

Vol. 13 No.2 Juli 2020

p-ISSN 1978-8800
e-ISSN 2614-3127

STILISTIKA

JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA



Diterbitkan Oleh :
UMSURABAYA PUBLISHING

Kepala Editor

1. [Idhoofiyatul Fatin](#), Universitas Muhammadiyah Surabaya

Editor Bagian

1. [Dipa Nugraha](#), (ID Scopus: 56054682300) Universitas Muhammadiyah Surakarta
2. [R. Panji Hermoyo](#), Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia
3. [Dian Karina Rachmawati](#), Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia
4. [Insani Wahyu Mubarak](#), Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

Editor Bahasa Inggris

1. [Sofi Yuniarti](#), English Education Department, Muhammadiyah University of Surabaya, Indonesia

Proofread

1. [Pheni Cahya Kartika](#), Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

Editor Layout

1. [Habib Nofiyanto](#)

Daftar Isi

Artikel

Hubungan Penggunaan Media Sosial dan Berpikir Kritis terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas X SMA Budi Mulia	PDF
Tiomas Redia Gultom, Yumna Rasyid, Zainal Rafli	127-138
Nilai Budaya dan Moral dalam Tradisi (Lisan) Muayak pada Acara Sunatan Masyarakat Banging Agung OKU Selatan (Sumatera Selatan)	PDF
Erwanto Erwanto, Emilia Contessa	139-144
Nilai Humanisme dan Upaya Penyelesaian Konflik dalam Novel How to Love Indonesia Karya Duma M. Sembiring	PDF
Wafiqotin Nazihah, Purwati Anggraini	145-154
Pribumi Subaltern dalam Novel Lampuki Karya Arafat Nur (Kajian Poskolonial Gayatri C. Spivak)	PDF
Sulistianawati Sulistianawati	155-167
Kecakapan Hidup Abad Ke-21 dalam Tokoh Utama Dongeng Jawa Timur Kajian Antropologi Sastra	PDF
Rian Damariswara	168-185
Pemerolehan Bahasa Anak Usia 2,5 Tahun: Aspek Fonologis	PDF
Melati Aprilia	186-197
Konflik Sosial dalam Hikayat Patani: Kajian Sosiologi Sastra	PDF
Islahuddin Islahuddin, Ku-Ares Tawandorloh, Adareena Chema	198-215
Peningkatan Hasil Belajar Menulis Puisi Melalui Media Gambar Berseri Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri 17 Ambon	PDF
Everhard Markiano Solissa, Lesly Chriselya Wattimury	216-224
Fungsi Tradisi Lisan Aurodan dari Tarekat Asy-Syadatain Cirebon dalam Kehidupan Komunitas Pemiliknya	PDF
Ahmad Maskur Subaweh, Sumiyadi Sumiyadi, Iskandarwassid Iskandarwassid, T. Permadi	225-233

<u>Distribusi, Pelepasan, dan Perubahan Fonem [R] dalam Komunikasi Anak Usia 3 Tahun</u>	<u>PDF</u>
Sakrim Sakrim	234-242
<u>Implikatur Konvensional Bermodus Imperatif pada Tuturan Motivasi Merry Riana dan Relevansinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia</u>	<u>PDF</u>
Defi Putri Rahmawati, Idhoofiyatul Fatin, M. Ridlwan	243-255
<u>Tantangan dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Covid-19</u>	<u>PDF</u>
Sujinah Sujinah	256-271

KECAKAPAN HIDUP ABAD KE-21 DALAM TOKOH UTAMA DONGENG JAWA TIMUR KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA

21st CENTURY LIFE SKILLS IN THE MAIN CHARACTER OF THE EAST JAVA FAIRY TALE

Rian Damariswara*

PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Riandamar08@unpkediri.ac.id

*penulis korespondensi

Info Artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel: Diterima: 16 April 2020 Direvisi: 23 Mei 2020 Disetujui: 11 Juli 2020 Kata kunci: <i>Kecakapan hidup abad ke-21, Tokoh utama, Dongeng</i>	Tokoh utama dalam dongeng Jawa Timur memiliki sisi lain yang perlu diungkap. Sisi lain tersebut, yakni kecakapan hidup yang dimiliki tokoh utama dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Kecakapan hidup tersebut, memiliki relevansi dengan kecakapan hidup di abad ke-21. Jadi, dengan menganalisis kecakapan hidup tokoh utama secara otomatis peneliti dan pembaca dapat mengetahui bahwa tokoh-tokoh dongeng yang terdapat di Jawa Timur memiliki budaya hidup yang baik untuk dijadikan contoh dan motivasi. Untuk mengungkap kecakapan hidup abad ke-21 pada tokoh utama dongeng Jawa Timur menggunakan kajian antropologi sastra. Penelitian ini termasuk deskriptif kualitatif. Sumber data adalah teks dongeng Jawa Timur. Teknik yang digunakan adalah studi dokumenter. Kecakapan hidup abad ke-21 yang ditemukan pada dongeng Jawa Timur sebagai berikut. Pertama, berpikir kritis dan pemecahan masalah. Semua tokoh utama dalam dongeng memiliki pemikiran kritis sehingga dapat memecahkan masalah. Kedua, kreativitas dan inovasi yang ditemukan yakni jenis pengembangan dan sintesis. Inovasi pengembangan yang ditemukan adalah adanya alat bajak sawah dari batu menjadi kayu dan ditarik sapi serta dapat dipergunakan sebagai sarana hiburan. Alat tersebut diberi nama karapan sapi. Inovasi sintesis adalah menggabungkan segala sesuatu yang dimiliki untuk dijadikan sesuatu yang baru. Seperti pada dongeng <i>Asal Mula Reog Ponorogo</i>, yakni menggabungkan kepala tokoh Singabarong dengan burung merak sehingga dinamakan reog ponorogo. Ketiga, kolaborasi antaranggota dan pemimpin dengan bawahan. Keempat, komunikasi yakni berupa diskusi, pengarahan, berkeluh kesah, dan perintah.
Article Info	ABSTRACT
Article history: Received: 16 April 2020 Revised: 23 May 2020 Accepted: 11 July 2020 Keyword: <i>21st century life skills, The main character, Fairy tale</i>	The main character in the East Java fable has another side that needs to be revealed. The other side, namely the life skills possessed by the main character in solving the problems they face. Life skills, have relevance to 21st century life skills. Therefore, by analyzing the life skills of the main characters automatically the researcher and reader can find out that the fairy tale figures in East Java which have a good life culture to be used as an example and motivation. To uncover 21st century life skills in the main characters of the East Javanese fable, the study of literary anthropology is used. This research is descriptive qualitative. The data source is the text of a fairy tale in East Java. The technique used is documentary study. The 21st century life skills found in the East Java fable are as follows. First, critical thinking and problem solving. All the main characters in fairy tales have critical thinking so they can solve problems. Second, the creativity and innovation found are types of development and synthesis. Development

innovation that was found was the existence of a rice plow from stone to wood and pulled by cows and could be used as a means of entertainment. The tool is named *Karapan Sapi*. Synthesis of innovation is to combine everything that is owned to be something new. As in the fable of *Reog Ponorogo*, which combines the head of the *Singabarong* character with a peacock so it is called *Reog Ponorogo*. Third, collaboration between members and leaders with subordinates. Fourth, communication in the form of discussion, direction, complaints, and orders.

