

BAB 6

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, maka bab penutup ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi.

6.1 Simpulan

Cerita rakyat jenis legenda merupakan cerita rakyat banyak terdapat di Kabupaten Aceh Besar. Cerita legenda *Amat Rhang Manyang*, *Gunung Ular*, *Gunung Tiga*, *Sawah Bayar Hutang*, *Eumpee Laho* dan *Sumur tujuh* merupakan cerita rakyat berjenis legenda yang masih hidup dalam masyarakat di Kabupaten Aceh Besar. Legenda *Amat Rhang Manyang* mengisahkan tentang seorang anak yang bernama Amat. Semenjak kecil sudah yatim. Ia hidup berdua saja dengan Ibunya. Singkat cerita, Amat sudah remaja dan ia ingin merantau ke luar kampung. Akhirnya ia pergi merantau ke negeri orang. Akan tetapi sesudah berhasil dirantau ia akhirnya pulang ke kampung halaman beserta istrinya yang cantik jelita. Akhirnya ia menjadi durhaka terhadap Ibunya.

Ditinjau dari segi struktur faktual, alur cerita legenda *Amat Rhang Manyang* yang terdapat di kabupaten Aceh Besar menggunakan alur maju. Cerita diceritakan dari awal cerita, tengah dan akhir cerita. Penokohan legenda *Amat Rhang Manyang* adalah *Amat Rhang Manyang* sesuai dengan judul legenda. Lalu ada juga tokoh tambahan dalam cerita seperti Mak si Amat, dan Istri si Amat.

Latar tempat yang ditemukan dalam legenda *Amat Rhang Manyang* adalah di hutan, di kapal, di rantau, di kuala dan di laut Krueng Raya. Latar waktu tidak disebutkan secara jelas dan pasti. Akan tetapi disebut secara umum saja seperti pada suatu hari dan waktu si Amat berangkat dulu. Sedangkan latar suasana yang ditemukan adalah sedih, kerinduan dan sakit hati.

Proses penciptaan dan pewarisan legenda *Amat Rhang Manyang* adalah melalui mulut ke mulut dari orang terdahulu ke pada generasi berikutnya. Konteks penuturan legenda *Amat Rhang Manyang* yakni, 1) Konteks budaya, dalam konteks ini terdapat

unsur religi, unsur bahasa, unsur pengetahuan, unsur masyarakat dan juga unsur ekonomi. 2) Konteks sosial, yakni berhubungan dengan faktor sosial yang mempengaruhi penggunaan teks yaitu pada saat informan menuturkan cerita tersebut, kemudian peneliti merekam apa yang dituturkan informan. 3) Konteks situasi, yakni berhubungan dengan tempat, waktu dan juga cara penggunaan teks. legenda *Amat Rhang Manyang* dari informan kepada peneliti pada tanggal 28 Juni 2019, sekitar pukul 09.00-10.15 WIB. Lokasi penuturan legenda *Amat Rhang Manyang* ini dituturkan di kebun informan. 4) Konteks Ideologi mengacu kepada keinginan si Amat untuk merubah nasib agar tidak selamanya miskin, dan juga ingin membahagiakan orang tuanya.

Fungsi cerita dalam legenda *Amat Rhang Manyang* memiliki beberapa fungsi yaitu 1) fungsi estetis, informan menyampaikan kisah legenda *Amat Rhang Manyang* dengan menggunakan bahasa daerah yakni bahasa Aceh. 2) fungsi pragmatis, dengan adanya legenda *Amat Rhang Manyang* ini dapat menjadi penambah pengetahuan bagi masyarakat. 3) fungsi etis terlukiskan melalui karakter ibu si Amat yang sangat menyayangi anaknya walaupun saat berjumpa dengan anaknya mengalami perlakuan yang tidak mengenakkan. Melalui legenda ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alat pengendali perilaku dalam bermasyarakat. dan 4) fungsi historis ini menjadi identitas dan peradaban masyarakat di Kabupaten Aceh Besar. Dengan adanya legenda ini dapat menjadi sejarah bagi masyarakat setempat dan dapat mengetahui bentuk-bentuk peradaban di masa lampau.

