

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia tidak terlepas dari kondisi geografis wilayahnya. Perbedaan suku bangsa, bahasa, agama, lingkungan tempat tinggal, serta berbagai unsur kehidupan lainnya menyebabkan Indonesia memiliki kekayaan budaya yang beraneka ragam. Menurut Tylor dalam Jauhari (2018), kebudayaan merupakan keseluruhan hasil aktivitas manusia yang meliputi pengetahuan, keyakinan, keterampilan, moral, hukum, adat istiadat, serta berbagai kebiasaan lain yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. Hubungan antara manusia dan kebudayaan sangat erat, di mana manusia berperan sebagai pelaku budaya, sedangkan kebudayaan merupakan hasil yang mereka ciptakan.

Kebudayaan memiliki hubungan yang erat dengan nilai dan norma yang menjadi identitas suatu masyarakat. Nilai dipandang sebagai unsur penting dalam kehidupan manusia karena berperan sebagai pedoman bagi masyarakat dalam menjalankan kehidupan sosialnya. Oleh karena itu, nilai budaya berfungsi sebagai pedoman dalam mengarahkan perilaku manusia agar selaras dengan etika, norma, dan aturan yang berlaku dalam masyarakat (Simanjuntak, 2021). Adapun menurut Koentjaraningrat (1994), nilai budaya merupakan pandangan hidup

masyarakat terhadap sesuatu yang dianggap baik, penting, dan bernilai dalam kehidupan.

Karya sastra adalah salah satu bentuk ekspresi budaya terkaya dan bagian penting dari hasil kebudayaan sehingga perlu dipahami dalam konteks media yang menyampaikan pesan tentang kehidupan masyarakat, sejarah, serta nilai-nilai yang dianut oleh suatu kelompok sosial. (Sosiologi and Alan 2023). Sosiologi sastra hadir sebagai jembatan yang menghubungkan karya sastra dengan konteks sosialnya. Pendekatan ini dipakai untuk mengungkap bagaimana sastra merefleksikan dan mempengaruhi masyarakat. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami keterkaitan antara karya sastra dengan kondisi sosial yang melatarbelakanginya secara timbal balik (Banjarnahor dan Lesmana 2025). Menurut Alan Swingewood, sosiologi merupakan suatu pendekatan ilmiah yang berfokus pada kajian bersifat objektif dalam mengkaji manusia, kehidupan masyarakat, berbagai lembaga sosial, serta berbagai dinamika sosial yang terjadi di dalam lingkungan tersebut. Di sisi lain, karya sastra juga kerap menggambarkan kehidupan masyarakat, cara manusia menyesuaikan diri dengan lingkungannya, hingga upaya mereka dalam melakukan perubahan kehidupan. Dalam pandangannya, Swingewood mengajukan tiga pendekatan utama untuk memaknai Karya sastra diciptakan berdasarkan situasi nyata yang terjadi di dalam masyarakat. Pendekatan tersebut berfungsi sebagai menelaah relasi antara sastra dan

masyarakat, baik sebagai gambaran kehidupan sosial, rekaman kondisi sosial, maupun media penyampaian kritik sosial. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengungkap fakta sosial yang terepresentasi dalam karya sastra dan menganalisis hubungannya dengan realitas sebenarnya (Sastra et al., n.d.).

Salah satu bentuk sastra lama yang memuat nilai-nilai budaya serta menjadi bagian dari warisan budaya Indonesia ialah hikayat. Hikayat merupakan karya sastra klasik Melayu yang disajikan dalam bentuk prosa yang menceritakan kehidupan raja-raja, tokoh pahlawan, legenda, serta kisah-kisah yang bersifat khayal atau fantastis. Sulastriana, Mastuti, dan Melia (2021) menyatakan bahwa hikayat merupakan karya sastra klasik yang mengandung berbagai nilai budaya yang secara turun-temurun diwariskan dalam kehidupan masyarakat. Nugroho dkk. (2025) menyatakan bahwa pembelajaran hikayat dapat menjadi bentuk konservasi budaya karena mampu menanamkan nilai sosial, budaya, agama, dan pendidikan kepada generasi muda melalui media yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman. Hikayat umumnya memuat nilai religius, pendidikan, sosial, budaya, serta moral yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan. Kusumasari dkk. (2023) menyatakan bahwa teks hikayat memiliki nilai pendidikan, sosial, moral, dan budaya yang dapat digunakan sebagai media membentuk budi pekerti peserta didik. Sebagai bagian dari sastra lama, hikayat memiliki peranan penting dalam memperkenalkan nilai-nilai

budaya kepada generasi penerus. Melalui hikayat, siswa mampu memaknai kehidupan masyarakat pada masa lampau, adat istiadat, sikap kepahlawanan, serta berbagai nilai luhur yang diturunkan oleh nenek moyang. Safitri dan Wismanto (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran teks hikayat dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman budaya siswa melalui pengenalan nilai-nilai lokal dan budaya masyarakat Indonesia.

