

## **Transformasi Epos I La Galigo dalam Bentuk Cerita Bergambar sebagai Media Visualisasi Pembelajaran IPS: Inovasi atau Tantangan?**

**Hasni<sup>1</sup>, Nana Supriatna<sup>2</sup>, Sapriya<sup>3</sup>, Murdiyah Winari<sup>4</sup>, Andi Ima Kusuma<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

<sup>5</sup>Universitas Negeri Makassar

[hasni@upi.edu](mailto:hasni@upi.edu)<sup>1</sup>, [nanasup@upi.edu](mailto:nanasup@upi.edu)<sup>2</sup>, [sapriya@upi.edu](mailto:sapriya@upi.edu)<sup>3</sup>,

[murdiyahwinarti@upi.edu](mailto:murdiyahwinarti@upi.edu)<sup>4</sup>, [imakusuma@unm.ac.id](mailto:imakusuma@unm.ac.id)<sup>5</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini didasarkan pada perkembangan penting dalam historiografi yang kritis terhadap tradisi sebagai sumber sejarah. Warisan kebudayaan tradisional dapat ditemukan dalam cerita rakyat di dunia, termasuk cerita rakyat Bugis dalam Epos I La Galigo yang merupakan sumber identitas kepribadian Sulawesi Selatan, Indonesia yang harus diwariskan kepada generasi muda. Kondisi ini menuntut cerita rakyat Bugis, Indonesia dalam Epos I La Galigo harus bertransformasi sesuai tuntutan teknologi dengan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji nilai budaya cerita rakyat Bugis, Sulawesi Selatan, Indonesia dalam Epos I La Galigo sebagai sumber belajar IPS, dan untuk mengetahui transformasi cerita rakyat Bugis I La Galigo sebagai sumber belajar IPS berbasis inovasi atau tantangan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi pustaka dengan mengkaji lembar-lembar pustaka dari berbagai kriteria mulai dari buku, jurnal atau artikel dan dokumentasi di Museum La Galigo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai budaya dalam Epos I La Galigo adalah: (1) Siri' dan Pesse', (2) Sumangeq dan Inninawa, (3) Pemeliharaan lingkungan, (4), Lempuk (Jujur), (5) Getteng (Teguh pada Pendirian) dan (6) Saling menghargai. Transformasi cerita rakyat Bugis dalam I La Galigo adalah suatu inovasi pedagogi kreatif guru IPS dengan melakukan improvisasi melalui pengembangan konten materi ke dalam tiga media: (1) tradisi lisan berbasis media cerita bergambar, (2) tradisi lisan berbasis media animasi video sebagai visualisasi, dan (3) media berbasis webtoon. Penelitian ini diharapkan menjadi gerakan transformasi pembelajaran IPS yang responsif dengan pendekatan berbasis teknologi, agar guru dan peserta didik berkualitas dan terampil berinovasi melalui cerita rakyat.

**Kata Kunci:** I La Galigo, Media, Pembelajaran IPS

### **ABSTRACT**

This research is based on important developments in historiography which are critical of tradition as a source of history. Traditional cultural heritage can be found in folklore around the world, including Bugis folklore in Epic I La Galigo which is a source of personality identity for South Sulawesi, Indonesia which must be passed on to the younger generation. This condition demands that the Bugis folklore, Indonesia in the First Epic of La Galigo must be transformed according to the demands of technology with fun, creative and innovative learning. The purpose of this study is to examine the cultural value of Bugis folklore, South Sulawesi, Indonesia in the Epic I La Galigo as a source of social studies learning, and to find out the transformation of Bugis I La Galigo folklore as an innovation or challenge-based social studies learning resource. The research method used is the literature study method by reviewing the literature from various criteria ranging from books, journals or articles and documentation at the La Galigo Museum. The results of the study show that the cultural values in Epic I La Galigo are: (1) Siri' and Pesse', (2) Sumangeq and Inninawa, (3) Preservation of the environment, (4), Lempuk (honest), (5) Getteng (steadfast on the establishment) and (6) Mutual respect. The transformation of Bugis folklore in I La Galigo is an innovative social studies teacher's creative pedagogy by improvising through the development of material content into three media: (1) an oral tradition based on picture story media, (2) an oral tradition based on video animation media as visualization, and (3) webtoon-based media. This research is expected to be a responsive social studies learning transformation movement with a technology-based approach, so that teachers and students are qualified and skilled at innovating through folklore.