Copyright © 2020, Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra
DOI: <http://dx.doi.org/10.30651/st.v13i2.4633>

PENDAHULUAN

Saat ini memasuki abad ke-21. Abad yang memerlukan kecakapan hidup yang kompleks untuk dapat mengikutinya. Kecakapan hidup yang harus dikuasai terdiri dari empat kecakapan, yakni berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, serta komunikasi. Hal tersebut, didukung oleh Trilling dan Fadel (2009:47) kecakapan hidup abad ke-21 meliputi berpikir kritis, mengatasi masalah, komunikasi, kreatifitas dan inovasi, serta kolaborasi.

Kecakapan pertama, berpikir kritis dan pemecahan masalah. Berpikir kritis adalah kemampuan seseorang untuk mengamati keadaan dan situasi di sekitarnya secara cermat dan sistematis sehingga dapat memanfaatkan kemungkinan-kemungkinan yang muncul dari keadaan dan situasi di sekitarnya. Santoso (2009) mengemukakan perilaku yang sistematis dalam berpikir kritis yakni mampu menganalisis, mensintesis, memecahkan masalah, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Redecker et al (2011) memaparkan secara rinci cakupan berpikir kritis yakni kemampuan mengakses, menganalisis, mensintesis informasi yang dapat dibelajarkan, dilatihkan, dan dikuasai.

Setelah dapat dibelajarkan, dilatihkan, dan dikuasai, selanjutnya

diarahkan untuk memecahkan masalah di sekitarnya. Hal ini didukung oleh Stobaugh (2013:2) yang mengatakan bahwa berpikir kritis adalah berpikir yang reflektif secara mendalam dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah untuk menganalisis situasi, mengevaluasi argumen, dan menarik kesimpulan yang tepat.

Jadi, dengan berpikir kritis seseorang dapat menemukan solusi atau pemecahan masalah yang dihadapinya atau orang di sekitarnya. Zubaidah (2016:4) memaparkan bahwa memecahkan masalah mencakup identifikasi dan kemampuan mencari, memilih, mengevaluasi, mengorganisir, dan mempertimbangkan berbagai alternatif dan menafsirkan informasi.

Kecakapan kedua, kreativitas dan inovasi. Kreativitas yakni kemampuan seseorang untuk mencipta sesuatu. Munandar dalam Sumarno (2013:438) memaparkan ciri-ciri berpikir kreatif yaitu: mencetuskan banyak ide, banyak menyelesaikan masalah, memberikan banyak cara atau saran, mengubah pemikiran, melahirkan sesuatu yang baru, memikirkan cara yang tidak lazim, dan merinci suatu gagasan menjadi lebih menarik.

Inovasi yakni menemukan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya. Kuratko (1955) menyampaikan ada empat jenis inovasi yakni: penemuan,

pengembangan, penggandaan, dan sintesis. Penemuan artinya menemukan sesuatu yang baru dan belum pernah ditemukan sebelumnya. Pengembangan artinya sesuatu yang telah ada diubah, didaur ulang, atau dimanfaatkan dalam bentuk yang berbeda untuk kegunaan lain. Penggandaan artinya memperbanyak sesuatu yang telah ada sehingga bisa dipergunakan oleh semua orang. Sintesis artinya menggabungkan konsep dan faktor-faktor-faktor yang ada untuk diformulasikan dalam bentuk baru.

Dengan demikian, kreativitas dan inovasi adalah kemampuan seseorang yang selalu ingin mencipta sesuatu baik yang belum pernah dicipta sebelumnya, mengubah ciptaan sebelumnya, memperbanyak ciptaan sebelumnya atau menggabungkan-gabungkan ciptaan yang telah ada.

Kecakapan ketiga, kolaborasi. Kolaborasi yakni seseorang bekerja bersama dengan orang lain. Kouzes dan Posner (2007:223) mengatakan bahwa kepemimpinan tidak dilakukan sendiri, melainkan membutuhkan bantuan dari kelompok. Johnson (2012) mengemukakan kolaborasi memiliki unsur dasar yaitu: 1) saling ketergantungan, adanya interaksi antaranggota, 3) tanggung jawab masing-masing anggota, 4) terdapat komunikasi, pembuat keputusan, dan kepercayaan, 5) sama-sama berproses untum berpikir kreatif. Zubaidah (2018:21-22) merinci indikator keterampilan kolaboratif yakni bekerja produktif secara efisien dan bekerja sama, menunjukkan rasa hormat dan berdiskusi antaranggota, berkompromi demi menjadi tujuan, serta tanggung jawab atas tugas yang dibebankan.

Kecakapan keempat, komunikasi. Komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan

antara dua orang atau lebih sehingga pesan dapat dipahami. Zubaidah (2016:4) menambahkan komunikasi mencakup keterampilan dalam menyampaikan pemikiran dengan jelas dan persuasif, dapat memotivasi orang lain melalui kemampuan berbicara

Keempat kecakapan hidup abad ke-21 tersebut, ternyata sudah dilakukan oleh tokoh utama dalam cerita dongeng. Dongeng menurut Damariwara (2018:75) dibagi menjadi lima, yakni fabel, legenda, mite, sage, dan parabel. Fabel adalah cerita yang menggunakan binatang sebagai tokoh-tokohnya untuk mengajarkan moral kepada anak-anak. Legenda adalah menceritakan asal-usul terjadinya suatu tempat. Mite adalah cerita yang berhubungan dengan kepercayaan terhadap yang dianggap mempunyai kekuatan gaib. Sage adalah cerita tentang sejarah, baik berisi kepahlawanan, keberanian, maupun kesaktian. Parabel adalah cerita yang berisi ajara agama. Dalam parabel, banyak berisi hikmah atau nasihat mengenai ajaran agama yang dapat digunakan sebagai pedoman hidup (Wahyuni, 2014:100-117).

Dongeng yang dianalisis adalah dongeng Jawa Timur. Dongeng yang dianalisis yakni *Karapan Sapi Madura, Asal Mula Reog Ponorogo, Sura dan Baya, Gotehan Jombang, Legenda Gunung Semeru, Terjadinya Gunung Batok, dan Calon Arang*.

Dalam dongeng tersebut, terdapat tokoh yang menggerakkan cerita. Tokoh adalah aktor atau pelaku yang terdapat dalam prosa (Kasnadi dan Sutejo, 2010:11-12). Dalam penelitian hanya memfokuskan pada tokoh utama. Tokoh utama merupakan tokoh yang sering muncul, menjadi pusat cerita, dan dibicarakan dalam cerita. (Damariswara, 2018:112).