Pembelajaran teks hikayat merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), terutama pada peserta didik kelas X. Dalam pembelajaran teks hikayat, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk memahami unsur intrinsik dan ekstrinsik, melainkan juga dituntut mampu menafsirkan berbagai nilai kehidupan yang terkandung di dalam teks tersebut. Namun, Teks hikayat termasuk salah satu materi yang relatif sulit dipahami oleh peserta didik karena beberapa faktor. Salah satu kendalanya adalah penggunaan bahasa yang mengandung banyak kosakata arkais sehingga kurang familiar bagi peserta didik. Selain itu, alur dan penyajian cerita dalam hikayat sering kali dianggap kurang menarik, yang menyebabkan peserta didik merasa bosan ketika mempelajarinya. Kesulitan tersebut juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang umumnya masih terbatas pada teks hikayat tertulis, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan kurang mampu menarik minat peserta didik (Sugiartinengsih, 2024).

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk membantu peserta didik memahami isi cerita hikayat beserta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya secara lebih mudah. Sugiartinengsih (2024) menyatakan Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan partisipatif memegang peranan krusial dalam mengoptimalkan kualitas proses belajar mengajar teks hikayat agar peserta didik menjadi lebih gampang memahami isi cerita dan tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks hikayat. Penggunaan film animasi mampu menghadirkan cerita secara visual dan komunikatif, guna menjembatani pemahaman peserta didik terhadap rangkaian peristiwa yang disajikan, karakter tokoh, latar, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, media animasi juga mampu memunculkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton. Melalui visualisasi yang menarik, peserta didik dapat lebih gampang mengaitkan kehidupan sehari-hari dengan pesan yang terdapat pada hikayat, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, film animasi tidak semata-mata digunakan sebagai media hiburan, melainkan juga berperan sebagai sarana pelestarian budaya sekaligus media pembelajaran yang mampu menunjang efektivitas proses belajar.

Pada penelitian ini, cerita rakyat *Asal Usul Kediri* dipilih sebagai fokus utama karena mengandung nilai-nilai budaya yang khas serta memiliki alur cerita yang menarik untuk diadaptasi. Cerita rakyat asal Jawa Timur ini mengisahkan tentang Prabu Airlangga yang menghadapi kebingungan dalam membagi kerajaannya. Putrinya, Dewi Kilisuci, menolak untuk naik takhta, sehingga pewarisan kerajaan akhirnya diberikan kepada putra dari selirnya. Untuk menyelesaikan persoalan tersebut, Prabu Airlangga memerintahkan Mpu Barada membagi wilayah kerajaannya menjadi dua bagian. Kisah ini mencerminkan kebijaksanaan, tanggung jawab, serta kearifan lokal masyarakat Jawa pada masa lampau. Cerita *Asal Usul Kediri* diadaptasi ke bentuk film animasi pada kanal *YouTube Gromore Studio Series* yang berjudul “*Asal Usul Kediri | Cerita Rakyat Jawa Timur | Kisah Nusantara*” yang diunggah pada tanggal 23 Oktober 2023. Peneliti memilih kanal *YouTube* ini karena memiliki jumlah penonton dan pengikut yang banyak dibanding yang lain, selain itu Kanal *YouTube* ini menampilkan berbagai kisah cerita rakyat, legenda, dan sejarah masa lalu Nusantara dalam bentuk animasi. Melalui pengangkatan cerita ini ke dalam bentuk animasi, diharapkan dapat membantu melestarikan warisan budaya tersebut sekaligus menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan materi cerita rakyat kepada generasi muda.

Penelitian yang mengangkat cerita rakyat Asal Usul Kediri dalam bentuk film animasi memiliki keistimewaan karena mampu menjembatani warisan budaya masa lalu dengan kebutuhan dan karakter generasi saat ini. Pada era globalisasi dan perkembangan teknologi digital yang berlangsung sangat cepat, ketertarikan generasi muda terhadap budaya tradisional cenderung mengalami penurunan. Generasi muda lebih banyak menunjukkan minat terhadap berbagai bentuk konten visual modern seperti film animasi, video pendek, dan permainan digital. Oleh karena itu, hasil penelitian ini kemudian direlevansikan sebagai media pembelajaran teks hikayat. Penggunaan film animasi dalam pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik memahami isi teks hikayat secara lebih mudah, menarik, dan kontekstual. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan media digital yang dekat dengan kehidupan generasi muda. Melalui pendekatan tersebut, pembelajaran teks hikayat tidak hanya berorientasi pada pemahaman tekstual, tetapi juga pada penguatan kesadaran budaya serta penanaman nilai karakter peserta didik melalui media pembelajaran yang efektif dan inovatif.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat dua fokus penelitian yang perlu dikaji dalam penelitian ini.