**Keywords:** I La Galigo, Media, Social Studies Learning

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu langkah inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di dunia, termasuk di Indonesia, sehingga dapat bersaing di tingkat global. Kesenjangan saat ini antara negara maju dan berkembang pada adopsi *e-learning* ternyata mempengaruhi perilaku individu ketika mengadopsi teknologi baru (Putro et al., 2022). Salah satu langkah yang harus dilakukan adalah meningkatkan pembelajaran transformasi. Dalam pembelajaran transformasi (Mezirow, 2000) membedakan empat jenis pembelajaran adalah perolehan pengetahuan dan keterampilan baru, elaborasi pengetahuan dan keterampilan yang ada, revisi skema makna (keyakinan dan nilai), dan revisi perspektif makna (pandangan yang lebih besar dari dunia). Sejalan dengan temuan (Wang & Pan, n.d.) bahwa peran resistensi terhadap inovasi mempengaruhi kegagalan sistem Pendidikan bahasa Inggris di Cina penyebabnya adalah kurangnya komunikasi antar budaya, dan kurangnya minat peserta didik. Pengetahuan secara signifikan mempengaruhi budaya inovasi, kerja bisnis dan keunggulan kompetitif yang berkelanjutan (Arsawan et al., 2020). Transformasi pembelajaran berbasis nilai budaya sebagai sumber belajar harus menjadi solusi agar keberadaan nilai budaya dapat diwariskan dari generasi satu generasi lainnya dengan penggunaan teknologi (Nursyifa, 2019; Petronela, 2016). Sedangkan sejarah lisan pada cerita rakyat menjadi perkembangan kritis dalam sejarah internasional (Thomson, 2007).

Kurikulum 2013 ditegaskan bahwa Pendidikan berbasis nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik dan masyarakat berorientasi pada pengembangan kompetensi (Suyitno, 2012). Karena itulah pembelajaran IPS seharusnya dikembangkan oleh guru kreatif dari lingkungan kehidupan peserta didik. Guru IPS yang kreatif adalah guru yang mampu mengangkat masalah yang dihadapi peserta didik ke dalam kelas. Dalam proses pembelajaran, masalah tersebut didiskusikan sekaligus memberi ruang kepada mereka untuk berperan aktif dalam menghadapi dan mengatasinya (Supritana.N, 2020).

Penelitian ini didasari dari beberapa hasil penelitian tentang transformasi pembelajaran berbasis inovasi. Hasil penelitian (Giroux, 2002) bahwa film sebagai pedagogi publik bertindak sebagai mesin pengajaran yang kuat dengan sengaja mencoba mempengaruhi produksi makna, posisi subjek, identitas, dan pengalaman. Pewarisan kebudayaan perlu mendapatkan perlindungan, karena keragaman budaya menjadi aset berharga di dunia. Hal ini relevan dengan hasil temuan (Sukawati et al., 2020) tentang identitas budaya Bali menemukan bahwa nilai-nilai budaya sebagai pendorong identitas untuk kepentingan pariwisata Bali, Indonesia. Kekayaan tradisi global adalah motivasi utama dalam perjalanan budaya, termasuk warisan budaya Indonesia. Hasil penelitian (Asri, 2018) bahwa hingga saat ini, ada 19 budaya Indonesia yang telah mendapat pengakuan UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) sebagai langkah untuk mencegah budaya Indonesia diklaim dan dieksploitasi tanpa izin oleh negara lain.

Salah satu warisan kebudayaan tradisional di dunia adalah, *I La Galigo* yang merupakan sumber identitas kepribadian masyarakat Sulawesi Selatan, Indonesia yang

akan dikaji dalam penelitian ini. *I La Galigo* merupakan karya sastra klasik yang lahir di tanah Bugis, Sulawesi Selatan, Indonesia yang berasal dari abad ke-XIV. Karya ini merupakan karya sastra yang terpanjang di dunia yang di kenal dengan istilah *Sureq I La Galigo*. Pada tahun 2011, karya sastra ini telah diakui oleh badan dunia UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) yang menetapkan bahwa naskah *I La Galigo* ini merupakan warisan dunia dan diberi penghargaan sebagai *Memory of The World* (MOW) (PaEni, n.d.). *I La Galigo* merupakan bukti keistimewaan Bugis, yang dapat berperan sebagai catatan lengkap hidup bagi masyarakat di Sulawesi Selatan, Indonesia. Naskah *I La Galigo* adalah naskah bersyair dengan bahasa Bugis kuno bergaya bahasa tinggi (Darmapoetra, 2014).