Tokoh utama dalam dongeng Jawa Timur memiliki sisi lain yang perlu diungkap. Sisi lain tersebut, yakni kecakapan hidup yang dimiliki tokoh utama dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Kecakapan hidup tersebut, memiliki relevansi dengan kecakapan hidup di abad ke-21. Jadi, dengan menganalisis kecakapan hidup tokoh utama secara otomatis peneliti dan pembaca dapat mengetahui bahwa tokoh-tokoh dongeng yang terdapat di Jawa Timur memiliki budaya hidup yang baik untuk dijadikan contoh dan motivasi.

Untuk mengungkap kecakapan hidup abad ke-21 pada tokoh utama dongeng Jawa Timur menggunakan kajian antropologi sastra. Antropologi sastra menurut Ratna (2011:30) adalah analisis antropologi melalui karya sastra, seni, budaya, dan tradisi. Endraswara (2011:107) menitikberatkan pada aspek-aspek budaya masyarakat. Budaya masyarakat yang dimaksud salah satunya adalah kecakapan hidup. Walaupun masyarakat tidak selalu sama dengan pendahulunya, tetapi pendahulu secara tidak langsung memengaruhi kehidupan masyarakat saat ini (Putranto, 2003:231). Artinya, kecakapan hidup yang terdapat pada dongeng sebenarnya sudah dimiliki masyarakat sekarang untuk dapat bertahan hidup. Endraswara (2013:15) menguatkan pendapat bahwa manusia adalah makhluk berbudaya yang selalu berpikir, mencipta, belajar, dan berubah setiap saat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan memaparkan keempat kecakapan hidup abad ke-21 yang terdapat pada tokoh utama dalam dongeng Jawa Timur.

METODE

Penelitian ini termasuk deskriptif kualitatif. Instrumen penelitian kualitatif adalah peneliti. Objek penelitian yakni dongeng Jawa Timur yang berjumlah tujuh. Dongeng tersebut, yaitu *Karapan Sapi Madura*, *Asal Mula Reog Ponorogo*, *Sura dan Baya*, *Gotehan Jombang*, *Legenda Gunung Semeru*, *Terjadinya Gunung Batok*, dan *Calon Arang*. Alasan memilih tujuh dongeng tersebut yakni memuat keempat kecakapan hidup abad ke-21 atau memiliki paling sedikit dua kecakapan.

Sumber data adalah teks dongeng Jawa Timur. Teknik penelitian menggunakan studi dokumenter. Pengumpulan data menggunakan teknik baca, simak, dan catat. Teknik analisis yakni analisis isi dengan menggunakan tiga tahap yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yakni peneliti memfokuskan pada kegiatan, pemikiran, dan tingkah laku tokoh utama yang berkaitan dengan kecakapan hidup abad ke-21. Penyajian data yakni setelah didapatkan kegiatan, pemikiran, dan tingkah laku tokoh utama yang memuat kecakapan hidup peneliti mengelompokkannya dalam empat kecakapan hidup. Terakhir, peneliti menarik kesimpulan tentang kegiatan, pemikiran, dan tingkah laku tokoh yang memiliki relevansi dengan empat kecakapan hidup abad ke-21.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah

Berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dilakukan oleh tokoh utama dalam dongeng yakni tokoh utama mengamati keadaan sekitar atau tokoh utama dihadapkan oleh suatu permasalahan.

Berkat kecerdikan, kepekaan, dan kemampuan berpikir yang sistematis, tokoh utama dapat menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Pertama, pada tokoh utama bernama Pangeran Katanduri, raja di Madura dalam dongeng *Karapan Sapi Madura*. Pangeran Katandur mengamati peralatan pertanian yang digunakan oleh para petani. Peralatan tersebut, masih berbahan batu, sehingga hasil produksi pertanian kurang maksimal.

Seseorang yang berpikir kritis akan mengamati keadaan sekitar dan memulai dengan sebuah pertanyaan. Dari pertanyaan tersebut, lahirlah sebuah jawaban dimana jawaban tersebut masuk pada kategori pemecahan masalah. Pangetan Katandur ingin memecahkan masalah dengan menciptakan suatu peralatan yang dapat membantu memperbaiki hasil produksi pertanian.

Pangetan Katandur menugaskan kepada semua ahli pertukangan untuk membuat alat dari bambu dan ditarik oleh dua ekor sapi. Harapannya alat tersebut akan mampu mengurangi beban kerja petani. Maka terciptalah sebuah peralatan, yaitu bajak yang ditarik oleh dua ekor sapi.

Pemikiran kritis Pangeran Katandur tidak berhenti pada sebuah peralatan pertanian, melainkan Pangeran Katandur masih memikirkan kegiatan yang bermanfaat bagi para petani pascapanen yang dirasa lebih banyak waktu luangnya.

Setelah berpikir kritis mengenai suatu masalah, Pangeran Katandur dapat menemukan solusinya atau memecahkan masalah. Solusinya, Pangeran Katandur ingin membuat suatu keramaian sebagai tempat rekreasi warganya sekaligus meningkatkan produksi pertanian dan peternakan.

Gagasan Pangeran Katandur terwujud, mula-mula penggandeng pasangan sapi itu terbuat dari bambu. Bentuknya pun serupa bajak. Tetapi ujung bawahnya dibuat rata, sehingga tidak mendongkel tanah. Alat tersebut dinamakan "Kaleles". Sejak saat itulah, kerapen sapi menjadi perlombaan dan permainan rakyat yang sangat digemari.

Analisis tersebut, dapat disajikan dengan ringkas dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1 Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah dalam Dongeng *Karapan Sapi Madura*

No.	Berpikir Kritis	Pemecahan Masalah
1	Pangeran Katandur mengamati keadaan petani yang bekerja dengan berat sedangkan hasil minim	Pangeran Katandur membuatkan alat untuk meringankan kerja petani dan meningkatkan hasil panen
2	Pangeran Katandur mengamati petani yang memiliki waktu luang karena alat yang diciptakannya sehingga banyak petani yang menganggur	Pangeran Katandur menciptakan suatu permainan

Selain Pangeran Katandur, tokoh celeng dalam dongeng Gotehan Jombang memiliki pemikiran yang kritis dan pemecahan masalah. Celeng atau babi hutan merupakan santapan empuk sang Raja Hutan atau Harimau atau dalam cerita disebut Macan. Hal tersebut, menjadi permasalahan bagi Celeng. Celeng harus berpikir dan memecahkan masalahnya. Salah satu solusinya yakni Celeng tidak boleh pergi sendirian, tetapi beramai-ramai. Tujuannya agar dapat menghalau macan.

Kemanapun celeng pergi harus berkawan dan menghindari berpergian sendirian. Alasannya agar dapat menghadapi bersama-sama sang raja rimba. Jika bepergian sendiri, maka menjadi sasaran sang raja rimba.

