

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

**TESIS**

**diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia**



**oleh:**

**Hana Amalia**

**1802663**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2020**

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](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

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

Oleh  
Hana Amalia

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Magister Pendidikan Bahasa Indonesia (M.Pd.) pada sekolah Pascasarjana,  
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

©Hana Amalia  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.  
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dicetak ulang,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

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 | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**HALAMAN PENGESAHAN**

**HANA AMALIA**

**NIM 182663**

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

**disetujui dan disahkan oleh pembimbing**

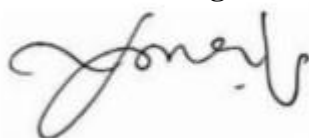
**Pembimbing I**



Dr. Tedi Permadi, M.Hum.

NIP 197006242006041001

**Pembimbing II**



Dr. Yulianeta, M.Pd.

NIP 197507132005012002

Mengetahui

**Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia**



Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd.

NIP 196109101986031004

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](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Tesis ini telah diuji pada sidang tesis tahap II

Hari, tanggal : Senin, 7 Desember 2020

Tempat : *Zoom Cloud Meeting* ID 93075501517

Penguji I :



Dr. Tedi Permadi, M.Hum.  
NIP 197507132005012002

Penguji II :



Dr. Yulianeta, M.Pd.  
NIP 197006242006041001

Penguji III :



Prof. Dr. H. Iskandarwassid, M.Pd.  
NIP 130176762

Penguji IV :



Dr. Sumiyadi, M.Hum.  
NIP 196603201991031004

Mengetahui

**Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia  
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia**



Dr. H. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd.  
NIP 196109101986031004

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](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)**

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

**Hana Amalia**

**hana\_amalia@upi.edu**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh cerita rakyat yang berkembang di Kabupaten Semarang kurang lebih ada sembilan belas cerita yang tercatat, dilestarikan, dan dibukukan tetapi tidak semua cerita tersebut dikenal dan diketahui masyarakat sekitar. Legenda Candi Gedong Songo merupakan salah satu jenis cerita rakyat yang keberadaannya belum diketahui masyarakat luas, padahal didalamnya terdapat beberapa nilai, adat istiadat, tradisi, serta filosofi hidup masyarakat setempat yang bermanfaat. Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan mendeskripsikan struktur, proses penciptaan dan pewarisan, konteks penuturan, fungsi, dan nilai-nilai yang terdapat pada Legenda Candi *Gedong Songo*. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Data yang diperoleh informan dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) struktur yang dibahas pada penelitian ini meliputi alur, tokoh, dan latar. Pembahasan tersebut dianggap sudah mewakili kajian struktural cerita rakyat, (2) proses penciptaan dan pewarisan dilakukan secara vertikal dan horizontal dengan media ingatan, (3) konteks penuturan yang melatarbelakangi Legenda Candi *Gedong Songo* seperti konteks budaya, konteks sosial, konteks situasi, dan konteks ideologi. (3) terdapat empat fungsi cerita Legenda Candi *Gedong Songo* antara lain fungsi estetis, fungsi etis, fungsi pragmatis, dan fungsi historis, (4) adapun nilai-nilai yang terdapat pada Legenda Candi *Gedong Songo* meliputi edukasi moral, sosial, religius, dan budaya karena didalamnya terdapat nilai serta norma yang dapat dipelajari dan diteladani oleh masyarakat. Pemanfaatan hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan ajar sastra lisan bermedia interaktif.

**Kata Kunci: Foklor Lisan, Legenda, Bahan Ajar Sastra Lisan Bermedia Interaktif**

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 | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

***The Study of Gedong Songo's Legend and Its Use as Interactive Multimedia  
Oral Literature's Teaching Material for Assisted Residents of  
BRSAMPK Antasena***