Nilai pendidikan yang terdapat dalam legenda *Amat Rhang Manyang* yakni, 1) nilai moral; mau berusaha. 2) nilai religi; percaya kekuasaan Allah, memohon akan kekuasaan Allah. 3) nilai sosial; berbakti kepada orang tua. 4) nilai budaya; kalau sudah berhasil di rantau baru pulang mengunjungi kampung halamannya.

Legenda *Gunung Ular* ini mengisahkan tentang seorang ulama yang bernama Teungku Chiek Eumpee Awee yang memelihara kerbau dan anjing yang bertempat tinggal di gunung. Karena kedengkian hati Putri Hijau akhirnya kerbau, anjing dan ular menjadi gunung. Ditinjau dari struktural faktual cerita, legenda *Gunung Ular*

menggunakan alur maju. Penceritaan di mulai dari awal cerita, tengah dan akhir cerita. Pada umumnya alur cerita rakyat berjenis legenda memiliki alur maju.

Penokohan legenda *Gunung Ular* adalah Teungku Chiek Eumpee Awee sebagai tokoh utamanya. Putri Hijau, kerbau, ular dan anjing sebagai tokoh tambahannya. Latar yang ditemukan dalam legenda tersebut adalah 1) latar tempat meliputi; di gunung, di negeri Pidie dan di sawah. 2) Latar waktu meliputi; pada suatu hari dan waktu ashar. Sedangkan latar suasana dalam legenda tersebut adalah menggunakan suasana kesedihan.

Proses penciptaan dan pewarisan legenda *Gunung Ular* melalui mulut yang disampaikan oleh orang tua terdahulu dan mewariskan secara turun temurun dari nenek ke anak atau dari generasi ke generasi berikutnya. Konteks penuturan dalam legenda *Gunung Ular* yakni, 1) Konteks budaya merupakan konteks yang diseskripsikan berdasarkan data yang didapatkan selama penelitian. Dalam konteks tersebut mengandung unsur unsur religi, unsur bahasa, unsur pengetahuan, unsur masyarakat dan unsur pengetahuan. 2) Konteks sosial, mengacu kepada keramatamahan informan selama penelitian berlangsung. 3) Konteks situasi mengacu pada waktu penuturan kisah legenda *Gunung Ular* oleh informan kepada peneliti yakni pada tanggal 28 Juni 2019, sekitar pukul 09.05-11.15 WIB. 4) Konteks ideologi ini diharapkan mampu menanamkan ideologi yang positif kepada masyarakat agar janganlah iri hati terhadap apa yang dimiliki oleh orang lain

Fungsi cerita legenda *Gunung Ular* ini memiliki; 1) fungsi estetis, yakni, saat informan menuturkan legenda *Gunung Ular* kepada peneliti dengan menggunakan bahasa Aceh. Bahasa Aceh daerah ini hampir sama dengan daerah Aceh lainnya hanya saja yang membedakan adalah dialeknya saja. 2) fungsi pragmatis yakni dalam hidup ini janganlah mencari gara-gara. Diharapkan kepada pembaca setelah membaca dan mendengar legenda ini agar manusia di dunia ini harus rukun dan damai. 3) fungsi etis, yakni sikap Teungku Chiek Eumpee Awee yang berilmu dan tidak pernah sombong. Beliau malah memilih hidup di gunung. 4) fungsi historis adalah Semoga saja legenda ini menjadi inspirasi bagi generasi yang akan datang terutama bagi mereka yang tinggal

di sekitar gunung tersebut. Melalui legenda ini masyarakat zaman sekarang dapat mengetahui bentuk peradaban di masa lalu.