Selain solusi tersebut, Celeng juga mencari tempat baru yang tidak diketahui Macan. Hal tersebut, bukan berarti lari dari masalah melainkan

menghindari masalah dan meminimalisir kerugian.

Tempat baru tersebut, akhirnya diketahui oleh Macan. Celeng tidak tinggal diam. Sudah berusaha pindah tempat baru, tetapi kehidupan masih diusik. Tidak ada kata lain untuk Celeng selain melawan Macan. Celeng mempunyai rencana untuk melawan Macan.

Dengan sigap, kawan celeng membentuk formasi lingkaran mengepung tubuh sang macan yang tertegun melihat para celeng siap mengepung. Mental sang macan jatuh. Sang macan memutar badan dan lari menjauhi kawan celeng.

Akhirnya Celeng dapat menemukan solusi untuk menghadapi Macan yang selalu mengusik kehidupannya. Untuk lebih ringkas memahami keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada tokoh Celeng, dapat dibaca pada tabel berikut.

Tabel 2 Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah dalam Dongeng Gotehan Jombang

No.	Berpikir Kritis	Pemecahan Masalah
1	Celeng diusik oleh Macan. Setiap hari, Macan memangsa Celeng. Celeng tidak tinggal diam.	Celeng selalu bersama-sama ketika bepergian
		Celeng pindah tempat dan menjauhi Macan
2	Di tempat baru, Macan berhasil menemukan Celeng dan mengganggu kehidupan Celeng.	Secara bersama-sama Celeng menghadapi Macan.

Dalam dongeng *Legenda Gunung Semeru*, permasalahan muncul ketika rakyat di ujung barat Pulau Jawa merasakan tanahnya semakin tenggelam, sebaliknya rakyat di ujung timur merasakan tanahnya semakin tinggi. Hal tersebut, jika dibiarkan maka akan menenggelamkan bagian

barat Pulau Jawa. Tokoh Batara Guru yang merupakan pemimpin Para Dewa tidak tinggal diam melihat rakyat di Pulau Jawa merasakan suatu masalah. Setelah diselidiki, permasalahan adalah Gunung Mahameru di Pulau Jawa bagian barat. Permasalahan sudah diketahui, selanjutnya memecahkan

permasalahan tersebut. Para Dewa sepakat untuk memindahkan Gunung Mahameru ke sebelah timur Pulau Jawa agar terjadi keseimbangan. Kutipan solusi tersebut, tergambar pada kutipan berikut.

Setelah bermusyawarah, semua dewa sepakat untuk memindahkan Gunung Mahameru ke bagian timur Pulau Jawa. Dengan kesaktian yang dimiliki, sambil melayang-layang di udara para dewa mengangkat Gunung Mahameru

Solusi pemindahan Gunung Mahameru tersebut, menimbulkan masalah baru. Para Dewa yang mengangkat Gunung Mahameru mengeluhkan beban Gunung Mahameru yang sangat berat. Ditambah jarak pemindahan yang sangat jauh.

Solusi yang diambil Batara Guru yakni membiarkan bagian-bagian Gunung Mahameru terlepas dan jatuh ke bumi membentuk gunung-gunung baru. Dengan demikian, Para Dewa tidak akan berkeluh kesah mengenai beban Gunung Mahameru.

Terlepasnya bagian Gunung Mahameru merupakan solusi dari beratnya beban para dewa dalam mengangkat Gunung Mahameru. Sama dengan kehidupan sehari-hari jika menemukan suatu permasalahan, harus diurai dan diringankan permasalahannya. Tujuannya, agar tidak membebani perjalanan hidup.

Para Dewa masih merasakan bahwa Gunung Mahameru tidak berkurang bebannya. Walaupun ada beberapa bagian yang terlepas. Malah, beban tersebut, semakin berat. Batara Guru bereaksi dengan menyuruh para dewa menghentikan perjalanan dan menyelidiki permasalahan yang terjadi. Batara Guru melihat ke bawah Gunung Mahameru. Di sana, Batara Guru menemukan akar permasalahan, yakni para raksasa bergelantungan sehingga menjadi beban para dewa untuk mengangkat Gunung Mahameru.

Akhirnya, Batara Guru dan Para Dewa dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi rakyat Jawa. Berikut keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang terdapat pada tokoh Batara Guru.

Tabel 3 Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Dongeng dalam *Legenda Gunung Semeru*

No.	Berpikir Kritis	Pemecahan Masalah
1	Tanah di ujung barat Pulau Jawa makin tenggelam, sedangkan tanah di ujung timur makin meninggi.	Memindahkan Gunung Mahameru ke timur untuk menyeimbangkan Pulau Jawa.
2	Selama perjalanan, Para Dewa berkeluh kesah karena beban Gunung Mahameru sangat berat dan jarak tempuh yang jauh.	Melepaskan beberapa bagian dari Gunung Mahameru untuk memperingan beban. Mengutuk para raksasa yang bergelantungan di bawah Gunung Mahameru sehingga menjadi binatang penghuni hutan rimba.

Seperti dalam dongeng *Legenda Gunung Semeru*, tokoh Rara Anteng dalam dongeng *Terbentuknya Gunung Bathok* menemukan permasalahan.

Rara Anteng tidak berani menolak pinangan Perampok Sakti, tetapi dia juga tidak mau menerima pinangan Perampok Sakti. Rara Anteng meminta

persyaratan yang tidak mungkin bisa dipenuhi Perampok Sakti. Persyaratan tersebut merupakan solusi terhadap permasalahan yang dihadapinya.

Rara Anteng meminta dibuatkan sebuah lautan yang terletak di puncak Gunung Bromo dan harus selesai dalam satu malam.

Di luar dugaan Rara Anteng, Perampok Sakti hampir menyelesaikan permintaan tersebut. Rara Anteng panik dan meminta bantuan para emban untuk menghalangi Perampok Sakti mewujudkan keinginannya. Rara

Anteng dibantu para emban untuk mengusir Raksasa yang membantu Perampok Sakti dalam membuat lautan di tengah Gunung Bromo.

Raksasa mengira itu tanda bahwa pagi telah datang dan waktu sudah habis, ternyata itu semua adalah ulah Rara Anteng.

Akhirnya Rara Anteng dapat menghalau Perampok Sakti mewujudkan permintaannya. Berikut ringkasan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah tokoh Rara Anteng.