1. Bagaimanakah nilai budaya yang termuat pada film animasi *Asal Usul Kediri* pada kanal *Youtube Gromore Studioas* tahun 2023?
2. Bagaimana relevansi film animasi *Asal Usul Kediri* sebagai media pembelajaran cerita rakyat Kelas X SMA?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari fokus penelitian di atas, maka permasalahan tersebut dapat dipecahkan dengan:

1. Untuk mengetahui nilai budaya dalam film animasi *Asal Usul Kediri* pada kanal *Youtube Gromore Studioas* tahun 2023
2. Untuk mengetahui relevansi film animasi “*Asal Usul Kota Kediri*” sebagai media pembelajaran cerita rakyat kelas X SMA

### **D. Manfaat penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis, yaitu sebagai berikut.

- a. Menambah khazanah wawasan di bidang sastra dan pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Menjadi referensi bagi mahasiswa maupun guru Bahasa Indonesia dalam memanfaatkan sumber belajar.
- c. Dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah menengah atas.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan mampu mendorong masyarakat untuk menjaga, melestarikan, serta menghormati nilai-nilai budaya yang dimiliki. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan masyarakat mengenai cerita rakyat dan pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat dijadikan salah satu referensi dalam mendidik serta memotivasi peserta didik.

### b. Bagi Praktisi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa masukan terkait pemanfaatan film animasi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan nilai budaya dalam film animasi.

## E. Telaah Pustaka

1. Skripsi Venny Agustin (2020) yang berjudul *Pengaruh Media Film Animasi Berbasis Cerita Rakyat Terhadap Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun, Di Tk Pembina 1 Kota Bengkulu*. Penelitian ini menerapkan metode eksperimen untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Pengujian tersebut dilakukan dengan membandingkan satu atau

beberapa kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan dengan kelompok pembanding yang tidak diberikan perlakuan sehingga perbedaan hasil yang muncul dapat diamati secara jelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa film animasi berpengaruh terhadap kecerdasan linguistik verbal anak di TK Pembina I Kota Bengkulu, yang terlihat dari meningkatnya kemampuan berbicara, pemahaman kosakata, dan cara berpikir anak. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan cerita rakyat dalam media film animasi sebagai sarana pembelajaran. Perbedaannya, penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh film animasi terhadap kecerdasan linguistik verbal anak usia 5–6 tahun, sedangkan penelitian ini menelaah nilai-nilai budaya dalam film animasi Asal Usul Kota Kediri.

2. Skripsi Ismoyo Aji Wisangnolo (2020) yang berjudul Nilai Budaya Dalam Sastra Lisan Dam Bagong Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif untuk menghasilkan data-data deskriptif dari nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat Dam Bagong dari Trenggalek. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan empat nilai budaya, yaitu: (1) hubungan manusia dengan Tuhan yang meliputi ketakwaan, kebiasaan berdoa, dan sikap berserah diri; (2) hubungan antarmanusia yang tercermin dalam perilaku tolong-menolong dan keikhlasan; (3) hubungan

manusia dengan alam melalui pengelolaan lingkungan sekitar; serta (4) hubungan manusia dengan dirinya sendiri yang tampak pada sikap jujur dan gigih. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada objek kajian, yaitu sama-sama menelaah nilai budaya dalam cerita rakyat. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu penelitian terdahulu mengkaji cerita rakyat lisan yang disampaikan secara tradisional, sedangkan penelitian ini mengkaji cerita rakyat yang diadaptasi ke dalam bentuk film animasi.

3. Skripsi Fadel Muhamad (2023) yang berjudul Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Legenda Terjadinya Pusentasi Pusat Laut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam legenda Terjadinya Pusentasi Pusat Laut ditemukan nilai budaya berupa: (1) hubungan manusia dengan Tuhan, yaitu ketakwaan dan kecintaan pada doa; (2) hubungan manusia dengan alam, yaitu pemanfaatan sumber daya alam; (3) hubungan manusia dengan masyarakat, yaitu kearifan dan kebijaksanaan; serta (4) hubungan manusia dengan dirinya sendiri, yaitu hubungan batin dan kasih sayang. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan pendekatan sosiologi sastra dan kajian nilai budaya dalam karya sastra berbentuk cerita rakyat. Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitian, yaitu

penelitian terdahulu mengkaji cerita rakyat berbentuk legenda, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada cerita rakyat yang diadaptasi dalam bentuk film animasi.

4. Jurnal Dristanta Setya Pradipta dan Dwi Sulistyorini (2020) Penelitian yang berjudul Nilai Budaya Jawa dalam Komik Digital Dongkrek Karya Arif Bayu dan Relevansinya dengan Pembelajaran Sastra pada Siswa Kelas VII menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik digital *Dongkrek* karya Arief Bayu Harisma mengandung delapan nilai budaya Jawa (*Hasthalaku*), yaitu gotong royong (4 data), guyup rukun (2 data), grapyak semanak (2 data), lembah manah (3 data), pangerten (3 data), ewuh pakewuh (2 data), andhap ashor (4 data), dan tepa slira (3 data). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada kajian nilai budaya dalam karya sastra modern berbasis media digital yang direlevansikan dengan pembelajaran. Perbedaannya terletak pada objek penelitian, yaitu komik digital *Dongkrek* yang merepresentasikan nilai budaya Jawa, sedangkan penelitian ini mengkaji film animasi *Asal Usul Kota Kediri* yang memuat nilai budaya lokal Kediri dan dikaitkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita rakyat kelas X SMA.
5. Jurnal Cut Alfina Umri dan Ezik Firman Syah (2021) yang berjudul Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Baturaden Pada

Masyarakat Banyumas Sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra Di Sekolah Dasar. Penelitian ini menerapkan metode analisis isi dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita rakyat Baturaden mengandung nilai budaya yang mencakup hubungan manusia dengan Tuhan, alam, sesama, dan dirinya sendiri. Nilai budaya serta unsur intrinsik dalam cerita tersebut dapat dijadikan alternatif bahan ajar sastra di sekolah dasar agar siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada kajian nilai budaya sebagai unsur penting dalam karya lokal. Perbedaannya terdapat pada objek penelitian dan jenjang pendidikan. Penelitian terdahulu mengkaji cerita rakyat *Baturaden* yang digunakan pada jenjang Sekolah Dasar, sedangkan penelitian ini mengkaji film animasi *Asal Usul Kota Kediri* sebagai karya modern untuk pembelajaran di jenjang SMA.