Nilai pendidikan yang terdapat dalam legenda *Gunung Ular* ini adalah 1) nilai moral, yakni; kesombongan Putri Hijau dan sikap Teungku Chiek Eumpee Awee yang tidak sombong. 2) nilai religius yakni; berserah diri kepada Allah dan percaya akan kekuasaan Allah. 3) Nilai sosial, yakni; kepedulian dan tanggung jawab. 4) nilai budaya yakni; gelar kedaerahan yang disematkan di depan nama tokoh.

Cerita legenda *Gunung Tiga* ini menceritakan tentang perjuangan hidup tokoh yang bernama si Bruek. Setiap hari ia menghabiskan waktu di sawah. Sebelum turun ke sawah, ia menidurkan anaknya terlebih dahulu dalam ayunan yang diikat dipagar dekat ia memanen. Akhirnya anak kesayangannya ditelan oleh ular seudong cintramani. Setelah anaknya hilang, si Bruek memukul padi yang tengah di panennya dengan sebilah bambu. Semua padinya terbang ke gunung. Padi yang terbang ke gunung tersebut dikenal oleh masyarakat setempat sebagai *Gunung Tiga*.

Dilihat dari segi struktur faktual cerita *Gunung Tiga* menggunakan alur maju. Cerita tersebut diceritakan secara logis dan kronologis dari awal hingga akhir cerita. Penokohan legenda tersebut ditokohi oleh tokoh yang bernama si Bruek selaku tokoh utamanya. Ular Sancamani dan teungku (ulama) di Weueng sebagai tokoh tambahan.

Latar tempat yang terlukis dalam legenda tersebut adalah di sawah, di gunung dan di jalan. Latar waktu yang ditemukan dalam legenda *Gunung Tiga* adalah dahulu kala dan pada suatu hari. Sedangkan latar suasana yang tergambar dalam cerita adalah suasana sedih dan bahagia.

Proses penciptaan dan pewarisan legenda *Gunung Tiga* diceritakan oleh informan kepada peneliti saat wawancara yang dilakukan di rumah informan tepatnya berada di desa Luthu Dayah Krueng (Sibreh), Kecamatan Suka Makmur, Kabupaten Aceh Besar. Informan sangat lancar dalam menceritakan legenda tersebut kepada peneliti mungkin disebabkan informan orang yang sangat menyukai sastra. cerita legenda ini diwariskan oleh orang tua terdahulu pada saat informan masih anak-anak. Kemudian menurut informan, beliau juga sering mewariskan cerita tersebut kepada anak-anak di sekitar tempat tinggalnya.

Konteks penuturan yang terdapat dalam legenda *Gunung Tiga* adalah 1) Konteks budaya yakni Unsur-unsur yang membangun konteks kebudayaan dalam legenda *Gunung Tiga* adalah unsur religi, unsur bahasa, unsur pengetahuan, unsur masyarakat dan juga unsur ekonomi, konteks sosial, konteks situasi dan konteks ideologi. 2) Konteks sosial yakni nenek Aminah sangat ramah dengan peneliti padahal baru pertama kali berjumpa. Anak nenek Aminah kadang ikut juga menyambung cerita yang diceritakan oleh nenek Aminah. 3) Konteks situasi yakni Saat penuturan legenda *Gunung Tiga* oleh informan yakni tanggal 8 Juli 2019 sekitar pukul 10.15 pagi sampai 11.25 WIB. 4) Konteks ideologi yang nampak dalam legenda *Gunung Tiga* adalah si Bruek sebagai tokoh utama seharusnya mensyukuri usaha yang telah dilakukan. Hanya karena emosi, usaha yang telah lama dilakukan hilang dalam sekejap. Legenda *Gunung Tiga* ini mampu menanamkan ideologi yang positif kepada masyarakat terutama berpikir terlebih dahulu sebelum melakukan sesuatu.