Tabel 4 Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah dalam Dongeng *Terjadinya Gunung Bathok*

No.	Berpikir Kritis	Pemecahan Masalah
1	Rara Anteng dipinang oleh Perampok Sakti. Rara Anteng berusaha menolak secara halus.	Rara Anteng meminta Lautan di puncak Gunung Bromo dalam satu malam
2	Mengetahui Perampok Sakti hampir menyelesaikan permintaan, Rara Anteng berusaha menghalanginya.	Rara Anteng dan para mengusir raksasa yang membantu Perampok Sakti

Tokoh dalam dongeng *Calon Arang* yang memuat keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. yakni Raja Erlangga, Patih Narotama, dan Empu Bharada. Raja Erlangga dan Patih Narotama sedang kebingungan, sebab rakyat di Kerajaan Kahuripan sedang diserang penyakit aneh. Mereka berdua menyelidiki hal tersebut. Ternyata, sumber penyakit aneh adalah ulah Calon Arang. Hal aneh terjadi, Calon Arang tidak mempan ditebas oleh pedang Patih Narotama. Jika hal tersebut, dilanjutkan maka Patih Narotama akan kalah.

Setelah mundur, Patih Narotama tidak kehilangan ide. Patih Narotama mendatangi Empu Bharada

dan menceritakan keluh kesahnya. Empu Bharada mempunyai ide yakni mengirimkan muridnya bernama Bahula untuk menjadi memantu Calon Arang dan mencari tahu kelemahan Calon Arang.

Bahula melaksanakan tugas dari gurunya dengan mengambil kotak kayu berisi kitab yang menerangkan kelemahan Calon Arang. Setelah diketahui kelemahan Calon Arang, Empu Bharada membunuh Calon Arang untuk mengakhiri penyakit aneh yang dialami rakyat Kerajaan Kahuripan.

"Kong Ayu, maafkan aku. Aku harus membunuhmu, jika tidak, rakyat akan semakin

menderita," jawab Empu Bharada sambil menghujamkan keris itu ke tubuh Calon Arang. Calon Arang meninggal seketika. Saat itu juga, segala penyakit yang menyerang rakyat Kerajaan Kahuripan lenyap tak berbekas.

Pemikiran kritis dan pemecahan masalah yang dilakukan tokoh dalam dongeng *Calon Arang* tersebut, disajikan secara ringkas pada tabel berikut.

Tabel 5 Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah dalam Dongeng *Calon Arang*

No.	Berpikir Kritis	Pemecahan Masalah
1	Raja Erlangga dan Patih Narotama sedang kebingungan akibat rakyatnya diserang penyakit aneh yang disebabkan oleh Calon Arang.	Raja Erlangga mengutus Patih Narotama untuk menangkap Calon Arang agar penyakit aneh tidak semakin meluas.
2	Patih Narotama tidak bisa membunuh Calon Arang	Patih Narotama memutuskan untuk mundur dan berkeluh kesah kepada Empu Bharada.
3	Mendengar keluh kesah Narotama. Empu Bharada segera menyusun taktik untuk mengalahkan Calon Arang.	Empu Bharada mengirim muridnya Bahula untuk memata-matai kelemahan Calon Arang Empu Bharada dapat mengalahkan Calon Arang.

Raja Kelanaswandana dari Kerajaan Bandarangan dalam dongeng *Asal Mula Reog Ponorogo*, ingin meminang putri cantik dari Kerajaan Lodaya, Kediri. Syarat yang diajukan sang putri sangat aneh yakni pelamar harus menyajikan tarian yang diiringi gamelan, dilengkapi kuda kembar, dan binatang berkepala dua. Mendengar syarat-syarat tersebut, Raja Kelanaswandana berpikir untuk mewujudkan persyaratan tersebut.

Akan tetapi, ada satu syarat yang belum terwujud yakni hewan berkepala dua. Artinya, Raja Kelanaswandana dapat berpikir kritis dan memecahkan masalahnya. Akan tetapi terdapat satu masalah yang belum terpecahkan.

Keberhasilan Raja Kelanaswandana memecahkan masalah membuat rival Raja Singabarong murka dan berniat menyerang Raja Kelanaswandana.

Raja Singabarong merupakan raja yang memiliki kepala harimau. Selain itu, terdapat burung merak yang hinggap di kepala Raja Singabarong untuk mematok kutu-kutu di rambutnya. Mengetahui, bahwa Raja Singabarong menyerang Raja Kelaswandana. Maka, Raja Kelanswandana tidak tinggal diam dan meladeni serangan tersebut.

Setelah mampu mengalahkan Raja Singabarong, Raja Kelanaswandana berpikir untuk membawa Raja Singabarong yang telah berubah menjadi harimau dengan kepalanya dihinggapi burung merak untuk melengkapi persyaratan meminang Dewi Sanggalangit.

Dengan kesaktiannya, Kelanaswandana mengubah Singabarong menjadi harimau. Namun bagian kepala harimau itu juga ada kepala merak.

Kemudian, Kelanaswandana membawa hewan penjelmaan Singabarong untuk menggenapi syarat yang ditentukan oleh Dewi Sanggalangit. Melihat segala yang diminta berhasil dipenuhi oleh Kelanaswandana, Dewi Sanggalangit bersedia menikah.

Seiring waktu, kesenian ciptaan Kelanaswandana dikenal dengan nama reog.

Berikut rincian berpikir kritis dan pemecahan masalah pada tokoh Raja Kelanswandana.

Tabel 6 Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah dalam Dongeng *Asal Mula Reog Ponorogo*

No.	Berpikir Kritis	Pemecahan Masalah
1	Raja Kelanaswandana meminang Dewi Sanggalangit. dengan syarat para dibuatkan tontonan yang terdiri dari tarian diiringi gamelan, barisan kuda kembar, dan binatang berkepala dua.	Raja Kelanaswandana dapat memenuhi semua persyaratan kecuali binatang berkepala dua.
2	Keberhasilan Raja Kelanaswandana memehuni sebagian besar persyaratan Dewi Sanggalangit, membuat Raja Singabarong geram. Raja Singabarong menyerah Raja Kelaswandana	Raja Kelanaswandana memanfaatkan kekalahan Raja Singabarong untuk melengkapi syarat sayembara yakni binatang berkepala dua, harimau dan burung merak.

Dongeng terakhir yang memuat berpikir kritis dan pemecahan masalah yakni *Sura dan Baya*. Dongeng tersebut, hanya terdapat tokoh Sura dan Baya. Kedua tokoh tersebut, sering berselisih sehingga sering terjadi perkelahian di antara keduanya. Dalam perkelahian tersebut, keduanya tidak ada yang bisa saling mengalahkan. Semua babak belur dan menuai kerugian. Oleh karena itu, keduanya memutuskan untuk berdamai. Jika terus menerus berselisih, maka keduanya yang sengsara. Keputusan itu, merupakan cara berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dilakukan

tokoh Sura dan Baya. Seperti pada kutipan berikut.

Setelah bertarung berkali-kali dan tetap tak bisa saling mengalahkan, Mereka bermusyawarah dan menghasilkan sebuah kesepakatan. Sura akan mencari ikan di laut dan tidak mencari di sungai, sebaliknya Baya mencari ikan di sungai dan tidak mencari di laut.