6. Jurnal Ira Banjarnahor dan Handriyana Jaya Lesmana (2025) yang berjudul Nilai Sosial Dalam Cerpen Setan Atau Malaikat Karya Vivin Sunarko: Kajian Sosiologi Sastra. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan 10 data yang mencerminkan berbagai nilai sosial, meliputi nilai kepribadian, biologis, kebendaan, pengetahuan, kepatuhan hukum, agama, dan keindahan dalam cerpen Setan atau Malaikat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa cerpen dapat menjadi cerminan nilai-nilai yang

hidup dalam masyarakat. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan pendekatan sosiologi sastra untuk mengungkap nilai-nilai dalam karya sastra. Perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada nilai sosial, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada nilai budaya. Selain itu, objek penelitian terdahulu berupa cerpen, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan cerita rakyat dalam bentuk film animasi yang direlevansikan dengan pembelajaran.

7. Jurnal Loliek Kania Atmaja, Yanti Paulina, Intan Shopia Resera, dan Lukita Anggraeni (2022) yang berjudul Nilai Budaya yang Terkandung dalam Buku Cerita Rakyat Nusantara karya Dini Ayu ini menggunakan metode deskriptif analitis untuk mengkaji nilai-nilai budaya yang terdapat dalam buku cerita rakyat tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai budaya dalam buku cerita rakyat Nusantara karya Dini Ayu terbagi ke dalam lima bentuk hubungan manusia, yaitu hubungan manusia dengan Tuhan (3 data), alam (3 data), masyarakat (9 data), antarmanusia (55 data), dan diri sendiri (30 data), sehingga keseluruhannya berjumlah 100 data. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada kajian nilai budaya dalam cerita rakyat. Perbedaannya terdapat pada objek penelitian, yaitu penelitian terdahulu berfokus pada buku Cerita Rakyat Nusantara karya Dini

Ayu, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada cerita rakyat dalam bentuk film animasi yang direlevansikan dengan pembelajaran.

## **F. Kajian Teoritis**

### **1. Nilai budaya**

Menurut Putra (2020), nilai budaya adalah desain yang tertanam dalam cara pandang masyarakat di suatu daerah. Gabungan antara ideologi, budaya, dan aktivitas sosial inilah yang melahirkan sistem nilai budaya spesifik pada setiap komunitas lokal. Nilai budaya ini berperan penting dalam membentuk identitas kelompok masyarakat, karena telah disepakati bersama dan menjadi pedoman dalam mengarahkan kehidupan berbudaya. Nilai-nilai budaya ini juga memiliki hubungan timbal balik dengan kehidupan masyarakat, saling memengaruhi satu sama lain.(Umri and Syah 2021).

Sejalan dengan itu, Nashihin (2017) menyatakan bahwa budaya mencakup keseluruhan kerangka berfikir yang berisi nilai moral dan norma, serta keyakinan yang dihasilkan oleh suatu kelompok masyarakat. Nilai budaya merupakan nilai-nilai yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan masyarakat. Menurut Ida (2015:27), nilai budaya berada pada lapisan yang paling abstrak serta memiliki cakupan yang sangat luas. Sementara itu, Menurut Kluckhohn (dalam Febriyanti, 2011:16), nilai budaya diartikan sebagai gagasan menyeluruh yang terstruktur secara sistematis dan

mengarahkan tindakan individu. Arahan perilaku ini mencakup pola hubungan manusia dengan penciptanya, alam sekitar, interaksi antarsesama, hingga orientasi terhadap diri pribadi. Nilai budaya tidak hanya berfungsi sebagai penyaring dalam membentuk kepribadian luhur individu, tetapi juga sebagai pedoman gaya hidup yang mendukung interaksi sosial. Dengan demikian, nilai budaya merupakan bagian yang dimiliki bersama oleh suatu kelompok masyarakat. Kehadiran nilai budaya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia sekaligus mewujudkan tatanan kehidupan yang selaras dan harmonis.

## **2. Jenis-jenis Nilai Budaya**

Menurut Koentjaraningrat, nilai budaya mencakup lima orientasi nilai budaya (2009:154), yaitu pandangan tentang hakikat hidup manusia, hakikat kerja manusia, hakikat waktu manusia, hubungan manusia dengan manusia, serta hubungan manusia dengan alam.

