

# **Kajian Struktur Teks dan Nilai Karakter pada Buku Cerita Giga dan Gogi sebagai Media Pembelajaran**

## ***Study of Text Structure and Character Value in Giga and Gogi Storybook as Learning Media***

**R.M. Joko Priono**

Program Studi Teknologi Permainan, Jurusan Animasi dan Teknologi Permainan

Sekolah Tinggi Multi Media "MMTC" Yogyakarta

Email: mjk.prio@gmail.com

### ***Abstract***

*The development of cognitive, emotion, and skills of a child cannot be separated from literary works. By providing literary works to children it is expected that it can promote their potential to develop. There are many literary works, and one of which is picture storybook. This study aims to (1) determine the presentation of text structure/ intrinsic elements interrelationship; of which are plot, characterization, setting, as well as the theme in Giga dan Gogi storybook, (2) to determine the character's values in Giga dan Gogi storybook. This research conducted descriptive analysis method, that explains the subject of the reasearch as clear as possible, and describes the data comprehensively, systematic, and accurately. The object of this text structure study is Fable short story which is unique. Besides being able to describe a story in unique and interesting ways, Fable short story can be a reference or to increase knowledge through the values of the story. As a learning media, Giga dan Gogi storybook is adequate to have the elements of text structure, those are Orientation, Complication, Resolution, and Message. The message and character values to be expressed are clearl stated in the story and dialogues presented in the speech bubbles.*

**Key words:** *structure, text, character values, fable stories, Giga dan Gogi*

### **Abstrak**

Perkembangan kognitif, emosi dan keterampilan seorang anak tidak terlepas dari suatu karya sastra. Melalui suatu karya sastra yang diberikan kepada seorang anak, harapan kedepannya ia akan memiliki potensi untuk berkembang. Ada banyak media salah satunya adalah buku cerita bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penyajian struktural teks/ rangkaian keterkaitan unsur-unsur intrinsik yang berupa alur, penokohan, latar, dan tema dalam buku cerita Giga dan Gogi, (2) mengetahui nilai karakter yang terkandung dalam buku cerita Giga & Gogi. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif analisis, dengan pengertian suatu metode yang bersifat memaparkan se jelas-jelasnya tentang objek yang diteliti, serta menggambarkan data secara keseluruhan, sistematis, dan akurat. Objek yang menjadi bahan kajian struktur teks ini yakni cerita pendek Fabel yang memiliki keunikan. Selain dapat menggambarkan suatu cerita yang unik dan menarik, cerita pendek Fabel juga dapat dijadikan referensi atau penambah ilmu yang terkandung dalam isi nilai-nilai setiap ceritanya. Sebagai Media Pembelajaran Buku Cerita Giga dan Gogi, telah memenuhi unsur-unsur struktur teks yakni Orientasi, Komplikasi, Resolusi, serta Koda. Pesan dan Nilai karakter yang ingin diungkapkan dapat secara jelas dikemukakan dalam setiap rangkaian cerita maupun dialog yang tersaji dalam balon kata-kata.

**Kata kunci:** struktur, teks, nilai karakter, cerita fabel, Giga dan Gogi

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini keberadaan buku digital anak-anak membawa kepada dua konsekuensi logis yang saling berlawanan. Hampir pada setiap aspek kehidupan, manusia bersentuhan dengan teknologi. Salah satu aspek kehidupan tersebut adalah kehidupan di kalangan anak-anak usia dini. Perkembangan kognitif, emosi, dan keterampilan anak-anak usia dini tidak terlepas dari bagaimana memilih dan memanfaatkan media yang tepat bagi anak-anak. Keberadaan konten media digital saat ini menyebabkan anak-anak kurang bersentuhan pada hal-hal yang bersifat karya-karya kesusastraan. Dalam beberapa dekade terakhir anak-anak usia dini di Indonesia mengalami kelangkaan panggung/ media yang mengetengahkan suatu produk karya sastra anak-anak (Qurtuby, 2017).

Keberadaan produk karya sastra dalam hal ini buku cerita memiliki nilai didaktif yang bermanfaat bagi anak-anak. Didaktik merupakan rumpun ilmu mengajar yang membuat seseorang mau belajar. Didaktik tidak sama dengan *pedagogik*, ia hanya merupakan bagian kecil dari ilmu *pedagogik*. Didaktik / mengajar merupakan salah satu aspek dalam mendidik, namun mengajar merupakan unsur utama dalam mendidik (Ismail, 1998). Fungsi mendidik bagi anak usia dini tidak hanya memberikan berbagai pengalaman belajar tetapi berfungsi juga untuk mengoptimalkan pembentukan nilai karakter seseorang.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan diatas maka untuk mengkaji makna yang ada dalam buku cerita Giga & Gogi, perlu dilakukan kajian / analisis struktural dan nilai karakter teks pada buku cerita Giga & Gogi. Buku ini menceritakan tentang kehidupan dua ekor gajah yang ingin mengetahui potensi/ bakat yang

dimilikinya masing-masing. Melalui dialog yang terjadi akan dianalisis secara struktural dan nilai karakter apa yang ingin disampaikan agar makna karakter yang ada di dalamnya dapat dipahami. Analisis struktural bertujuan untuk memaparkan keterkaitan antar unsur yang membangun karya sastra sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Unsur-unsur yang dikaji secara struktural adalah alur, penokohan, latar, tema serta nilai karakter karena kedua unsur tersebut akan dominan dalam mendukung satu kesatuan cerita yang utuh yang selanjutnya memunculkan pesan karakter yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana penyajian struktur teks berupa alur, penokohan, latar, dan tema yang ada dalam buku cerita Giga dan Gogi? (2) Nilai karakter apa yang ingin diungkapkan/ disampaikan dalam buku cerita Giga & Gogi? Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah (1) Ingin mengetahui penyajian struktur teks/rangkaian keterkaitan unsur-unsur intrinsik yang berupa alur, penokohan, latar, dan tema dalam buku cerita Giga dan Gogi dan (2) Ingin mengetahui nilai karakter yang terkandung dalam buku cerita Giga & Gogi.