Penyajian dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 7 Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah
 dalam Dongeng Sura dan Baya

Berpikir Kritis	Pemecahan Masalah
Sura merupakan rival abadi Baya. Keduanya, merasa pertarungan selama ini hanya merugikan keduanya. Mereka mencari solusi untuk mengakhiri perselisihan.	Mereka membagi kekusaan menjadi dua. Sura berkuasa di lautan, Baya berkuasa di sungai dan daratan.

Kreativitas dan Inovasi

Kreativitas dan inovasi adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu baik yang belum pernah ada, mengubah yang sudah ada, memperbanyak yang sudah ada, atau menggabungkan yang sudah ada. Tokoh-tokoh utama dalam teks dongeng Jawa Timur memuat keempat jenis kreativitas dan inovasi tersebut.

Inovasi yang ditemukan dalam pemikiran tokoh ada dua yakni, pengembangan dan sintesis. Inovasi pengembangan yaitu mengembangkan suatu alat yang telah ada sebelumnya dan diubah menjadi bentuk baru yang lebih efisien dan efektif.

Inovasi pengembangan dilakukan oleh tokoh Pangeran Katandur dalam dongeng *Karapan Sapi Madura* berkreaitivitas dan berinovasi membuat alat bajak yang semula berbahan batu menjadi berbahan kayu dan ditarik oleh dua ekor sapi. Tujuannya, untuk meringankan beban dan meningkatkan produktifitas pertanian.

Pangetan Katandur menugaskan kepada semua ahli pertukangan untuk membuat alat dari bambu dan ditarik oleh dua ekor sapi. Harapannya alat tersebut akan mampu mengurangi beban kerja petani. Maka terciptalah sebuah peralatan, yaitu bajak yang ditarik oleh dua ekor sapi.

Kreativitas dan inovasi Pangetan Katandur tidak berhenti pada pembuatan alat bajak sawah. Pangeran Katandur membuat suatu kegiatan untuk rekreasi para warga tetapi tidak jauh dari pertanian. Pangeran Katandur memodifikasi alat bajak yang ujungnya tajam untuk mendongkel tanah, menjadi rata. Dua ekor penarik bajak dipacu untuk saling beradu cepat.

Dan dalam permainan tersebut, pasangan sapi yang diperlombakan dalam pacuan harus menggunakan peralatan serupa “bajak”, yang biasa dipakai untuk menggarap sawah ladang.

Tetapi ujung bawahnya dibuat rata, sehingga tidak mendongkel tanah. Alat tersebut dinamakan “Kaleles”. Sejak saat itulah, kerapian sapi menjadi perlombaan dan permainan rakyat yang sangat digemari.

Dengan adanya kreativitas dan inovasi tersebut, dikenal dengan nama *Karapan Sapi*. Perlombaan tersebut, dilakukan pascapanen dan digemari masyarakat Madura sampai sekarang.

Selain inovasi pengembangan yang dilakukan Pangeran Katandur dalam dongeng *Karapan Sapi*, terdapat

inovasi sintesis dalam dongeng *Asal Mula Reog Ponorogo*.

Tokoh Pangeran Kelanaswandana melakukan inovasi sintesis yakni menggabungkan Singabarong yang berkepala harimau dengan burung merak yang menghingapi di atas kepala Singabarong dikenal dengan nama reog.

Dengan kesaktiannya, Kelanaswandana mengubah

Singabarong menjadi harimau. Namun bagian kepala harimau itu juga ada kepala merak. Kemudian, Kelanaswandana membawa hewan penjelmaan Singabarong untuk menggenapi syarat yang ditentukan oleh Dewi Sanggalangit.

Kreativitas dan inovasi kedua dongeng tersebut, disajikan dalam tabel berikut

Tabel 8 Kreativitas dan Inovasi

Jenis	Wujud
Inovasi Pengembang dalam Dongeng <i>Karapan Sapi Madura</i>	Pangeran Katandur membuat alat bajak dari bambu dan ditarik oleh dua ekor sapi.
	Pangeran Katandur menciptakan suatu permainan yang berasal dari alat bajak sapi. Bentuknya serupa bajak, tetapi ujung bawahnya dibuat rata, sehingga tidak mendongkel tanah. Alat tersebut dinamakan “Kaleles”. Sejak saat itulah, kerapian sapi menjadi perlombaan dan permainan rakyat yang sangat digemari.
Inovasi Sintesis dalam Dongeng <i>Asal Mula Reog Ponorogo</i>	Pangeran Kelaswandana mengubah Singabarong menjadi harimau dan membiarkan burung merak yang hinggap di kepala Singabarong. Artinya, Pangeran Kelaswandana telah menciptakan binatang dengan dua kepala.

Kolaborasi

Kolaborasi adalah kemampuan seseorang untuk bekerja secara bersama-sama dengan orang lain dalam bentuk tim atau kelompok. Dalam dongeng Jawa Timur kolaborasi yang ditemukan dibagi menjadi dua, yakni kolaborasi antaranggota atau kelompok dan pemimpin dengan bawahan.

Kolaborasi yang pertama yakni antar anggota ditemukan dalam dongeng *Gotehan Jombang* dan *Legenda Gunung Semeru*. Tokoh Celeng dalam dongeng *Gotehan Jombang* berkolaborasi antaranggota dalam menghadapi teror Macan. Celeng berinisiatif untuk selalu bersama-sama ketika bepergian. Jika pergi sendiri maka menjadi santapan empuk Macan.

Kemanapun celeng pergi harus berkawanan dan menghindari berpergian sendirian. Alasannya agar dapat menghadapi bersama-sama sang raja rimba. Jika bepergian sendiri, maka menjadi sasaran sang raja rimba.

Selain pergi bersama-sama, untuk menimbulkan efek jera sehingga Macan tidak mengusik kehidupan Celeng. Celeng berencana menghadapi Macan secara bersama-sama. Macan merasa bingung kesigapan dan kekompakan Celeng. Mental sang Raja Rimb menciut dan pergi menjauhi Celeng. Kutipan sebagai berikut.

*Tiba-tiba
 aaaauuummmmmmm
 hhhrrrrrrgggghhhhhh....
 sang macan menerkam ke arah
 kubangan lumpur. Dengan
 sigap, kawan celeng
 membentuk formasi lingkaran
 mengepung tubuh sang macan
 yang tertegun melihat para
 celeng siap mengepung. Mental
 sang macan jatuh. Sang macan
 memutar badan dan lari
 menjauhi kawan celeng.*

Dalam menghadapi suatu masalah, jika dihadapi bersama-sama maka akan terasa ringan. Bahkan masalah tersebut, bisa diselesaikan.

Selain tokoh Celeng dalam dongeng *Gotehan Jombang*, tokoh Batara Guru dalam dongeng *Legenda Gunung Mahameru* memuat kolaborasi antaranggota. Batara Guru mengumpulkan para dewa mencari solusi tanah Jawa sebelah barat yang semakin tenggelam. Ajakan tersebut,

merupakan bentuk kolaborasi antara tokoh Batara Guru dan para dewa.