Fungsi legenda yang nampak dalam legenda *Gunung Tiga* adalah 1) fungsi estetis, menyangkut dengan keindahan teks legenda. Legenda *Gunung Tiga* dituturkan oleh nenek Aminah dengan menggunakan bahasa daerah yakni bahasa Aceh. 2) fungsi pragmatis, pembaca dan juga masyarakat diharapkan dengan membaca legenda *Gunung Tiga* dapat menambah wawasan atau pengetahuan dan lebih bijaksana dalam menjalani kehidupan sehari-hari. 3) fungsi etis, adalah karakter tokoh si Bruek yang sangat gigih dalam berusaha yakni bersawah. Walaupun ada anak yang masih kecil tetapi anaknya selalu ia bawa ke sawah. Sebelum turun ke sawah terlebih dahulu ia menidurkan anaknya. Setelah anaknya tertidur bari ia turun ke sawah. 4) fungsi historis, yakni cerita legenda *Gunung Tiga* menjadi identitas dan juga peradaban masyarakat Aceh Besar. Dengan adanya legenda *Gunung Tiga* masyarakat dapat mengetahui bentuk peradaban di masa lalu.

Nilai pendidikan yang ditemukan dalam legenda *Gunung Tiga* yakni, 1) nilai moral adalah kerja keras. 2) Nilai sosial yang terdapat dalam legenda *Gunung Tiga* adalah kasih sayang. 3) nilai budaya yakni, masyarakat Aceh dari dulu sampai sekarang melarang ada bambu di dalam sawah. Karena menurut mereka hasil panen akan berkurang. Nilai religi tidak ditemukan dalam legenda *Gunung Tiga*. Hanya saja

disebutkan seorang ulama yang bernama Teungku di Weueng yang membunuh ular Cintramani.

Legenda *Sawah Bayar Hutang* ini mengisahkan tentang sepasang suami istri yang sangat miskin. Untuk kebutuhan sehari-hari mereka terpaksa berhutang sama tetangga, hingga hutang mereka sudah menumpuk. Mereka tidak dikarunia seorang anak pun. Akhirnya mereka memutuskan untuk menanam padi di sawah. Hasil panennya melimpah ruah dan hutangnya lunas semua. Hingga pada suatu hari terucap dari mulut istrinya, “padi ini baru di panen sudah tumbuh lagi di belakang. Mereka bosan karena kerjanya setiap hari memanen padi di sawah.

Struktur faktual legenda menggunakan alur maju. Cerita legenda di mulai dari awal, tengah dan akhir cerita. Cerita tersebut diceritakan secara logid dan kronologis. Penokohan legenda ditokohi oleh istri sebagai tokoh utamanya. Adapun latar tempat yang digunakan dalam legenda tersebut adalah di sawah. Latar waktu yang digambarkan yakni pada zaman dahulu, setiap hari dan hari demi hari. Latar suasana yang terlihat dalam legenda tersebut adalah sedih, bahagia.dan juga bosan.

Proses penciptaan dan pewarisan legenda *Sawah Bayar Hutang* ini dengan cara mengingat kembali cerita tersebut. Cerita tersebut diperoleh informan dari orang tua terdahulu melalui penyampaian dari mulut ke mulut. Cerita tersebut didengar oleh informan semenjak anak-anak yang diwariskan atau diceritakan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Konteks penuturan dalam legenda *Sawah Bayar Hutang* terdiri dari: 1) konteks budaya meliputi unsur-unsur yang membangun konteks kebudayaan meliputi; unsur religi, unsur bahasa, unsur pengetahuan, unsur masyarakat, dan unsur ekonomi. 2) konteks sosial yang nampak selama penelitian berlangsung adalah pada saat informan menuturkan legenda *Sawah Bayar Hutang*. Adapun yang terlibat dalam teks legenda *Sawah Bayar Hutang* adalah informan sebagai penutur, peneliti dan rekan peneliti yang membantu peneliti selama melakukan penelitian. 3) konteks situasi yakni meliputi waktu penuturan teks legenda *Sawah Bayar Hutang* oleh informan yakni pada tanggal 4 bulan Juli 2019, sekitar pukul 14.10-13. 25 WIB. 4) konteks ideologi, melalui legenda *Sawah Bayar Hutang* di desa Krueng Raya ini maka masyarakat dapat

mengambil makna filosofinya bahwa berhati-hatilah dalam berujar. Jangan sampai salah berbicara menyebabkan kita menjadi takabur.