### **a. Hakikat Hidup Manusia**

Hakikat hidup manusia dapat dipahami sebagai pandangan budaya yang menempatkan setiap individu memiliki peran dan tujuan untuk senantiasa beribadah kepada Tuhan. Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang dibekali akal yang berkewajiban mengabdikan kepada-Nya. Pengabdian tersebut berarti menyerahkan diri sepenuhnya kepada Sang pencipta.

Individu yang memiliki hubungan dengan Tuhan ditandai oleh keyakinan bahwa Tuhan mempunyai kekuasaan tertinggi atas seluruh aspek kehidupan dan segala sesuatu yang ada.

Pemaknaan terhadap hidup ini amat terdorong oleh pengalaman individu individu terhadap masa lalu serta pemahaman religius yang dimilikinya. Dengan demikian, hakikat hidup juga mencerminkan nilai-nilai keyakinan dan keteguhan dalam menjalani kehidupan.

b. Hakikat Kerja Manusia

Hakikat kerja manusia merupakan bagian dari kebudayaan yang menilai kerja sebagai suatu kegiatan yang diwujudkan dengan tindakan atau pelaksanaan tugas tertentu hingga menghasilkan sebuah karya yang pada akhirnya dapat dimanfaatkan oleh manusia. Kebudayaan memandang bahwa hasil karya manusia pada dasarnya ditujukan untuk menunjang keberlangsungan hidup. Sementara itu, kebudayaan lainnya melihat bahwa karya manusia memiliki hakikat sebagai sarana untuk memberikan posisi yang terhormat bagi individu dalam masyarakat.

Bekerja menjadi suatu keharusan karena berkaitan dengan upaya mempertahankan kehidupan. Dengan demikian, hakikat kerja juga berkaitan erat dengan nilai pencapaian, harapan, serta cita-cita.

c. Hakikat Waktu Manusia

Hakikat waktu manusia adalah bagian dari kebudayaan yang memandang masa lalu sebagai sesuatu yang bernilai karena mampu memberikan pelajaran hidup. Di sisi lain, terdapat pula pandangan yang menekankan bahwa masa kini adalah waktu yang paling penting, sementara masa depan dipahami sebagai bagian yang perlu direncanakan dengan matang dalam kehidupan.

d. Hubungan Manusia dengan Manusia

Hubungan antarmanusia dalam kebudayaan menunjukkan bahwa Manusia sebagai makhluk sosial pada dasarnya tidak mampu menjalani kehidupan seorang diri. Oleh karena itu, setiap individu diharapkan mampu membangun relasi yang baik, hidup rukun, saling menyayangi, serta menghargai satu sama lain.

e. Hubungan Manusia Dengan Alam

Hubungan manusia dengan alam adalah pandangan budaya yang menempatkan alam sebagai bagian penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Oleh karena itu, upaya melestarikan dan menjaga lingkungan menjadi nilai yang paling esensial bagi kehidupan manusia.

### 3. Sosiologi Sastra

Secara terminologis, sosiologi dipahami sebagai sebuah disiplin ilmiah yang menelaah eksistensi manusia di dalam ruang lingkup sosial secara objektif, empiris, dan terukur termasuk tentang proses sosial yang terjadi di dalamnya. Ilmu ini berupaya memahami bagaimana masyarakat dapat terbentuk, berlangsung, dan tetap bertahan. Kajian terhadap berbagai badan sosial, seperti badan ekonomi, agama, politik, dan badan sosial lainnya yang membentuk struktur sosial masyarakat, memungkinkan pemahaman mengenai cara manusia menyesuaikan diri dengan lingkungannya, proses sosialisasi yang terjadi dalam kehidupan sosial, serta peran kebudayaan dalam menempatkan individu sesuai kedudukan dan fungsinya di tengah masyarakat.

Sosiologi dan sastra memiliki keterkaitan yakni menelaah pola perilaku individu dalam konteks kehidupan bermasyarakat, yang berkaitan dengan proses penyesuaian diri manusia sekaligus perannya dalam mengubah kondisi sosial di sekitarnya. Hawa (2023:13) mengatakan Sosiologi sastra merupakan kajian yang mempelajari hubungan antara karya sastra dan masyarakat. Dari sudut pandang sosiologi, cerita rakyat memiliki nilai penting karena menjadi cermin kehidupan sosial masyarakat yang melahirkannya. Melalui kisah, tokoh, dan pesan yang terkandung di dalamnya, kita dapat memahami struktur sosial, sistem kepercayaan, dan pola

perilaku masyarakat pada masa tertentu. Dengan demikian, cerita rakyat tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga sosiologis, karena menggambarkan bagaimana masyarakat berpikir, berperilaku, dan mempertahankan identitas budaya mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori sosiologi sastra yang dikemukakan oleh Alan Swingewood sebagai landasan penelitian. Swingewood menyatakan bahwa sosiologi merupakan suatu pendekatan ilmiah yang menitikberatkan pada kajian objektif mengenai manusia dalam kehidupan sosial, termasuk lembaga sosial dan berbagai proses yang berlangsung di dalam masyarakat. Di sisi lain, karya sastra kerap menggambarkan kehidupan sosial, cara manusia menyesuaikan diri dengan lingkungannya, serta upaya mereka dalam mengubah kehidupan (Sastra et al., n.d.). Menurut Swingewood (1971:11–15), analisis sosiologis perlu dilakukan secara ilmiah agar dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai kehidupan manusia dalam masyarakat. Melalui analisis tersebut, peneliti dapat memahami berbagai aspek kehidupan sosial, seperti fungsi dan peran lembaga-lembaga sosial, serta proses-proses sosial yang terjadi dalam masyarakat. Selain itu, analisis sosiologis juga bertujuan untuk menjelaskan kemungkinan perubahan yang dialami masyarakat, baik dalam bentuk perkembangan maupun kemunduran.