Karya sastra *I La Galigo* merupakan hasil kebudayaan yang memiliki kontribusi terhadap peradaban di dunia. Meskipun di Indonesia tersebar koleksi naskah berupa karya aksara yaitu aksara Jawa, aksara Sunda, aksara Bugis, aksara Batak dan aksara Kaganga di Sumatra Selatan, Indonesia. Bahkan lebih universal, ada juga di negara-negara lain di dunia, seperti Cina, Jepang, Korea, Samoa dan lain-lain yang memiliki motif-motif tersebar dalam enam jilid buku indeks mengenai mite di dunia (Gonggong, 2003). Hal ini diperkuat dari hasil penelitian (Axel, 1992) mengenai legenda-legenda (*Sage*) Eropa yang diterapkan dengan prosa rakyat. Hasil temuan Raglan juga menemukan bahwa ada 22 cerita siklus tokoh-tokoh rakyat (*Folkheroes*) di seluruh dunia, seperti tokoh rakyat Oedipus, Theseus, Romulus, Nabi Musa, Nyikang (Afrika), dan Ratu Watu Gunung dari Jawa, Ken Arok dari Jawa Timur, dan lain-lain. Namun cerita rakyat Bugis dalam *Epos I La Galigo* termasuk karya sastra yang berbeda dengan dogeng nusantara, dan mitologi di dunia, karena pemaknaannya bersumber dari tradisi lisan yang kemudian dibukukan menjadi 12 jilid. Kajian Pendidikan Ilmu Sosial, dari penelitian (Tarman et al., n.d.) hanya sampai pada pengembangan buku teks sejarah dengan membandingkan buku teks Jepang dan Turki, dan hasilnya ditemukan pentingnya buku teks sejarah di sekolah-sekolah Jepang dan Turki. Penelitian (Evelyn et al., 2013), bahwa jumlah kebudayaan Indonesia yang ada lebih sering dieksplorasi adalah manuskrip-manuskrip serta catatan yang ada lebih sering ada di luar negeri, dibandingkan dengan di Indonesia, kecuali tugu atau prasasti yang ditemukan di Jawa.

Melihat beberapa fenomena di atas, maka perlu bagi peserta didik untuk kembali menilik ulang dan melihat kisah dalam *Epos I La Galigo*. Pertukaran budaya menimbulkan perlunya pelestarian antar unsur budaya sendiri, sesuatu yang sedikit banyak mendorong munculnya berbagai *recycling* dari berbagai *folklore*, dongeng, dan hal-hal yang berkaitan menjadi adaptasi dengan media yang lebih baru. Generasi muda saat ini lebih mengetahui cerita dari luar negeri dan budaya luar dibandingkan dengan budaya Indonesia sendiri, terlebih dengan adaptasi berbagai jenis dongeng serta mitologi Eropa, Arab, maupun China dalam berbagai media elektronik dan digital. Penggunaan media visual bercerita untuk *Epos I La Galigo* dapat dikatakan adalah sebagai gabungan dari format yang akhir-akhir ini cukup dikenal oleh masyarakat, yaitu novel grafis, dalam bentuk media digital (Evelyn et al., 2013).

Artikel yang ditulis (Supriatna, 2016) dengan kajian tentang kearifan local atau pendekatan etnopedagogi secara khusus dapat memberikan inspirasi kepada para guru di bidang ilmu sosial, yaitu IPS, Sejarah, dan Sosiologi, untuk menggali dan memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal dengan sebaik-baiknya mengacu pada bentuk pendekatan dan praktik pendidikan yang berbasis kearifan local. Dari data sejarah, ternyata cerita rakyat Bugis dalam *Epos I La Galigo* dapat ditransmisikan melalui tiga media, adalah tradisi lisan melalui mulut ke mulut, melalui gambar, dan melalui tulisan (Gilbert & Gubar, 2020). Namun dalam penelitian ini cerita rakyat Bugis fokus pada media tradisi lisan yang telah dibukukan.