Fungsi yang ditemukan dalam legenda *Sawah Bayar Hutang* yakni, 1) fungsi estetis, yakni fungsi yang terlihat dari keindahan teks cerita yakni pada penggunaan bahasa dan teknik penyampaian (seni bertutur). Berdasarkan wawancara peneliti dengan informan yang menggunakan bahasa Aceh dalam menyampaikan cerita legenda *Sawah Bayar Hutang* yang merupakan bahasa ibu bagi masyarakat Kabupaten Aceh Besar. Bahasa Aceh Yang digunakan di daerah Krueng Raya sama dengan daerah yang lain, hanya perbedaannya dari segi dialektanya saja. 2) fungsi pragmatis, legenda *Sawah bayar Hutang* bisa memenuhi kebutuhan naluri manusia yang dapat menambah pengetahuan dalam membuat sebuah kebijaksanaan dalam kehidupan sehari-hari. 3) fungsi etis yang terdapat dalam legenda *Sawah Bayar Hutang* adalah karakter tokoh istri yang gigih dan pantang menyerah dalam berusaha yang dikenang oleh masyarakat dan menjadikannya sebagai suatu dorongan untuk keluar dari kemiskinan. Di samping itu, teks legenda *Sawah Bayar Hutang* dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi masyarakat. 4) fungsi historis, legenda ini dapat dijadikan sebagai identitas dan peradaban masyarakat Kabupaten Aceh Besar di masa lampau.

Nilai pendidikan yang terkandung dalam legenda *Sawah Bayar Hutang* adalah 1) nilai moral; bekerja keras. 2) nilai religius; rasa syukur kepada Allah dan percaya akan kekuasaan Tuhan. 3) nilai sosial, adalah sikap saling tolong-menolong terhadap tetangga yang sedang kesusahan.

Cerita legenda Eumpee Laho ini mengisahkan seseorang yang kaya raya dan ingin memiliki seorang anak agar ada yang menghabiskan hartanya. Kemudian ia bernazar kalau diberikan seorang anak maka akan diberikan satu tandan pisang sekali makan. Kalau memberi makan lima karung padi sekali menanam nasi. Lama kelamaan harta benda yang dimiliki oleh orang tuanya habis. Akhirnya orang tuanya sudah tidak sanggup lagi memberi makan, anak tersebut akhirnya diletakkan dibawah kualii besi berniat untuk membuang anak tersebut.

Struktur faktual legenda tersebut menggunakan alur maju. Cerita diceritakan secara logis dan kronologis dari awal, tengah dan akhir cerita. Penokohan yang terlibat

dalam cerita adalah Eumpee Laho sebagai tokoh utama yang memiliki karakter rakus, sabar dan pemurah. Orang tua Eumpee Laho sebagai tokoh tambahan memiliki watak penyayang, penyabar dan tidak pelit. Adapun latar tempat yang terlihat dalam cerita adalah Lhok ba kheue, dan kubangan sungai. Latar waktu yang ditemukan dalam cerita adalah pada zaman dahulu, malam hari dan pagi hari. Latar suasana yang terdapat dalam legenda adalah suasana sedih, Bahagia dan juga kecewa.