#### **4. Cerita rakyat**

Cerita rakyat adalah bagian kisah kehidupan masyarakat yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan tertentu. Kisah-kisah tersebut memiliki karakteristik yang dikenal luas oleh masyarakat, seperti tema yang diangkat, tokoh-tokoh yang terlibat, alur cerita yang menarik, latar waktu dan tempat kejadian, dan pesan-pesan moral di dalamnya. Berbagai nilai ini diserahkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya, mulai dari nenek moyang hingga garis keturunan sekarang. (Sutarni dan Sukardi, 2008: 141).

Cerita rakyat merupakan peninggalan budaya dari para leluhur yang memiliki nilai sejarah serta berperan penting dalam upaya melestarikan karya sastra dari berbagai daerah. Cerita rakyat muncul di berbagai daerah melalui tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun. Kehadirannya tidak terjadi begitu saja, melainkan mengandung makna tersirat yang memiliki arti dan tujuan tertentu (Usul dkk. 2023). Menurut Prihantini (2015:192) Cerita rakyat merupakan kisah yang memadukan unsur imajinasi dan fakta yang terjadi pada masa lampau. Kisah ini tumbuh secara dinamis di masyarakat dan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya lewat penuturan lisan. Pada masa dahulu, cerita rakyat umumnya disampaikan oleh pelipur lara atau pendongeng di lingkungan istana.

Cerita rakyat juga kerap disebut sebagai folklor karena berkaitan erat dengan kehidupan dan budaya Masyarakat.

Menurut Danandjaja (1991:44), cerita rakyat merupakan salah satu bentuk folklor yang paling banyak dikaji dalam penelitian. Cerita rakyat tersebut dikelompokkan ke dalam tiga jenis utama, yaitu mite, legenda, dan dongeng. Pada umumnya, cerita rakyat memuat kisah mengenai peristiwa-peristiwa penting, asal-usul alam semesta, maupun terbentuknya suatu wilayah atau tempat tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut, Nur Aminah (2016) menjelaskan bahwa cerita rakyat dapat berupa kisah tentang dewa-dewi, penciptaan dunia, legenda Danau Toba, legenda Pulau Kemaro, dan berbagai cerita tradisional lainnya.

## **5. Film**

Film berasal dari kata sinema (gerak), photos (cahaya), dan graphie (tulisan, gambar, citra). Kardi, Mubarock, and Alfahad (2023). Kata “film” merujuk pada sistem merekam gambar yang bergerak menggunakan alat yang dinamakan kamera. Film merupakan rangkaian gambar yang tersusun dalam setiap frame dan diproyeksikan secara cepat serta bergantian sehingga menimbulkan kesan hidup, bergerak, dan menampilkan visualisasi yang berkesinambungan.

Menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1992, film merupakan karya seni dan budaya yang berperan sebagai media

komunikasi massa berbasis audio visual. Film diproduksi melalui proses sinematografi dan dapat disimpan dalam berbagai bentuk media, seperti pita seluloid, pita video, cakram video, maupun media lain yang berkembang seiring kemajuan teknologi. Film digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan, pesan, serta gambaran kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, film juga memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran.

## **6. Animasi**

Animasi merupakan proses merekam rangkaian gambar yang disusun berdasarkan gaya atau model tertentu sehingga menimbulkan kesan seolah-olah bergerak. Kesan gerak tersebut muncul karena adanya fenomena kesinambungan penglihatan pada mata manusia. Secara etimologis, kata animasi berawal dari kata *animation* atau *to animate* yang berarti menghidupkan. Dengan demikian, animasi dapat dimaknai sebagai upaya untuk memberi kesan hidup pada benda atau objek mati melalui teknik tertentu. “Menghidupkan” di sini bukan dalam arti memberi nyawa, melainkan menciptakan gerakan sehingga objek tampak seolah-olah hidup dan dinamis (Abadi dan Prameswari 2023).

Menurut Silitonga dan Rosyida (2015), animasi adalah susunan objek visual berbentuk gambar yang diorganisasi secara sistematis sehingga mampu menampilkan gerakan sesuai alur yang

ditentukan melalui perubahan waktu. Sejalan dengan pendapat tersebut, Kardi, Mubarock, dan Alfahad (2023) menjelaskan bahwa animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dalam bentuk frame, dengan unsur gambar yang dapat berupa foto, ilustrasi, teks, warna, maupun efek khusus.