Hal inilah menjadi rujukan penulis untuk mengkaji nilai budaya dengan menelusuri jejak warisan sastra dunia, seperti cerita rakyat Bugis, Sulawesi Selatan, Indonesia dalam *Epos I La Galigo* yang terdiri dari 12 jilid, namun dalam penelitian ini fokus pada jilid 1, karena relevan dengan materi IPS. Cerita rakyat Bugis dalam *Epos I La Galigo* termasuk karya sastra yang berbeda dengan dogeng nusantara, dan mitologi di dunia, selain itu cerita rakyat dengan tradisi lisan yang telah dibukukan belum terungkap dari penelitian terdahulu sebagai sumber belajar IPS berbasis inovasi.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode studi pustaka dengan mengkaji lembar-lembar pustaka dari berbagai kriteria mulai dari buku, jurnal atau artikel dan studi dokumentasi. Penelitian kepustakaan menekankan pada usaha peneliti dalam menggunakan sumber dengan cara yang profesional dan jeli mulai dari membuat catatan penelitian sampai pada bibliografi kerja (Mestika, 2014). Studi literatur dilakukan dengan mencari jejak cerita rakyat Bugis dalam *Epos I La Galigo*. Kitab *I La Galigo* terdiri dari 12 jilid, maka penelitian ini hanya fokus pada jilid 1 yang relevan dengan materi IPS. Sumber pendukung lain dari buku tentang *Epos I La Galigo* dan pembelajaran transformatif, jurnal, dan artefak fisik.

Data dokumentasi dengan mengumpulkan dokumen yang berhubungan dengan permasalahan, seperti mengambil dokumentasi di museum *I La Galigo*. Dari pengumpulan data tersebut, kemudian peneliti menganalisis secara deskriptif kualitatif menggunakan model analisis interaktif (Miles, Humberman, 2014) ialah *data collection*, *data display*, *data Reduction*, dan *conclusion drawing*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Nilai-nilai Budaya dalam Epos I La Galigo sebagai Sumber Belajar IPS**

Kisah dalam *Epos I La Galigo* pada *Mula Riulona Batara Guru* (penciptaan dunia), sesuai hasil dokumentasi di Museum *I La Galigo*, Sulawesi Selatan, Indonesia dapat memperjelas makna dari kehidupan pada masyarakat Bugis, Sulawesi Selatan, Indonesia. Hadirnya istilah Silsilah Batara Guru memberi makna secara kultural awal mula hadirnya *I La Galigo* dari hubungan perkawinan. Makna nilai budaya ini adalah taat terhadap nilai adat-istiadat yang disepakati dengan menjunjung tinggi Lembaga Intitusional Masyarakat.

Terbukti dari kisahnya yang hidup terpisah dari adiknya Tenriabeng demi keselamatan umum, dan materi yang relevan sebagai sumber belajar IPS adalah pelapisan sosial.

Secara umum, berdasarkan hasil temuan dari studi literatur, bahwa ada beberapa nilai budaya dalam *Epos I La Galigo* jilid 1 yang relevan sebagai sumber belajar IPS, khususnya pada materi kelas VII semester dua seperti table 1 di bawah ini:

Tabel 1: Nilai Budaya dalam *Epos I La Galigo* sebagai Sumber Belajar IPS

Nilai Budaya	Makna	Materi IPS (KD 3.4)
Nilai Siri dan Pesse	Estis: Taat pada aturan	Kehidupan Sosial Masyarakat
Nilai Sumangeq	Keperkasaan	Indonesia pada Aspek Politik, Sosial Budaya, Geografis dan Pendidikan Sejak Masa Praaksara Hindu-Budha dan Islam
Nilai Pemeliharaan Lingkungan	Estetis	
Nilai Lempuk (jujur)	Tidak Curang	
Nilai Getteng	Keteguhan Prinsip	
Nilai Saling Mengharagai	Kebersatuan	

Sumber: Hasil olah data peneliti (2023)

Nilai tersebut di atas menjadi sumber belajar IPS pada pembahasan masuknya Islam di Indonesia dan Sejarah masa pra Islam, dapat ditemukan makna nilai dalam kisah *I La Galigo* (Bahri, 2021; Hasni et al., 2022). Makna nilai budaya *Siri'* dan *Pesse'* (malu dan simpati) dalam *Epos I La Galigo* tampak pada kegigihan Sawerigading untuk tidak pulang ke Tanah Luwuq sebelum ia menikah dengan We' cudaiq. Kisah ini memberi makna etis ialah taat pada aturan dengan menjunjung tinggi Lembaga Institusional Masyarakat. Nilai ini diperkuat bahwa *Siri'* diartikan sebagai rasa malu yang berkaitan dengan martabat atau harga diri, reputasi, dan kehormatan yang harus dipelihara dan ditegakkan. Sedangkan *Passe'* atau *Pacce'* adalah perasaan simpati, sakit, dan pedih apabila sesama warga masyarakat Sulawesi Selatan, Indonesia ditimpa kemalangan yang menimbulkan suatuendorongan ke arah solidaritas dalam berbagai bentuk terhadap mereka yang ditimpa kemalangan (Abidin, 2007; Dhahri & Haris, 2019). Nilai *Siri'* (*malu*) sebagai jargon Bugis, Sulawesi Selatan, Indonesia menurut (Mattulada) "*Naia tau de'e siri'na, De'ilainna olokolo'e*". Artinya manusia tidak mempunyai *Siri'* (malu) tidak beda dia dengan binatang. Begitu juga "*Siri' emmitu tariaseng tau, Narekko de'i sirita, teniak tau, Rupa tau mani' asenna*". Artinya hanya dengan *Siri'* (malu) kita disebut manusia, jika tidak ada siri, kita