Proses penciptaan legenda *Eumpee Laho* ini diceritakan oleh informan kepada peneliti pada saat wawancara. Cerita legenda tersebut diperoleh oleh informan dari cerita orang tua zaman dulu. Sebelum menceritakan kepada peneliti, informan meminta waktu sepuluh menit kepada peneliti untuk mengingat kembali cerita tersebut. Kemudian informan baru menceritakan legenda tersebut dan bersedia untuk peneliti rekam. Proses pewarisan legenda tersebut dari mulut ke mulut sehingga memungkinkan ada sedikit perbedaan antara satu orang dengan yang lainnya. Tetapi tetap tidak mengubah inti ceritanya.

Konteks penuturan adalah suatu hal mengenai situasi atau peristiwa komunikasi antara penutur dan penerima tuturan. Konteks penuturan yang terdapat dalam legenda *Eumpee Laho* adalah 1) konteks budaya, unsur yang membangun konteks kebudayaan yaitu unsur religi, unsur bahasa, unsur pengetahuan, unsur masyarakat, dan unsur ekonomi. 2) konteks sosial, merupakan pihak yang terlibat dalam teks tersebut adalah informan (penutur), peneliti, rekan peneliti, dan anak perempuan informan yang membantu peneliti menunjukkan tempat legenda tersebut. Informan dan anaknya sangat ramah bersahabat, kedatangan kami ke rumahnya di sambut baik bahkan dihidangkan teh kemasan. 3) konteks situasi meliputi waktu penuturan legenda yakni terjadi pada 28 September 2019, sekitar pukul 09.00-14.15 WIB. Saat menuturkan legenda *Eumpee Laho* ini tidak ada waktu yang dikhususkan. 4) konteks ideologi, berdasarkan legenda *Eumpee Laho* tersebut masyarakat dapat mengambil makna filosofinya bahwa berhati-hatilah dengan harta yang kita miliki

Fungsi-fungsi yang terdapat dalam legenda *Eumpee Laho* adalah 1) fungsi estetis terlihat saat informan bertutur dengan peneliti menggunakan bahasa Aceh. Karena wilayah cerita *Eumpee Laho* tidak begitu jauh dengan tempat tinggal peneliti

memudahkan peneliti memahami teks legenda tersebut. 2) fungsi pragmatis dalam legenda ini adalah dapat menambah pengetahuan dalam membuat suatu kebijakan tentang berhati-hati dalam memanfaatkan harta yang dimiliki. Agar nantinya tidak menyesal di kemudian hari. 3) fungsi etis yang terdapat dalam legenda *Eumpee Laho* adalah tidak seharusnya anak dibuang ke hutan walaupun hidup susah. Seharusnya orang tua bisa berlapang dada menerima anaknya walaupun hidup dalam kemiskinan. Legenda *Eumpee Laho* ini mendidik masyarakat dalam berperilaku yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam bermasyarakat. 4) fungsi historis dalam legenda *Eumpee Laho* ini menjadi identitas sejarah masyarakat di masa lampau. Percaya atau tidak pada zaman dahulu ada cerita yang menjadi peradaban masyarakat di Kabupaten Aceh Besar.

Nilai pendidikan yang terdapat dalam legenda *Eumpee Laho* adalah 1) nilai moral; tidak seharusnya selaku orang tua memperlakukan anaknya dengan tidak bijaksana. 2) nilai religius; memohon dan meminta sesuatu hanya kepada Allah semata. 3) nilai sosial; jangan mengkhianati orang yang percaya dan selalu menolong kita. 4) nilai budaya; menamakan tokoh dengan gelar kedaerahan seperti *Eumpee Laho*.

Legenda *Sumur Tujuh* ini menceritakan tentang seorang ulama yang bernama Teungku Jaban. Pekerjaan sehari-harinya adalah mengembala kambing di gunung dan pada malam hari selalu mengajarkan anak-anak mengaji. Pada suatu hari saat kemarau melanda daerah gembalaannya dilanda kekeringan. Singkat cerita tongkat ditangan yang ia selalu gunakan untuk menghalau kambing ia tancapkan di tanah. Setelah Tujuh kali tongkat tersebut ditancapkan kemudian atas kehendak Allah ketujuh sumur kecil tersebut mengeluarkan air.