Objek atau gambar yang disebutkan pada pengertian di atas dapat berisi ilustrasi hewan, tumbuhan, tulisan maupun manusia. Dalam proses pembuatannya, seorang animator perlu menggunakan logika berpikir untuk merancang alur gerakan objek dari kondisi awal hingga kondisi akhirnya. Objek atau gambar tersebut dibuat bergerak melalui perubahan secara bertahap, kemudian ditampilkan dengan kecepatan tinggi serta dilengkapi audio sehingga tampak seakan – akan dapat berbicara, beraksi, dan bergerak sehingga tampak hidup.

## **7. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berawal dari bahasa Latin, yakni *medium* yang secara etimologis berarti penghubung, perantara, atau sesuatu yang berada di tengah. Dalam bahasa Arab, media dimaknai sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki peran sebagai penghubung antara sumber informasi dan peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta

kemauan siswa sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.

Pada dasarnya, pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses komunikasi. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Segala bentuk sarana yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan dan keterampilan peserta didik hingga mendorong terjadinya proses belajar dapat diklasifikasikan sebagai media pembelajaran.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Media memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran karena mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih jelas dan efektif. Melalui penyajian visual, media memberikan representasi yang lebih konkret sehingga materi terasa lebih nyata bagi siswa. Selain itu, pemanfaatan media dapat memperkaya pengalaman belajar sekaligus mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan mengembangkan kreativitasnya. Berikut beberapa manfaat media dalam pembelajaran:

1) Visualisasi konsep

Media yang menyampaikan informasi secara visual, seperti gambar, diagram, video, atau animasi, memudahkan siswa dalam memahami materi karena menghadirkan gambaran yang lebih terang dan konkret.

2) Penyajian contoh konkret

Media memungkinkan penyampaian contoh nyata untuk memperjelas konsep yang diajarkan. Oleh sebab itu peserta didik mampu memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap materi yang dipelajari dan memiliki acuan ketika menghadapi situasi serupa di masa mendatang.

3) Pembelajaran interaktif

Media interaktif dapat menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

4) Penyajian bertahap

Media dapat menyusun materi secara sistematis dan bertingkat, dimulai dari hal yang sederhana hingga yang lebih kompleks. Pendekatan ini membantu siswa membangun pemahaman yang kokoh dan berkesinambungan terhadap konsep yang dipelajari.

### **c. Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan perangkat atau fasilitas yang dimanfaatkan guna mempermudah kegiatan pembelajaran sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Bentuk media pembelajaran sangat beragam, mulai dari objek nyata, gambar, suara, teks, hingga video dan perangkat teknologi informasi serta komunikasi seperti komputer dan internet.

Berdasarkan karakteristiknya, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga unsur pokok, yaitu unsur audio (suara), unsur visual yang meliputi gambar, simbol, dan garis, serta unsur gerak (motion). Selain itu, Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi lima jenis utama:

- 1) Media visual, yakni media yang hanya menggunakan indera penglihatan, seperti foto, ilustrasi, grafik, poster, brosur, dan sejenisnya.
- 2) Media audio, yaitu media yang hanya menyajikan unsur suara dan dapat dinikmati melalui indera pendengaran, misalnya radio, rekaman kaset, dan sebagainya.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang memadukan elemen suara dan gambar secara bersamaan sehingga dapat dilihat dan didengar, seperti televisi.

- 4) Multimedia, yaitu media yang memuat berbagai unsur secara terpadu dan setiap komponennya dapat digunakan secara terpisah maupun bersamaan, contohnya komputer dan telepon genggam.
- 5) Media realita, yaitu Media dapat berupa benda nyata yang berada di lingkungan sekitar, baik yang masih hidup maupun yang telah diawetkan, misalnya manusia, tumbuhan, hewan, dan objek lainnya.

#### **8. Teks Hikayat dan Pembelajarannya**

Teks hikayat adalah salah satu bentuk sastra Melayu klasik yang mengandung nilai budaya, moral, dan pendidikan yang diwariskan secara turun-temurun. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teks hikayat tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan sastra, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkenalkan budaya masa lampau kepada peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa teks hikayat memuat beragam nilai kehidupan, meliputi nilai moral, sosial, dan budaya yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki relevansi untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah (Rahmadani & Fitriani, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran teks hikayat memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa melewati pemahaman terhadap berbagai nilai yang terkandung pada karya sastra lama.

Pembelajaran teks hikayat bertujuan agar siswa dapat menelaah isi cerita, mengidentifikasi karakteristik hikayat, serta menemukan berbagai nilai yang termuat di dalamnya. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran teks hikayat diarahkan pada kecakapan peserta didik untuk mengidentifikasi unsur intrinsik, kebahasaan, dan keterkaitan nilai budaya dengan kehidupan masa kini. Penelitian mengenai problematika pembelajaran teks hikayat menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan memahami bahasa arkais dan isi cerita karena perbedaan konteks budaya dan bahasa dengan kehidupan modern (Putri & Andika, 2024). Dengan demikian, guru perlu memberikan penjelasan yang kontekstual agar siswa lebih mudah memahami makna dan pesan dalam teks hikayat. Selain itu, pembelajaran teks hikayat juga mampu menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya sastra daerah dan warisan budaya bangsa secara lebih mendalam. Penelitian tentang implementasi storytelling berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran hikayat menjelaskan bahwa pembelajaran hikayat dapat membantu siswa memahami nilai budaya dan memperkuat kesadaran terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal (Sari, 2024). Melalui pembelajaran teks hikayat, siswa bukan hanya mempelajari struktur dan isi cerita, namun juga memahami pandangan hidup masyarakat pada masa lampau yang masih memiliki relevansi dengan kehidupan saat ini.