bukan manusia, hanya berupa manusia saja. Nilai budaya *Siri'* dan *Pesse'* (malu dan simpati) inilah yang menjadi pembeda dari nilai budaya lain di dunia.

Nilai *Sumangeq* dan *Inninawa* (keperkasaan) dalam *Epos I La Galigo* berdasarkan hasil kajian pustaka adalah adanya kekuatan (keperkasaan) yang dimiliki Sawerigading yang dianugerahkan oleh langit kepadanya. Temuan ini dapat dikatakan bahwa karya besar dalam *Epos I La Galigo* berisi mitologi sebagai sumber sejarah. Hal ini sejalan dengan (James: 1922) dalam (Gonggong, 2003) bahwa objek kajian sejarah ialah apa yang dipikirkan orang, diucapkan, dan diperbuat orang. Sejarah adalah memuat isi kebhinekaan (*diversity*), perubahan (*change*), dan kesinambungan (*continuity*) melalui dimensi waktu.

Nilai pemeliharaan lingkungan dalam *Epos I La Galigo* memiliki makna pentingnya manusia melestarikan alam, mendambakan lingkungan yang indah dan mendambakan lingkungan yang indah dan harmonis. Temuan ini relevan dengan (Darvin & Norton, 2015) bahwa kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan membutuhkan kemampuan peserta didik untuk bernegosiasi di dalam dirinya, dengan peletarian budaya, maka peserta didik dapat menemukan identitas dirinya. Secara universal, bagian dari edukasi cerita rakyat mempunyai fungsi dalam kehidupan manusia di dunia (Cummings, 2002). Temuan ini diperkuat dengan (Usop & Rajiani, 2021) bahwa fungsi hutan bagi masyarakat Daya, Indonesia tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup tetapi terkait dengan kepercayaan (adat) kuno orang Dayak, Indonesia untuk melestarikan sumber daya alam.

Nilai lempuk (jujur) adalah sikap jujur pada sesama manusia, diri sendiri, dan pencipta (Rahman, 2003). *Lempuk* (jujur) sebagai nilai budaya masyarakat Sulawesi Selatan, Indonesia terdapat dalam karya sastra *paseng* (petuah) yang terlihat pada ungkapan *teppugauk gauuk maceko* (tidak boleh berbuat curang. Ungkapan ini sesuai dengan kisah Sawerigading ketika melakukan pertandingan ayam dan melawan musuh dengan sabar dan tenang menghadapi lawannya. Sedangkan nilai budaya *getteng* (memiliki prinsip) adalah keteguhan hati yang dimiliki Sawerigading ketika cintanya atau pinangnya ditolak oleh *We' cudaiq*.

Kisah dalam cerita rakyat di dunia tidak selamanya bisa dijadikan sumber sejarah, tetapi demi kebenaran sejarah harus pula dipergunakan bentuk *folklor* sebagai sumber penguat sebagaimana dalam kitab *Suci I La Galigo*. Bentuk *folklor* tersebut ialah teks nyayian rakyat, kepercayaan rakyat, adat-istiadat, benda-benda peninggalan prasejarah dan sebagainya.

### **Transformasi *Epos I La Galigo* dalam Bentuk Cerita Bergambar sebagai Media Visualisasi Pembelajaran IPS**

Melalui hasil kajian (Kern, 1989) dapat ditemukan bahwa dalam kajian syair *I La Galigo* disebutkan bahwa Batara Guru oleh yang dipertuakan di langit dikirim ke bumi, bertempat tinggal di Luwuq, dan memperistri *We'Nyilliq Timoq*. Batara guru mempunyai seorang cucu bernama *Saw'erigading* yang merupakan tokoh sentral dalam *Epos I La Galigo*, tokoh yang senantiasa mendapat bantuan dari kerajaan langit. Tentang tokoh *Saw'eragading* dalam tulisan Kern sebagai berikut: "Dialah pahlawan kisah, ia bukan

jagoan, malahan seorang yang lemah lembut, yang sebagai remaja berkelana diberbagai lautan sampai ke tepi bumi, melintasi Maluku, sepanjang pantai Sulawesi, bahkan lebih jauh lagi, yakni sampai ke Kerajaan Arwah di bawah bumi. Dari Luwuq ia berangkat, ke Luwuq ia balik pula (Kern, 1989)”.