Secara faktual struktur cerita *Sumur Tujuh* ini menggunakan alur maju. Hal ini sesuai dengan penceritaan cerita rakyat terutama cerita rakyat berjenis legenda. Legenda ini mengisahkan dari awal, tengah hingga akhir cerita. Karakter tokoh legenda *Sumur Tujuh* ini hanya Teungku Jaban saja. Teungku Jaban tersebut memiliki karakter sebagai orang yang pantang menyerah dan tidak sombong.

Adapun latar tempat yang digunakan dalam legenda tersebut adalah di Samahani dan di gunung. Latar waktu adalah pada waktu ashar dan malam hari. Latar suasana

yang ditemukan dalam legenda *Sumur Tujuh* adalah suasana bingung dan bahagia. Proses penciptaan dan pewarisan legenda adalah informan pada saat menceritakan legenda tersebut kepada informan kadang-kadang ada juga bertanya kepada teman di samping beliau. Beliau mengatakan cerita tersebut di dengar dari cerita orang tua dahulu pada saat informan masih anak-anak. Cerita legenda tersebut diperoleh informan dari warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Konteks penuturan berhubungan dengan situasi dan juga berkenaan dengan peristiwa komunikasi antara petutur dan penerima tuturan. Konteks penuturan yang terdapat dalam legenda *Sumur Tujuh* adalah 1) konteks budaya ini meliputi unsur-unsur yang membangun konteks kebudayaan yaitu unsur religi, unsur bahasa, unsur pengetahuan, unsur masyarakat, dan juga unsur ekonomi. 2) konteks sosial, merupakan orang yang terlibat dalam penelitian *Mon Tujoh (Sumur Tujuh)* adalah informan sebagai penutur, peneliti dan rekan peneliti, tetangga informan yang ikut mendengarkan cerita dari informan. Informan ini seorang perempuan yang sangat ramah. 3) konteks situasi adalah legenda *Mon Tujoh (Sumur Tujuh)* ini dituturkan oleh informan yakni pada tanggal 3 Juli 2019 sekitar pukul 09.10-11.05 WIB. 4) konteks ideologi, dengan adanya legenda *Mon Tujoh (Sumur Tujuh)* di gunung Samahani, masyarakat setempat dapat mengambil makna filosofinya bahwa pada zaman dahulu ada seorang ulama yang punya karomah (keramat) yang pekerjaan sehari-hari mengembala kambing namun dengan adanya sumur tersebut sangat berjasa kepada manusia dan hewan peliharaan.

Fungsi yang terdapat dalam legenda *Sumur Tujuh* adalah 1) fungsi estetis adalah berdasarkan wawancara peneliti dengan informan yakni ibu ayah Cek Abdurrahman, beliau menyampaikan kisah legenda *Mon Tujoh (Sumur Tujuh)* dengan menggunakan bahasa Aceh yang merupakan sebagai bahasa ibu bagi masyarakat Aceh. 2) fungsi pragmatis dalam legenda *Mon Tujoh (Sumur Tujuh)* adalah dapat menambah pengetahuan dalam membuat suatu kebijakan dalam menjalani kehidupan sehari-hari di masyarakat. Dalam menjalani hidup ini alangkah baiknya kalau ada sesuatu yang dilakukan dapat bermanfaat bagi orang banyak. 3) fungsi etis yang terdapat dalam legenda *Mon Tujoh (Sumur Tujuh)* dapat dilihat pada karakter tokoh Teungku Jaban

yang memiliki semangat pantang menyerah dan selalu dikenang oleh masyarakat dan juga menjadi sebuah pendorong agar gigih dalam memperoleh suatu keinginan. 4) fungsi historis, dengan adanya sejarah legenda ini diharapkan masyarakat sekarang dapat mengetahui peradaban di masa lampau.