**Hana Amalia**

**hana\_amalia@upi.edu**

**ABSTRACT**

*Legend was born and famous in various regions in Indonesia, included in the district of Semarang, This district has a lot of potential, apart from industrial and tourism potential, there are also diversity of folk tales that reflect to the customs, traditions, as well as the philosophy of life of the local society. There are approximately nineteen stories of folklore that recorded, preserved, and booked in the district of Semarang, but not all of these stories are known to the surrounding of society. The Folklore books that published by the Government of the Semarang district have very limited functions, only for data archives, and do not reach the wider society. When we ask somebody in the district of Semarang regarding the information about the folk tales, mostly of them knew only the legend of Rawa Pening. There are those who know only little part of the story. This assume that the society in the district of Semarang have limited knowledge regarding folklore. Based on that background, the researchers is interested in studying the legend of Gedong Songo Temple as an effort to preserve the regional literature. The aims of this study are to describe the structures, creation process and inheritance, narrative context, functions and values that contained in the legend of Gedong Songo Temple. The method used in this research is the descriptive analysis with an ethnographic approach. The process of creation and inheritance is carried out vertically and horizontally with memory media. There are four functions of the legend of the Gedong Songo temple, are as follows aesthetic functions, ethical functions, pragmatic functions, and historical functions. The values contained in the legend of the Gedong Songo temple are moral, social, religious and cultural education because there are values and norms that can be learned and imitated by the community. The Utilization of the results of this research is used as interactive multimedia teaching materials.*

**Keywords: Oral Folklore, Legend, Interactive Multimedia Oral Literature Teaching Materials**

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 | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR HAK CIPTA .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....	7
1.3 Batasan Masalah Penelitian .....	8
1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
1.7 Struktur Organisasi Tesis.....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>12</b>
2.1 Hakikat Folklor .....	12
2.2 Legenda Sebagai Folklor Lisan.....	16
2.2.1 Struktur Legenda .....	18
2.2.2 Konteks Penuturan .....	25
2.2.3 Proses Penciptaan dan Pewarisan.....	26
2.2.4 Fungsi Folklor Lisan .....	27

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](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

2.2.5 Nilai Pendidikan Karakter .....	28
2.3 Bahan Ajar .....	33
2.3.1 Hakikat Bahan Ajar .....	33
2.3.2 Fungsi Bahan Ajar .....	36
2.3.3 Karakteristik Bahan Ajar Multimedia .....	31
2.3.4 Jenis Multimedia .....	39
2.3.5 Keunggulan Multimedia .....	40
2.4 Profil BRSAMPK Antasena Magelang .....	41
2.5 Pemanfaatan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> sebagai Bahan Ajar Multimedia Interaktif Bagi Warga Binaan BRSAMPK Antasena Magelang	42
2.6 Prosedur Penyusunan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Folklor Candi <i>Gedong Songo</i> .....	45
2.7 Penelitian Terdahulu .....	46
2.8 Definisi Operasional .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
3.1 Metode dan Desain Penelitian .....	52
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian .....	54
3.2.1 Partisipan Penelitian .....	54
3.2.2 Tempat Penelitian .....	56
3.3 Sumber Data .....	59
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	59
3.4.1 Observasi .....	60
3.4.2 Wawancara .....	61
3.4.3 Angket .....	64
3.5 Analisis Data .....	69
3.6 Tahapan Penelitian .....	74
3.7 Keabsahan Data .....	75
3.8 Isu Etik .....	76
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>77</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	77

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](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