Berdasarkan hasil kepustakaan sepenggal cerita tersebut dalam *Epos I La Galigo* adalah: tentang tokoh utama dari *I La Galigo*, yaitu Saw'erigading, adalah cucu dari Batara Guru. Pada saat kelahirannya di dunia, ada ramalan yang menyatakan bahwa dirinya akan jatuh cinta dengan saudari kembarnya, yang bernama W'e Tenriab'eng. Cinta yang tidak mungkin ini kemudian mengirim Saw'erigading pergi ke daratan China, dimana dia menikahi W'e Cudaiq, seorang putri dari China yang berwajah identik dengan saudari kembarnya. Serangkaian kejadian terjadi, dan La Galigo lahir. Sekembalinya Saw'erigading dan istrinya ke Luwuq, kerajaannya yang terdahulu, kapal mereka karam dan mereka menjadi penguasa alam bawah, sementara saudari kembarnya naik ke alam dewa. Tidak lama setelah itu, semua manusia dipanggil kembali ke alam dewa, meninggalkan anak Saw'erigading dan anak saudarinya di dunia tengah dan menjadi penguasa Luwu (Purnama, 2014).

Kisah tersebut di atas, dapat ditransformasikan guru kreatif sebagai sumber belajar IPS, dengan mendesain pembelajaran berbasis inovasi ialah membuat cerita dalam bentuk visualisasi gambar, seperti kisah cerita-cerita Saw'erigading yang sudah dibahas pada bagian tulisan ini, kemudian diangkat dalam buku cerita bergambar sebagai media visualisasi. Mentransformasikan *Epos I La Galigo* dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan guru dengan mendesaian dalam bentuk cerita bergambar, animasi video, dan desain *webtoon*. Salah satu media visualisasi dalam penelitian ini adalah bentuk cerita bergambar, seperti pada ilustrasi di bawah ini:



Sumber: Hasil olahan peneliti (2023) dari dokumentasi Museum *La Galigo* dan adaptasi (Gonggong, 2003)

Pengembangan pedagogi kreatif dalam tulisan ini adalah mengembangkan konten materi yang dapat merangsang stimulus peserta didik, memberikan cerita dalam *Epos I La Galigo* yang relevan dengan materi pelajaran, menyajikan materi lebih banyak dibandingkan dengan isi kurikulum. Guru akan mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan peserta didik, guru kreatif akan memulai pelajaran dengan tidak hanya merujuk pada Kompetensi Dasar (KD) tetapi pada indikator yang akan ditambahkan yaitu

Kompetensi Dasar (KD) berupa kata kerja pemahaman akan ditambahkan dengan kompetensi misalnya mampu menghubungkan antara materi mengenai sejarah masuknya islam di Indonesia dengan kisah cerita naskah *I La Galigo*. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Supriatna, 2019) bahwa guru kreatif bisa menginspirasi peserta didik dengan cara memotivasi untuk mengeksplorasi sesuatu seperti cerita atau tulisan. Cerita atau ceramah yang baik tidak hanya harus komunikatif tetapi juga memberi peluang kepada peserta didik untuk bertanya dan berpendapat (Supritana.N, 2020). Ceramah dan cerita yang baik adalah indikator lahirnya pedagogi kreatif guru yang mendorong peserta didik untuk berimajinasi, mengembangkan wawasan dan termotivasi untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu sebagaimana kisah dalam *Epos I La Galigo*.

Hasil penelitian ini, tentunya merespon pendidikan abad ke- 21 sebagai upaya membekali peserta didik dengan 4 keterampilan atau biasa disingkat 4C yang meliputi: *communication, collaboration, critical thinking and problem solving*, serta *creativity and innovation* (P21, 2008). Dengan demikian, guru IPS harus mampu dan memiliki kompetensi dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang kreatif. Menurut (Piiro, 2011) dalam bukunya yang berjudul *Creativity for the 21<sup>st</sup> Century Skill* bahwa dalam pengembangan kreativitas meliputi enam unsur adalah: (1) *inspiration*, (2) *imagery*, (3) *imagination*, (4) *insight*, (5) *intuition*, (6) *incubation*.