Nilai pendidikan yang ditemukan dalam legenda *Sumur Tujuh* adalah 1) nilai moral yang nampak dalam legenda *Sumur Tujuh* adalah kerja keras. 2) nilai religius; selalu mengajarkan anak-anak mengaji dan percaya akan takdir Allah. 3) nilai sosial dalam legenda *Sumur Tujuh* ini adalah peduli sesama. 4) nilai budaya Nilai budaya yang ditemukan dalam legenda *Sumur Tujuh* adalah gelar kedaerahan yang disematkan di depan nama seseorang misalnya Teungku Jaban.

Dari ke-6 legenda tersebut ditemukan nilai pendidikan yaitu nilai moral, religi, sosial dan budaya. Akan tetapi, dalam legenda *Gunung Tiga* tidak ditemukan nilai religius dan dalam legenda *Sawah Bayar Hutang* tidak terdapat nilai budaya.

Revitalisasi legenda Aceh Besar bertujuan untuk menghidupkan kembali legenda dalam masyarakat tersebut. Berpedoman pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Supanggah (2008) peneliti memilih refungsionalisasi sebagai alternatif yang tepat untuk merevitalisasi legenda rakyat yang terdapat di Kabupaten Aceh Besar. Tahap-tahap revitalisasi legenda rakyat dilakukan dalam 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pengembangan.

Berdasarkan revitalisasi yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh dua buku pengayaan yaitu buku pengayaan pengetahuan untuk peserta didik di jenjang SMA dan pengayaan keperibadian untuk peserta didik SD.

6.2 Implikasi

Sesuai dengan simpulan di atas, maka hasil penelitian diharapkan dapat diimplikasikan dalam rangka meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik, dengan membaca legenda di Kabupaten Aceh Besar ini dapat menambah perbendaharaan kata, melatih kemampuan dalam berbicara melalui diskusi, dan mampu menceritakan kembali isi cerita rakyat berjenis legenda yang didengar maupun dibacanya.

Bagi pendidik, penelitian ini dapat diimplikasikan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengacu pada kurikulum 2013 pada Kompetensi Dasar (KD) yakni, mengidentifikasi nilai-nilai serta isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik secara lisan maupun tertulis untuk peserta didik SMA/MA kelas X sebagai mata pelajaran wajib.

6.3 Rekomendasi

Bagi peneliti berikutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai tradisi lisan ataupun sastra lisan yang masih banyak tersimpan di Kabupaten Aceh Besar. Peneliti juga merekomendasikan bagi peneliti berikutnya untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai legenda yang terdapat di Kabupaten Aceh Besar, baik kajian etnografi, filologi maupun antropologi karena kajian ini sangat menarik untuk dilakukan.

Cerita rakyat umumnya sarat akan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, dapat digunakan untuk menanamkan ajaran baik kepada anak-anak. Orang tua dapat bercerita kepada anak-anak dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai tersebut. Pemerintah Aceh diharapkan agar dapat menjaga dan melestarikan kebudayaan daerah terutama di Kabupaten Aceh Besar.

Cerita rakyat merupakan sebuah potensi dan kekayaan intelektual warisan terdahulu yang berhubungan dengan karakteristik dan jati diri masyarakat Aceh Besar. Dengan segala keterbatasan waktu, tenaga, pikiran dan biaya dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan penelitian mengenai legenda yang terdapat di Kabupaten Aceh Besar saja. Penelitian lanjutan seperti yang peneliti katakan di atas, sangat disarankan supaya ilmu kajian tradisi lisan maupun sastra lisan semakin berkembang dan semakin diminati oleh masyarakat luas serta dapat dirasakan kebermanfaatannya terhadap dunia pendidikan, khususnya ruang lingkup sastra.