Batara Guru mengumpulkan para dewa yang tinggal di Gunung Mahameru untuk mencari solusi.

Setelah berkolaborasi secara lisan, tokoh Batara Guru bersama-sama dengan para dewa mengeksekusi solusi yang telah disepakati. Batara Guru dan para dewa memindahkan Gunung Mahameru ke sebelah timur Pulau Jawa.

Semua dewa sepakat untuk memindahkan Gunung Mahameru ke bagian timur Pulau Jawa.

Kolaborasi antaranggota dalam dongeng *Gotehan Jombang* dan *Legenda Gunung Semeru* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 9 Kolaborasi Antaranggota

Judul Dongeng	Wujud kolaborasi
Dongeng <i>Gotehan Jombang</i>	Selalu bersama-sama ketika bepergian
	Bersama-sama mengepung Macan
Dongeng <i>Legenda Gunung Semeru</i>	Bathara Guru mengumpulkan Para Dewa untuk mencari solusi
	Bathara Guru bersama dengan Para Dewa memindahkan Gunung Mahameru

Kolaborasi yang kedua yakni antara pemimpin dengan bawahan yang terdapat pada dongeng *Karapan Sapi Madura*, *Terbentuknya Gunung Bathok*, dan *Calon Arang*. Kolaborasi antara pemimpin dengan bawahan yang pertama yakni tokoh Pangeran Katandur dengan para cerdik. Pangeran Katandur memiliki ide membuat alat bajak sawah lebih baik. Akan tetapi, Pangeran Katandur tidak bisa bekerja

sendiri, dia harus bekerja sama atau berkolaborasi dengan para cerdik selaku pembantu ide dan para tukang kayu selaku eksekutor ide.

Sang raja dan para cerdik pandai berdiskusi mengenai alat yang merupakan ide sang raja.

Pangeran Katandur menugaskan kepada semua ahli pertukangan untuk membuat alat dari bambu dan ditarik oleh dua ekor sapi.

Prabu Erlangga juga berkolaborasi dengan Patih Narotama dan Empu Bharada dalam menghadapi teror penyakit dari Calon Arang.

Dongeng kedua yang memuat kolaborasi antara pemimpin dan bawahan yakni dongeng *Terbentuknya Gunung Bathok*. Tokoh Rara Anteng dalam dongeng *Terjadinya Gunung Bathok*. Rara Anteng sedang berusaha menolak secara halus pinangan Perampok Sakti. Untuk menolak tersebut, Rara Anteng dibantu oleh para emban yang setia kepada Rara Anteng.

Raja Erlangga mengutus Patih Narottama untuk menangkap Calon Arang.

Empu Bharada dipanggil ke istana. Setelah Raja Erlangga dan Patih Narottama menceritakan masalah yang mereka hadapi, ia berpikir dengan keras

Rara Anteng dan para embannya mengumpulkan daun ilalang dan beberapa lesung. Tumpukan daun ilalang dibakar dan lesung dipukul.

Berikut tabel bentuk kolaborasi antara pemimpin dan bawahan dalam dongeng *Karapan Sapi Madura*, *Terbentuknya Gunung Bathok*, dan *Calon Arang*.

Tabel 10 Kolaborasi Antara Pemimpin dan Bawahan

Judul	Wujud
Dongeng <i>Karapan Sapi Madura</i>	Sang raja dan para cerdik pandai berdiskusi mengenai alat yang merupakan ide sang raja.
	Pangetan Katandur menugaskan kepada semua ahli pertukangan untuk membuat alat dari bambu dan ditarik oleh dua ekor sapi.
Dongeng <i>Terbentuknya Gunung Bathok</i>	Rara Anteng meminta bantuan para emban untuk menghalangi terwujudnya Perampok Sakti
Dongeng <i>Calon Arang</i>	Prabu Erlangga memerintahkan Patih Narotama dan Empu Bharada untuk menghadapi Calon Arang

Komunikasi

Keterampilan yang terakhir, yakni komunikasi. Komunikasi adalah Kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan atau memahami pesan antara dua orang atau lebih. Bentuk komunikasi dalam analisis ini dibagi menjadi empat yakni diskusi, pengarahan, berkeluh kesah, perintah.

Komunikasi bentuk diskusi ditemukan pada tokoh Pangeran

Katandur dalam dongeng *Karapan Sapi Madura*, tokoh Celeng dalam dongeng *Gotehan Jombang*, tokoh Batara Guru dalam dongeng *Legenda Gunung Semeru*, dan tokoh Sura dan Baya dalam dongeng *Sura dan Baya*.

Pangeran Katandur pada saat berdiskusi dengan para cerdik pandai untuk membuat alat bajak

“Saya memanggil saudara-saudara untuk berdiskusi mengenai alat yang mempermudah bertani”, jawab sang raja. Sang raja dan para cerdik pandai berdiskusi mengenai alat yang merupakan ide sang raja.

Tokoh Celeng berdiskusi untuk menghadapi Macan yang selama ini mengusik kehidupannya.

Ternyata para celeng sudah mempersiapkan segala sesuatu jika sang macan datang menerkam. Persiapan yang dilakukan kawan celeng tidak diketahui oleh sang macan. Supaya tidak mencurigakan, kegiatan kawan celeng seperti biasa.

Batara Guru berdiskusi dengan para dewa untuk menyelesaikan masalah Pulau Jawa bagian barat mulai tenggelam.

Batara Guru mengumpulkan para dewa yang tinggal di Gunung Mahameru untuk mencari solusi.

Sura dan Baya selalu berselisih dan tidak ada yang mau mengalah. Akhirnya, mereka berdiskusi untuk berdamai.

Mereka bermusyawarah dan menghasilkan sebuah kesepakatan.

Komunikasi dalam bentuk diskusi merupakan karakter masyarakat Jawa. Hal tersebut, ditemukan pada karya sastra Jawa yang memuat budaya diskusi atau musyawarah. Hasil penelitian Ningsih (2018:11) terhadap novel *Genduk* yakni masyarakat Jawa mengutamakan diskusi atau musyawarah untuk menjunjung tinggi kebersamaan dan kepedulian terhadap kebaikan bersama.

Tabel 11 Komunikasi dalam Bentuk Diskusi

Judul	Bentuk
Dongeng <i>Karapan Sapi Madura</i>	Pangeran Katandur berdiskusi dengan para cerdik pandai
Dongeng <i>Gotehan Jombang</i>	Celeng menghadapi Macan
Dongeng <i>Legenda Gunung Semeru</i>	Batara Guru dengan para dewa dalam menyelesaikan masalah
Dongeng <i>Sura dan Baya</i>	Sura dan Baya yang ingin berdamai

Komunikasi bentuk kedua adalah pengarahan. Tokoh Pangeran Katandur dalam dongeng *Karapan Sapi Madura* memberikan arahan kepada ahli pertukangan dalam membuat alat

bajak sawah sesuai ide dari Pangeran Katandur.