4.2 Analisis Struktur Legenda Candi <i>Gedong Songo I</i> .....	77
4.2.1 Analisis Struktur Legenda Candi <i>Gedong Songo I</i> ditinjau dari Aspek Sintaksis .....	77
4.2.2 Analisis Struktur Legenda Candi <i>Gedong Songo I</i> ditinjau dari Aspek Semantik.....	85
4.2.3 Analisis Latar Legenda Candi <i>Gedong Songo I</i> (Informan) .....	93
4.2.4 Analisis Struktur Legenda Candi <i>Gedong Songo I</i> ditinjau dari Aspek Verbal.....	101
4.3 Proses Penciptaan Legenda Candi <i>Gedong Songo I</i> .....	106
4.4 Proses Pewarisan Legenda Candi <i>Gedong Songo I</i> .....	107
4.5 Analisis Konteks Penuturan Legenda Candi <i>Gedong Songo I</i> .....	108
4.5.1 Konteks Budaya .....	108
4.5.2 Konteks Sosial.....	117
4.5.3 Konteks Situasi.....	118
4.5.4 Konteks Ideologi .....	119
4.6 Fungsi Legenda Candi <i>Gedong Songo I</i> .....	122
4.6.1 Fungsi Estetis .....	122
4.6.2 Fungsi Pragmatis .....	122
4.6.3 Fungsi Etis.....	124
4.6.4 Fungsi Historis .....	124
4.7 Nilai-Nilai Edukatif Legenda Candi <i>Gedong Songo I</i> .....	125
4.7.1 Edukasi Moral .....	125
4.7.2 Edukasi Sosial .....	132
4.7.3 Edukasi Religius.....	135
4.8 Analisis Teks Legenda Candi <i>Gedong Songo II</i> .....	140
4.9 Analisis Struktur Legenda Candi <i>Gedong Songo II</i> .....	141
4.10 Analisis Struktur Legenda Candi <i>Gedong Songo II</i> ditinjau dari Aspek Semantik .....	147
4.8.1 Analisis Indeks (Tokoh) .....	147
4.8.2 Analisis Informan (Latar) .....	153

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](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)**

4.11 Analisis Struktur Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> II ditinjau dari Aspek Verbal.....	156
4.12 Proses Penciptaan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> II.....	158
4.13 Proses Pewarisan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> II.....	160
4.14 Analisis Konteks Penuturan Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> II.....	161
4.14.1 Konteks Budaya .....	161
4.14.2 Konteks Sosial.....	168
4.14.3 Konteks Situasi.....	169
4.14.4 Konteks Ideologi .....	170
4.15 Fungsi Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> II.....	172
4.16 Nilai-Nilai Edukatif Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> II.....	175
4.16.1 Nilai Edukasi Moral .....	175
4.16.2 Nilai Edukasi Sosial .....	180
4.16.3 Nilai Edukasi Religius.....	182
4.17 Pandangan Orang Jawa tentang Kehidupan.....	187
4.17.1 Prinsip Kerukunan.....	188
4.17.2 Prinsip Hormat .....	191
4.18 Pandangan Orang Jawa Tentang Konsep Alam.....	193
4.19 Perbandingan Temuan dan Pembahasan dengan Penelitian Terdahulu.....	194
<b>BAB V PENYUSUNAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF</b>	
<b>TEKS LEGENDA CANDI GEDONG SONGO .....</b>	<b>199</b>
5.1 Dasar Pemikiran Penyusunan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Materi Teks Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> .....	201
5.2 Langkah-Langkah Penyusunan Bahan Ajar Multimedia Interaktif .....	202
5.3 Format Sajian Bahan Ajar Multimedia Interaktif .....	202
5.4 Hasil Penelaahan Bahan Ajar Multimedia Interaktif .....	206
5.4.1 Hasil Penelaahan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berdasarkan Ahli Materi dan Ahli Media .....	206
5.4.2 Hasil Penelaahan Pelatihan Bimbingan Sosial <i>life-skill</i> berbantuan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Legenda Candi <i>Gedong Songo</i> ..	209

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](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

5.4.3 Hasil Penelaahan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berdasarkan Respon Peserta Pelatihan .....	212
5.5 Penyajian Bahan Ajar Multimedia Interaktif Setelah Direvisi .....	216
<b>BAB VI SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI .....</b>	<b>217</b>
6.1 Simpulan .....	217
6.2 Implikasi .....	220
6.3 Rekomendasi.....	220
DAFTAR PUSTAKA .....	222

## DAFTAR PUSTAKA

- Adian, D. G. (2011). *Setelah Marxisme: Sejumlah Teori Ideologi Kontemporer*. Penerbit Koekoesan.
- Agus, B. (2006). *Agama dalam Kehidupan Manusia, Pengantar Antropologi Agama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Alwisol. (2006). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM
- Asiyah, N. (2017). Legenda di Tulungagung (Kajian Strukturalisme Claude Levi Strauss). *Bapala*, 4(1).
- Astrimiati, Dina. (2014). *Motif Hukuman pada Legenda Gunung Pinang Kecamatan Kramatwatu Kabupaten Serang Banten*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Atmaja, Oyiek. K. (2018). *Legenda Dua Danau di Provinsi Bengkulu serta Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar di Sekolah (Tesis)*. Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Semarang. (2019). *Kecamatan Bandungan dalam Angka 2019*. Ungaran: BPS Kabupaten Semarang
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah

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 | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Dewan Pendidikan Kabupaten Semarang. (2008). *15 Crita Saka Ereng-Ereng Ungaran*. Ungaran: Dewan Pendidikan Kabupaten Semarang
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J. O. (2001). *The Systematic Design of Instruction* (5<sup>th</sup> ed). New York: Addison-Wesley Educational Publisher Inc.
- Duranti, A. (1997). *Linguistic Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fahmi, Linta Alfi, dkk. (2019). "Karakteristik Sosial Ekonomi Dan Akses Pengetahuan Bencaa Masyarakat Wisata Yang Bermukim Di Lereng Gunung Ungaran Kelurahan Bandungan Semarang". *Prosiding Seminar Nasional Geotik* ISSN: 2580-8796. Surakarta: UMS
- Harianto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Han, Xu. (2014). *Kajian Bandingan Lakon Sampek Engtay Karya N. Riantiaro Dengan Opera Yueju Liang Shanbo Yu Zhu Yingtai Dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar BIPA (Tesis)*. Bandung: UPI
- Hijiriah, Siti. (2016). *Kajian Struktur, Fungsi, dan Nilai Moral dalam Cerita Rakyat di Kabupaten Aceh Selatan serta Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar Apresiasi Sastra di SMP. (Tesis)*. Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Huitt, W. (2004). *Character Development, Educational Psychology Interactive*. Valdosta, GA: Valdosta State University
- Junaidi, Febi. (2018). *Nilai Pendidikan Karakter dalam Cerita Andai-Andai Masyarakat Kedurang Bengkulu dan Pemanfaatannya sebagai Buku Pengayaan Bahasa Indonesia. (Tesis)*. Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Juniyarti. (2019). *Kajian Sastra Lisan dan Nilai Edukatif dalam Cerita Rakyat Lombok serta Pemanfaatannya sebagai Buku Pengayaan Teks Cerita Fantasi. (Tesis)*. Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT Rineka Cipta

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 | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

- Kramsch, C. (1998). *Language and Culture* (1st ed.; H. G. Widdowson, Ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Kurniasih, I. dan Sani, B. (2014). *Panduan Membuat Bahan Ajar (Buku Teks Pelajaran) Sesuai Dengan Kurikulum 2013*. Surabaya: Kata Pena.
- Kuswarno, E. (2011). *Etnografi Komunikasi Suatu Pengantar Dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Lubis, T. (2019). *Tradisi Lisan Nandong Simeuleu: Pendekatan Antropolinguistik* (Disertasi). Universitas Sumatera Utara, Medan.
- Luxemburg, Jan Van, dkk. (1986). *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: PT Gramedia.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. (2007). *Qualitative Data Analysis 8th Edition*. London: Sage Publication.
- Moleong, Lexy J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudlofir, A. (2011). *Aplikasi Pengembangan KTSP dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Noviana, Fajria. (2018). Pemerolehan Bahasa dan Budaya melalui Cerita Rakyat. *Jurnal LITE*. Vol. 14 Nomor 1. ISSN: 2548-9488
- Nugent, G., Kohmettscher, A., Deana N.C., et.al. (2016). "Learning from Online Moduls in Diverse Instructional Contexts". *Interdisciplinary Journal of e-Skills and Life Long Learning*, Vol.12, 113-121.
- Nugroho, Anang Budhi. (2013). *Pemanfaatan Multimedia untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Pemograman Mikrokontroller Kelas XI di SMK Negeri 2 Salatiga* (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Pranowo. (2014). *Teori Belajar Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA Press