Transaformasi naskah kuno seperti *I La Galigo* merupakan warisan berharga dari nenek moyang suku Bugis jadi sudah sepatutnya untuk dilestarikan. Adaptasi- naskah dan cerita rakyat *I La Galigo*, dalam pembelajaran IPS adalah salah satu bentuk pelestarian budaya dan memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang nilai-nilai dalam setiap cerita *I La Galigo*. Kreativitas guru adalah mengaitkan fenomena sekarang dengan masa lalu. Hal ini erat hubungannya dengan apa yang dikemukakan James Viscount brcly dalam (Gonggong, 2003), bahwa objek kajian sejarah adalah apa yang dipikirkan orang, diucapkan dan dibuat orang, demikian pula menurut Gilbert J. Garraghan bahwa tradisi lisan antara lain pribahasa sejarah (*historical proved*), tradisi populer, tradisi balada, saga, mitos, legenda adalah sumber kajian sejarah (Gonggong, 2003).

Salah satu cara guru IPS dalam mengembangkan materi adalah dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching Learning* (CTL) dalam pembelajaran, selain itu dalam metode ceramah dikembangkan dengan cerita-cerita dalam *Epos I La Galigo*. Metode pembelajaran ini sesuai dengan empat pilar dalam Pendidikan menurut UNESCO dalam (Delors et al., 1997) antara lain *learning to know, learning to do, learning to live together, and learning to be*. Karakteristik pembelajaran abad 21 harus *integrative, holistic, saintifik*, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

## **PENUTUP**

Adaptasi cerita rakyat Bugis dalam *Epos I La Galigo* sebagai sumber belajar IPS adalah salah satu bentuk pelestarian budaya dan memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang nilai-nilai budaya dalam setiap cerita *I La Galigo* dengan didukung pedagogi kreatif guru dalam mentransformasikan pembelajaran berbasis inovasi sebagai jejak



warisan hasil kebudayaan yang memiliki kontribusi terhadap peradaban di dunia.

Dari hasil penelitian dan pembahasan, adapun yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini bahwa *Epos I La Galigo* merupakan naskah bersyair dengan bahasa Bugis kuno bergaya bahasa tinggi (*juma*). Warisan kebudayaan tradisional seperti *I La Galigo* ini merupakan sumber identitas kepribadian masyarakat Sulawesi Selatan. Karya ini merupakan karya sastra yang terpanjang di dunia yang di kenal dengan istilah *Sureq I La Galigo*. Nilai budaya dalam *Epos I La Galigo* adalah: (1) *Siri'* dan *Pesse*, (2) *Sumangeq* dan *Inninawa*, (3) Pemeliharaan lingkungan, (4) *Lempuk* (jujur), (5) *Getteng* dan (6) Saling menghargai.

Kreativitas guru IPS dalam mengembangkan pedagogi kreatif adalah kemampuan mentransformasikan *Epos I La Galigo* dalam bentuk inovasi cerita bergambar sebagai media visualisasi. Nilai budaya dalam *Epos I La Galigo* membentuk jiwa peserta didik yakni sikap keuletan, kecermatan, kejujuran, kemandirian, pantang menyerah, dan sebagainya. Temuan ini tercermin dalam setiap kisah dalam naskah *I La Galigo* dan nilai-nilai budaya yang tersirat dalam *Epos I La Galigo*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, F. A. Z. (2007). *Siri, Pesse 'dan Were Pandangan Hidup Orang Bugis "dalam Siri 'dan Pesse Harga Diri Manusia Bugis*. Makassar: Pustaka Refleksi.
- Arsawan, I. W. E., Koval, V., Rajiani, I., Rustiarini, N. W., Supartha, W. G., & Suryantini, N. P. S. (2020). Leveraging knowledge sharing and innovation culture into SMEs sustainable competitive advantage. *International Journal of Productivity and Performance Management*.
- Asri, D. P. B. (2018). Perlindungan Hukum Terhadap Kebudayaan Melalui World Heritage Centre UNESCO. *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, 25(2), 256–276.
- Axel, O. (1992). *Epic Laws of Folk Narrative*. Alan Dundes: Roeman & Littlefield Publishers.
- Bahri, J. dan A. dewi. (2021). *Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Sejarah*. Media Sains Indonesia.
- Cummings, W. (2002). *Making blood white: Historical transformations in early modern Makassar*. University of Hawaii Press.
- Darmapoetra, J. (2014). *Suku Bugis: pewaris keberanian leluhur*. Arus Timur.
- Darvin, R., & Norton, B. (2015). Identity and a model of investment in applied linguistics. *Annual Review of Applied Linguistics*, 35, 36–56.
- Delors, J., Amagi, I., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., Gorham, W., Kornhauser, A., Manley, M., Padrón Quero, M., & Savané, K. S. (1997). *La educación encierra un tesoro: informe para la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo Veintiuno*. Unesco.
- Dhahri, I., & Haris, H. (2019). Degradation of Siri'Na Pacce Cultural Values in The Bugis-Makassar Community. *International Conference on Social Science 2019 (ICSS 2019)*.