## **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah prosedur ilmiah yang diterapkan guna mendapatkan data dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, guna menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti menyusun rancangan metode penelitian yang mencakup jenis penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu Penelitian ini menggunakan berbagai sumber kepustakaan, seperti buku, sebagai data utama dalam proses kajian penelitian. Menurut Moleong (2018:6), Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami kondisi atau peristiwa yang dialami oleh subjek penelitian dikaji melalui penggunaan bahasa dan kata-kata dalam situasi yang alamiah dengan memanfaatkan pendekatan naturalistik. Senada dengan hal tersebut, menurut Sugiyono (2017:8) menyatakan bahwa penelitian kualitatif berlandaskan filsafat postpositivisme, dilakukan dalam situasi yang alami, serta lebih menitikberatkan pada pemaknaan daripada generalisasi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada upaya menganalisis nilai-nilai budaya yang terdapat dalam cerita rakyat Asal Usul Kota Kediri. Oleh karena itu, kutipan maupun dialog yang didapatkan akan

diinterpretasikan lalu dijabarkan menjadi data penelitian sesuai dengan tujuan penelitian.

## **2. Data dan Sumber Data**

Menurut Triyono (2013:141), data adalah kumpulan fakta atau informasi khusus mengenai suatu objek yang dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam penyusunan informasi. Data tersebut diperoleh melalui hasil pencatatan peneliti, baik berupa angka maupun fakta lapangan. Sementara itu, sumber data adalah subjek atau objek yang menjadi tempat asal diperolehnya data penelitian tersebut (Suharsimi Arikunto dalam Juwita, 2018). Pada penelitian ini, data primer diperoleh dari kata-kata, dialog, kutipan, serta kalimat yang memuat nilai budaya yang termuat dalam pada film animasi *Asal Usul Kediri* pada kanal *youtube Gromore Studio Series*” dan Buku Bahasa Indonesia Kelas X kurikulum merdeka edisi revisi. Penelitian ini juga didukung sumber data sekunder dari buku, jurnal, skripsi dan karya tulis ilmiah lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data penelitian (Sugiyono, 2017:224). Pendapat serupa disampaikan oleh Triyono (2013:157), yang menyatakan bahwa teknik pengumpulan data adalah upaya peneliti dalam mengumpulkan data. Pada penelitian ini, proses

pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan dokumentasi. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung. Ini mencakup bukti tertulis dan visual, seperti gambar, foto, dokumen penting yang relevan, dan berkas jawaban esai siswa. Dokumen - dokumen ini akan dilampirkan sebagai bukti untuk mendukung temuan penelitian dan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang objek penelitian.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini diawali dengan membaca cerita rakyat Asal Usul Kediri sebagai sumber data utama. Setelah itu, peneliti menonton dengan seksama di youtube untuk diteliti lebih mendalam. Langkah berikutnya adalah mencatat data yang terdapat dalam film animasi asal usul kota Kediri, meliputi orientasi nilai-nilai budaya menurut teori Koentjaraningrat meliputi hakikat hidup manusia, hakikat kerja manusia, hakikat waktu manusia, hubungan manusia dengan manusia, dan hubungan manusia dengan alam. Tahap terakhir adalah menganalisis data yang telah diperoleh.

#### **4. Instrumen Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang bertugas menyusun serta merancang jalannya penelitian. melewati mengumpulkan data, menafsirkan data, menganalisis hasil, hingga menyusun laporan penelitian. Peran tersebut didasarkan pada pemahaman dan pengetahuan peneliti

mengenai nilai-nilai budaya yang termuat dalam film animasi *Asal Usul Kota Kediri*.

## 5. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017:246), teknik analisis data merupakan proses mengelompokkan dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi agar data tersebut mudah dipahami. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mohammad Hasyim (dalam Nurdi Iwani, 2018) mengemukakan bahwa teknik analisis data adalah serangkaian langkah yang dilakukan peneliti untuk mengolah data yang telah diperoleh sehingga menghasilkan temuan baru yang bermanfaat dan dapat dipahami, baik oleh peneliti sendiri maupun orang lain.

Berikut ini langkah-langkah teknis analisis data yang dilakukan oleh peneliti.

- 1) Menonton film animasi *Cerita Rakyat Asal Usul Kota Kediri*.
- 2) Menentukan kutipan dialog dan visual yang mengandung nilai budaya dalam film animasi *Cerita Rakyat Asal Usul Kota Kediri*.
- 3) Mengklasifikasikan data berdasarkan oerintasi nilai-nilai budaya menurut Koentjaraningrat yang terkandung dalam teks cerita rakyat pada film animasi *Cerita Rakyat Asal Usul Kota Kediri*.

- 4) Menarik kesimpulan mengenai nilai-nilai budaya yang terkandung dalam teks cerita rakyat pada film animasi *Cerita Rakyat Asal Usul Kota Kediri*.