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](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Rafdisyam. (2018). *Kajian Sastra Lisan Nyanyian Balela dalam Masyarakat Minangkabau Daerah Balai Selasa serta Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Folklor di Perguruan Tinggi (Tesis)*. Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rafiek, M. (2012). *Teori Sastra Kajian: Teori dan Praktik*. Bandung: PT Refika Aditama
- Rahardi, dkk. (2018). *Pragmatik: Fenomena Ketidaksantunan Berbahasa*. Jakarta: Erlangga
- Rahayu, Ratri. (2016). Peningkatan Karakter Tanggung Jawab Siswa SD Melalui Penilaian Produk pada Pembelajaran Mind Mapping pada *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol.2 No. 1 ISSN 2460-1187. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Ratna, I Nyoman Kutha. (2010). *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- \_\_\_\_\_ (2004). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ridwan, Benny. (2013). Kesadaran dan Tanggungjawab Pelestarian Lingkungan Masyarakat Muslim Rawa Pening, Kabupaten Semarang pada *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan* Vol. 7, No. 2. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Rosmawaty. (2011). Tautan Konteks Situasi dan Konteks Budaya: Kajian Linguistik Sistemik Fungsional pada Cerita Terjemahan Fiksi “Halilian”. *LITERA*, 10(1), 76 – 86.
- Rusyana, Yus, dkk. (2000). *Prosa Tradisional: Pengertian, Klasifikasi, dan Teks*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Saifuddin, Achmad Fedyani. (2006). *Antropologi Kontemporen, Suatu Pengantar Kritis Mengenai Paradigma Cetakan Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Setyorini, N. (2017). Kajian Arkeptipal dan Nilai Kearifan Lokal Legenda di Kota Purworejo serta Relevansinya sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Kajian Prosa. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 7(2), 94-102.
- Stansfield, M., McLellan, Connolly. (2004). “Enhancing Student Performance in Online Learning and Traditional Face to Face Class Delivery”. *Journal of Information Technology Education*, 3.

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](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Sukmawan, Sony. (2015). *Sastra Lingkungan: Sastra Lisan Jawa Dalam Perspektif Ekokritik Sastra*. Malang : Universitas Brawijaya Press
- Sukmawan, Sony. (2016). *Ekokritik Sastra: Menanggapi Sasmita Arcadia*. Malang: Universitas Brawijaya Press
- Sulandari, Novia, dkk. (2017). “Bahan Ajar Interaktif Membaca Teks Dongeng Berbantuan Multimedia”. *Prosiding TEP dan PDs*, Nomor 11 Bulan Mei 2017, (hlm.64-72), ISBN 978-602-71836-6-7. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Suntoko. (2016). *Kajian Struktur, Fungsi, dan Nilai Budaya Tradisi Sasi (Ritual Penetapan Larangan Berdasarkan Adat) Suku Moi Pesisir Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat*. (Disertasi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Surjono, H.D. (2014). “Peran Teknologi Pembelajaran dalam Pengembangan dan Peningkatan Mutu SDM di Era Global”. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sutarto, A. (1997). *Legenda Kasada dan Karo Tengger Lumajang*. Jakarta: PT Balai Pustaka
- Syariati, Ali. (1984). *Ideologi Kaum Intelektual, Terjemahan Jalaludin Rahmat*. Bandung: Mizan
- Taum, Y. Y. (2011). *Studi Sastra Lisan (sejarah, teori, metode, pendekatan disertai contoh penerapannya)*. Yogyakarta: Lamelara
- Tiurma, L., dan H. Retnawati. (2014). Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau dari Prestasi dan Minat Belajar Matematika di SMA. *Jurnal Kependidikan*. Vol 44(2): 175-187.
- Todorov, T. (1985). *Tata Sastra*. Diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Okke K.S. Zaimar, dkk. Jakarta: Djambatan
- Wiyono, K., Liliyasi, A. Setiawan, dan C.T. Paulus. (2012). Model Multimedia Interaktif berbasis Gaya Belajar untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pendahuluan Fisika Zat Padat. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol.8(1): 74-82.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. (1989). *Teori Kesusasteraan*. Jakarta: Gramedia.

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](http://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)**

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](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)