- Evelyn, M., Ardana, I. G. N., Erg, M., & Handoko, C. T. (2013). Perancangan Visual Novel Epos La Galigo Dari Kebudayaan Suku Bugis. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.
- Gilbert, S. M., & Gubar, S. (2020). *The madwoman in the attic: The woman writer and the nineteenth-century literary imagination*. Yale University Press.
- Giroux, H. A. (2002). *Breaking into the Movies: Film and the Politics of Culture* (Malden, MA. Blackwell.
- Gonggong, A. (2003). *La Galigo, Menelusuri Jejak Warisan Sastra Dunia*. Pusat Studi La Galigo Divisi Ilmu Sosial dan Humaniora Pusat Kegiatan Penelitian Universitas Hasanuddin.
- Hasni, H., Supriatna, N., Sapriya, S., Winarti, M., & Wiyanarti, E. (2022). Integration of Bugis-Makassar Culture Value of Siri'Na Pacce'through Social Studies Learning in The Digital Age. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5959–5968.
- Kern, R. . (1989). *I La Galigo*. Gadjah Mada University Press dan KITLV.
- Mestika. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Komunitas Bambu.
- Mezirow, J. (2000). *Learning as Transformation: Critical Perspectives on a Theory in Progress. The Jossey-Bass Higher and Adult Education Series*. ERIC.
- Miles, Humberman, & S. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed)*. Sage Publications.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi pendidikan ilmu pengetahuan sosial dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Journal of Civics and Education Studies*, 6(1), 51–64.
- P21. (2008). *21st Century Skills, Education & Competitiveness*. Partnership for 21st Century Skills.
- PaEni, M. dan R. T. (n.d.). “Memory of the World Register, La Galigo (Indonesia)”,. <<http://Portal.Unesco.Org>>.
- Petronela, T. (2016). The importance of the intangible cultural heritage in the economy. *Procedia Economics and Finance*, 39, 731–736.
- Piirto, J. (2011). Creativity for 21st century skills. In *Creativity for 21st Century Skills* (pp. 1–12). Springer.
- Purnama, H. L. (2014). *Kerajaan Luwu: menyimpan banyak misteri*. Arus Timur.
- Putro, H. P. N., Hadi, S., Rajiani, I., & Abbas, E. W. (2022). Adoption of e-learning in Indonesian higher education: innovation or irritation? *Educational Sciences: Theory & Practice*, 22(1), 36–45.
- Rahman, N. (2003). Pendahuluan” dalam La Galigo: Menelusuri Jejak Warisan Sastra Dunia. *Makassar: Pusat Studi Lagaligo UNHAS*.
- Sukawati, T. G. R., Riana, I. G., Rajiani, I., & Abbas, E. W. (2020). Managing corporate sustainability by revitalizing Balinese cultural identity. *Polish Journal of Management Studies*, 21.
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 73–82.
- Supriatna, N. (2016). Local wisdom in constructing students’ ecoliteracy through ethnopedagogy and ecopedagogy. *1st UPI International Conference on Sociology Education*, 126–133.

- Supritana.N. (2020). *Pedagogi Kreatif, Menumbuhkan Kreativitas dalam Pembelajaran Sejarah dan IPS* (Adi Asmara (ed.); Cet Pertama). PT Remaja Rosdakarya.
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1.
- Tarman, B., Education, S. S., & Ayas, C. (n.d.). Comparing Issues Surrounding Turkish & Japanese History Textbooks. *International Journal of Historic Learning, Teaching and Research*, 67.
- Thomson, A. (2007). Four paradigm transformations in oral history. *The Oral History Review*, 34(1), 49–70.
- Usop, S. R., & Rajiani, I. (2021). Indigenous Indonesian Dayak Traditional Wisdom in Reducing Deforestation. *The Indonesian Journal of Geography*, 53(3), 310–317.
- Wang, J., & Pan, L. (n.d.). Role of Resistance to Innovation, Lack of Intercultural Communication and Student Interest on the Student Demotivation Results in Failure of the English Education System. *Frontiers in Psychology*, 3234.