017 mencapai 9266 kasus, sedangkan kasus ABH selama 4 tahun terakhir dapat dilihat pada tabel rincian berikut.

Tabel 1.1

Data Anak Berhadapan Hukum tahun 2016 - 2018

Tahun	Jumlah Anak Berhadapan Hukum (ABH)
2016	1.002 kasus
2017	1.403 kasus
2018	1.434 kasus

Rincian tabel tersebut dapat menjadi representasi melemahnya karakter bangsa, khususnya pada generasi muda. Dengan demikian, pendidikan karakter, moral, dan budi pekerti menjadi hal yang sangat penting diajarkan kepada generasi penerus bangsa untuk membentuk kepribadian luhur serta menjadi pedoman hidup dalam bersosialisasi di masyarakat.

Pembangunan karakter bangsa menjadi hal yang sangat penting dikarenakan wujud langkah nyata mencapai tujuan negara. Selain itu pembangunan karakter merupakan dinamika inti proses kebangsaan (Desain Induk Pembangunan Karakter Bangsa, 2010 – 2025, hlm. 1). Adapun upaya pembangunan karakter dapat dilakukan melalui berbagai cara seperti pendidikan di sekolah (lembaga formal), pendidikan keluarga, pendidikan agama, maupun pendidikan di lembaga nonformal. Selain itu pembangunan karakter juga dapat dilakukan melalui proses internalisasi nilai dalam karya sastra. Melalui karya sastra, pembaca dapat mengambil hikmah, meneladani setiap perilaku tokoh dalam cerita, belajar memahami sikap-sikap sosial, dan memberikan pemahaman bahwa setiap perbuatan buruk akan mendapatkan balasan yang setimpal karena didalam karya sastra terdapat beragam nilai-nilai luhur yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi baik moral, sosial, religi, maupun budaya. Karya sastra

yang dimaksud tidak hanya cerita naratif tetapi juga cerita rakyat berupa legenda. Proses kreasi dan kegiatan apresiasi sastra berfungsi mengasah jiwa kemanusiaan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Al-Qudsy dan Nurhidayah (dalam Juniarty, 2010) bahwa cerita rakyat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan sosial.

Melihat pentingnya peran sastra dalam bidang pendidikan, baik formal, informal, maupun nonformal, menggerakkan tekad peneliti untuk berperan dalam pelestariannya. Mengingat adanya proses modernisasi dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, peneliti bermaksud memperkenalkan sastra daerah dalam bentuk bahan ajar multimedia interaktif yang didalamnya tidak hanya berisi materi teks cerita rakyat tetapi juga dilengkapi dengan audio, gambar, dan video pembelajaran sehingga diharapkan generasi muda lebih tertarik mempelajari dan melestarikan sastra daerah, sehingga fungsi dan peran cerita rakyat tidak hanya sebatas arsip inventarisasi data saja tetapi dapat menjangkau masyarakat luas.

Berdasarkan rasionalisasi tersebut, kajian Legenda Candi *Gedong Songo* perlu dikaji untuk mengetahui struktur, proses penciptaan, pewarisan, konteks penuturan, fungsi, serta nilai-nilai yang terdapat dalam cerita rakyat seperti nilai edukatif, nilai estetis, nilai sosial, dan nilai budaya. Adapun hasil kajian sastra lisan berupa nilai-nilai tersebut diharapkan dapat mengatasi degradasi moral anak ABH (anak berhadapan dengan hukum) serta mengembalikan fungsi sosial anak agar sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Sebagai inovasi, bahan ajar multimedia interaktif didesain dengan variasi model bahan ajar yang dapat digunakan untuk semua kalangan. Bahan ajar multimedia interaktif ini tidak hanya bermanfaat untuk mengatasi degradasi moral anak ABH, tetapi juga dapat dimanfaatkan bagi pemelajar umum di lembaga pendidikan formal, non-formal, maupun informal. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi memperkenalkan dan melestarikan kearifan budaya lokal serta sebagai media edukatif pendidikan karakter anak.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

Hana Amalia, 2020

KAJIAN LEGENDA CANDI GEDONG SONGO SERTA PEMANFAATANNYA SEBAGAI BAHAN AJAR SASTRA LISAN BERMEDIA INTERAKTIF BAGI WARGA BINAAN BRSAMPK ANTASENA

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Semakin sedikitnya informan (pencerita). Banyak pencerita yang sudah meninggal dunia, sebagian informan berusia lanjut, dan tidak mampu menceritakan kisah legenda dengan baik dikarenakan kondisi kesehatan serta daya ingat menurun.
- 2) Cerita rakyat yang berkembang di Kabupaten Semarang yang pernah dilestarikan dan dibukukan kurang lebih ada 19 cerita, tetapi tidak semua cerita tersebut dikenal dan diketahui masyarakat sekitar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengenalan masyarakat tentang sastra daerah masih kurang.
- 3) Buku cerita rakyat yang diterbitkan oleh Pemerintah Kabupaten Semarang fungsinya sangat terbatas, hanya sebagai arsip data, dan tidak menjangkau masyarakat luas.
- 4) Minimnya minat masyarakat untuk mempelajari dan mengapresiasi cerita rakyat.
- 5) Pengaruh modernisasi dan kemajuan teknologi informasi di segala bidang berdampak pada perubahan sosial masyarakat yang menyebabkan munculnya masalah-masalah sosial di masyarakat. Salah satu permasalahan sosial yang meningkat setiap tahunnya yaitu kasus Anak Berhadapan Hukum (ABH). Diperlukan upaya dari berbagai pihak untuk mengembalikan degradasi moral anak, salah satunya melalui pembelajaran karya sastra. Nilai yang terdapat dalam karya sastra dapat menjadi upaya rehabilitasi moral anak
- 6) Penyediaan bahan ajar sastra lisan bermedia interaktif memudahkan pemelajar di pendidikan formal, nonformal, maupun informal untuk mengakses dan mempelajari materi sastra secara mandiri. Pemanfaatan bahan ajar bermedia interaktif menjadi sarana alternatif mengurangi dampak negatif perkembangan teknologi informasi.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, batasan masalah pada penelitian ini adalah kajian Legenda Candi *Gedong Songo* di Desa Candi, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Adapun aspek yang dikaji serta