Tidak beberapa lama, semua ahli pertukangan berkumpul di istana dan mendapat arahan dari Pangeran Katandur.

Tabel 12. Komunikasi dalam Bentuk Pengarahan

Judul	Bentuk
Dongeng <i>Karapan Sapi Madura</i>	Pangeran Katandur memberikan arahan kepada ahli pertukangan

Komunikasi bentuk ketiga adalah keluh kesah. Keluh kesah dilakukan oleh Para Dewa dalam dongeng *Legenda Gunung Semeru*. Para Dewa mengeluhkan semakin berat ketika mengangkat Gunung Mahameru.

Namun, para dewa mengeluhkan beban Gunung Mahameru yang sangat berat.

Keluh kesah berikutnya oleh tokoh Rara Anteng kepada para emban dalam usaha menggagalkan usaha Perampok Sakti untuk mewujudkan permintaanya.

Rara Anteng dan para embannya mengumpulkan daun ilalang dan beberapa lesung. Tumpukan daun ilalang dibakar dan lesung dipukul.

Keluh kesah yang terakhir pada tokoh Patih Narotama kepada Prabu Erlangga yang tidak bisa menghadapi Calon Arang.

Ia pun menghadap Raja Erlangga dan menceritakan apa yang terjadi.

Tabel 13 Komunikasi dalam Bentuk Keluh Kesah

Judul	Bentuk
Dongeng <i>Legenda Gunung Semeru</i>	Para Dewa berkeluh kesah kepada Batara Guru. Batara Guru memberikan respon
Dongeng <i>Terbentuknya Gunung Bathok</i>	Rara Anteng berkeluh kesah kepada para embannya. Para embannya siap membantu
Dongeng <i>Calon Arang</i>	Patih Narotama berkeluh kesah kepada Prabu Erlangga dalam menghadapi Calon Arang.

Komunikasi bentuk keempat adalah perintah. Tokoh Prabu Erlangga dalam dongeng *Calon Arang* memberikan perintah kepada Patih Narotama dalam menghadapi Calon Arang yang telah menebar penyakit aneh kepada masyarakat.

Raja Erlangga mengutus Patih Narottama untuk menangkap Colon Arang. Setelah menerima perintah tersebut, Patih Narottama mengumpulkan para prajurit pilihannya

Tabel 14. Komunikasi dalam Bentuk Perintah

Judul	Bentuk
Dongeng <i>Calon Arang</i>	Prabu Erlangga memerintahkan Patih Narotama untuk menghadapi Calon Arang yang telah menebarkan penyakit aneh.

PENUTUP

Simpulan

Kecakapan hidup abad ke-21 yang ditemukan pada dongeng Jawa Timur sebagai berikut. Pertama, berpikir kritis dan pemecahan masalah. Semua tokoh utama dalam dongeng memiliki pemikiran kritis sehingga dapat memecahkan masalah. Kedua, kreativitas dan inovasi yang ditemukan yakni jenis pengembangan dan sintesis. Inovasi pengembangan yang ditemukan adalah adanya alat bajak sawah dari batu menjadi kayu dan ditarik sapi serta dapat dipergunakan sebagai sarana hiburan. Alat tersebut diberi nama karapan sapi. Inovasi sintesis adalah menggabungkan segala sesuatu yang dimiliki untuk dijadikan sesuatu yang baru. Seperti pada dongeng *Asal Mula Reog Ponorogo*, yakni menggabungkan kepala tokoh Singabarong dengan burung merak sehingga dinamakan reog ponorogo. Ketiga, kolaborasi antaranggota dan pemimpin dengan bawahan. Keempat, komunikasi berupa diskusi, pengarahan, berkeluh kesah, dan perintah.

Saran

Saran dalam penelitian ini adalah lebih banyak lagi peneliti yang mengungkapkan kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan abad ke-21. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan diajarkan kepada siswa

bahwa dongeng juga memuat kecakapan hidup yang dibutuhkan di abad ke-21. Dengan demikian, tidak semua yang kuno atau ada di masa lalu diabaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Damariswara, R. (2018). *Konsep Dasar Kesusastraan*. Banyuwangi: LPPM IAI Ibrahimiy.
- Endraswara, Suwardi. (2011). *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS.
- Endraswara, Suwardi. (2013). *Metodologi Penelitian Antropologi Sastra*. Yogyakarta: Ombak.
- Johnson, D., Johnson, R., Holubec, E. (2012). *Colaboratif Learning Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersamai*. Bandung: Nusa Media.
- Kasnadi dan Sutejo. (2010). *Kajian Prosa: Kiat Menyisis Dunia Prosa*. Ponorogo: Spectrum.
- Kouzes JM and Posner BZ. (2007). *The Leadership Challenge 4th Edition*, John Wiley&Sons Inc.
- Kuratko, Dona F. And Richard M. Hodgets. (1995). *Entrepreneurship, A Contemporary Approach*,

- Englewood cliffs New Jersey,
Prentice Hall.
- Ningsih, Zain Rochmati. (2018). *Kearifan Budaya Lokal Masyarakat Jawa dalam Novel Genduk Karya Sundari Mardjuki (Kajian Antropologi Sastra)*. Dalam Jurnal BAPALA. (Online), Vol.1, No.1, 11 halaman. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/24460>
- Putranto, Andi. (2003). *Pandangan Masyarakat Gunung Kidul terhadap Pelarian Majapahit sebagai Leluhurnya (Kajian atas Data Arkeologi dan Antropologi)*. Jurnal Humaniora, 10 halaman. <https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/790>
- Ratna, Nyoman Kutha. (2011). *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-Unsur Kebudayaan dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Redecter, C., Ala-Mutka, K., Leis, M., Leendertse, M., Punie, Y., Gijssbers, G., Kirschner, P., Stoyanov, S., and Hoogveld, B. (2010). *The Future of Learning: Preparing for Change*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Santoso, H. (2009). *Pengaruh Penggunaan Laboratorium Riil dan Laboratorium Virtual pada Pembelajaran Fisika Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Tesis. Solo: PPS UNS.
- Sumarno, U. (2013). *Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika*. Bahan Ajar Perkuliahan Evaluasi dalam Pembelajaran Matematika Program S2 Pendidikan Matematika STKIP SILIWANGI: Tidak diterbitkan.
- Stobaugh, R. (2013). *Assesing Critical Thinking in Middle and High Schools: Meeting the Common Core*. New York Routledge
- Trilling, Bernie and Charles Fadel. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Zubaidah, S. (2016). *Keterampilan Abad ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. Dalam Seminar Nasional Pendidikan, Desember. Sintang: Program Studi Pendidikan Biologi.
- Zubaidah, S. (2018). *Keterampilan Abad ke-21: Bagaimana Membelajarkan dan Mengaksesnya*. Jurnal Biologi-FMIPA-Universitas Negeri Malang.