dianalisis meliputi struktur legenda, konteks penuturan, proses penciptaan, proses pewarisan, fungsi, serta nilai-nilai yang terdapat Pada Legenda Candi *Gedong Songo*. Pemanfaatan hasil analisis Legenda Candi *Gedong Songo* dijadikan bahan ajar sastra lisan bermedia interaktif bagi warga binaan BRSAMPK Antasena Magelang.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah struktur Legenda Candi *Gedong Songo*?
- 2) Bagaimanakah konteks penuturan Legenda Candi *Gedong Songo*?
- 3) Bagaimanakah proses penciptaan Legenda Candi *Gedong Songo*?
- 4) Bagaimanakah proses pewarisan Legenda Candi *Gedong Songo*?
- 5) Bagaimana fungsi Legenda Candi *Gedong Songo*?
- 6) Bagaimana nilai-nilai yang terdapat pada Legenda Candi *Gedong Songo*?
- 7) Bagaimana pemanfaatan hasil penelitian cerita Legenda Candi *Gedong Songo* sebagai bahan ajar multimedia interaktif bagi warga binaan BRSAMPK Magelang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini antara lain.

- 1) Mendeskripsikan struktur Legenda Candi *Gedong Songo*.
- 2) Mendeskripsikan konteks penuturan dan pewarisan Legenda Candi *Gedong Songo*.
- 3) Mengungkapkan proses penciptaan Legenda Candi *Gedong Songo*.
- 4) Mengungkapkan proses pewarisan Legenda Candi *Gedong Songo*.
- 5) Menjelaskan fungsi Legenda Candi *Gedong Songo*.
- 6) Menjelaskan nilai-nilai yang terdapat pada Legenda Candi *Gedong Songo*.
- 7) Medeskripsikan pemanfaatan Legenda Candi *Gedong Songo* sebagai bahan ajar multimedia interaktif bagi warga binaan BRSAMPK Magelang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis maupun manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Manfaat teoretis
 - a. Memberikan pengalaman kognitif tentang Legenda Candi *Gedong Songo* kepada masyarakat termasuk didalamnya siswa dan guru.
 - b. Memberikan referensi bahan ajar sastra lisan bermedia interaktif yang dapat diakses dan dipelajari setiap saat bagi siswa di sekolah maupun pemelajar umum.
 - c. Merefleksikan nilai dan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal dari Legenda Candi *Gedong Songo* sebagai warisan budaya terdahulu.
- 2) Manfaat secara praktis
 - a. Menumbuhkembangkan rasa kepedulian dan rasa kepekaan masyarakat di Kabupaten Semarang untuk melestarikan dan merawat sastra lisan berupa cerita rakyat.
 - b. Meningkatkan kepekaan serta kepedulian masyarakat di Kabupaten Semarang untuk menjaga, merawat, serta melestarikan lingkungan sekitar.
 - c. Meningkatkan rasa kepedulian pada generasi muda untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya leluhur berupa cerita rakyat yang sarat akan nilai – nilai luhur.
 - d. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai khasanah bahan ajar bermedia interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bagi siswa dan pembelajaran umum karena dapat diakses dan dipelajari setiap saat.
 - e. Memberikan referensi bagi pengajar dan orang tua untuk memperkenalkan salah satu jenis tradisi lisan warisan budaya Indonesia berupa cerita rakyat.

1.7 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi ini berisi penjelasan tentang sistematika penulisan tesis berikut deskripsi, gambaran, atau penjelasan setiap bab. Penelitian ini terdiri atas enam bab, berikut ini adalah isi pokok dari setiap bagian.

- 1) Bab I meliputi pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional.
- 2) Bab II berisi pembahasan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, misalnya teori legenda sebagai folklor lisan, kajian struktur, proses penciptaan dan pewarisan, hakikat nilai pendidikan karakter pada Legenda Candi *Gedong Songo*, serta bahan ajar sastra lisan bermedia interaktif bagi warga binaan di BRSAMPK Antasena Magelang.
- 3) Bab III berisi penjelasan tentang metode yang digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan langkah-langkah penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Adapun instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, serta angket. Referensi penunjang data diperoleh melalui jurnal, buku, dan internet yang berkaitan dengan objek penelitian.
- 4) Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian berupa cerita Legenda Candi *Gedong Songo*. Legenda tersebut akan dianalisis struktur ceritanya dengan teori analisis Todorov untuk mengetahui nilai-nilai, fungsi, proses penciptaan, proses penuturan, dan pewarisan yang terdapat dalam cerita. Selain itu, hasil penelitian berupa cerita Legenda Candi *Gedong Songo* akan dimanfaatkan sebagai bahan ajar sastra lisan bermedia interaktif bagi warga binaan di BRSAMPK Antasena Magelang.
- 5) Bab V berisi bahan ajar multimedia interaktif bagi komunitas anak patologi sosial. Hasil kajian cerita legenda akan dimanfaatkan sebagai bahan ajar multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana rehabilitasi mental bagi anak jalanan dan anak ABH.
- 6) Bab VI berisi simpulan hasil penelitian yang menjawab dari rumusan masalah, implikasi, dan rekomendasi untuk beberapa pihak yang menggunakan hasil penelitian, pembuat kebijakan, dan pihak lain yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.