Manfaat penelitian ini adalah (1) Secara akademis, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi penerbit maupun penulis naskah dalam mengkaji struktur dan mengetahui hubungan tanda yang berupa ikon, indeks, symbol, dan makna yang terkandung dalam buku cerita tersebut, (2) Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan panduan dalam membangun suatu struktur dan hubungan antara tanda (ikon, indeks, simbol & makna) sehingga akan didapat pemahaman

tentang nilai karakter pada buku cerita tersebut yang dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pembelajaran khususnya bagi pendidikan anak usia dini. Selain itu memberikan dorongan dan motivasi bagi masyarakat khususnya orang tua & guru agar dapat meningkatkan disiplin dan pengembangan diri yang lebih baik.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Pengertian / Teori Struktural**

Suatu karya sastra merupakan sebuah kesatuan yang terdiri dari beberapa unsur-unsur pembangun yang ada di dalamnya. Unsur-unsur tersebut saling memiliki keterkaitan antar satu unsur dengan yang lainnya. Proses analisis berdasarkan unsur-unsur ini digunakan untuk mengetahui makna yang terdapat dalam karya sastra tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka usaha untuk menganalisis cerita fabel dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan teori struktural. Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2012:36) menjelaskan bahwa strukturalisme merupakan sebuah totalitas yang dibangun secara koherensi oleh berbagai unsur pembangunnya. Struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan, penegasan, dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah. Sependapat dengan Hawkes (dalam Nurgiyantoro, 2012:37) yang mengatakan bahwa strukturalisme pada dasarnya dapat dipandang sebagai cara berpikir tentang dunia yang lebih merupakan susunan hubungan daripada susunan benda. Dengan demikian, kodrat setiap unsur dalam pembagian sistem struktur itu baru mempunyai makna setelah berada dalam hubungannya dengan unsur-unsur yang lain yang terkandung di dalamnya. Menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2012:25) dibagi menjadi

beberapa bagian, yaitu tema, fakta, dan sarana pengucapan (sastra). Tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita. Fakta dalam sebuah cerita meliputi karakter (penokohan), plot, dan *setting*. Sedangkan sarana sastra adalah teknik yang digunakan oleh pengarang untuk memilih dan menyusun detail cerita (peristiwa dan kejadian) menjadi pola yang bermakna. Penelitian ini membatasi struktur yang akan dianalisis seperti tema, plot/alur, penokohan, dan latar. Alasannya hanya menganalisis keempat struktur tersebut karena keempat unsur tersebut sudah mencakup seluruh unsur pembangun legenda.

#### **a. Plot**

Plot dalam sebuah karya sastra jumlahnya hanya tunggal atau satu. Stanton (2007: 26) mengatakan bahwa plot adalah rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita. Sependapat dengan pendapat tersebut, Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2012:113) mengartikan plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan sebab akibat. Berdasarkan jenisnya plot atau alur dibagi menjadi tiga yakni alur maju, mundur dan campuran. Sebuah cerita dikatakan alur maju jika cerita yang dibahas selalu mengarah ke depan atau tidak pernah mengungkit-ungkit masa lalu. Alur mundur merupakan kebalikan dari alur maju dimana ceritanya membayangkan dan mengungkit-ungkit masa lalu. Alur campuran merupakan paduan dari alur maju dan mundur. Artinya dalam sebuah cerita tidak hanya membayangkan masa lalu melainkan juga membahas tentang masa yang akan datang.

## b. Tema

Tema dalam sebuah karya sastra termasuk dalam unsur yang penting, sebab tema merupakan dasar dari sebuah cerita. Menurut Stanton dan Kenny (dalam Nurgiantoro, 2012:67) tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Sejalan dengan pendapat Stanton dan Kenny, Hartoko dan Rahmanto (dalam Nurgiyantoro, 2012:68) mendeskripsikan tema sebagai gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan dasar yang terdapat dalam sebuah cerita.

## c. Penokohan

Penokohan dalam karya sastra tidak kalah penting dengan kedua unsur sebelumnya yakni tema dan alur. Penokohan sebenarnya memiliki arti yang berbeda dengan tokoh. Meski keduanya memiliki perbedaan, tetapi keduanya merupakan satu kesatuan dan penokohan memiliki arti lebih luas dibandingkan dengan tokoh. Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2012: 165) mendeskripsikan tokoh sebagai orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Sejalan dengan pendapat tersebut Jones (dalam Nurgiyantoro, 2012:165) mengatakan bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penggunaan istilah

karakter sendiri dalam berbagai literatur bahasa Inggris mengacu pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2012: 165). Berdasarkan pernyataan di atas penokohan dapat dikatakan sebagai pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang terdapat dalam sebuah cerita melalui sikap, tindakan, maupun ucapan.

### 1) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, terdapat tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus, sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita, dan sebaliknya, ada tokoh-tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan itu pun mungkin dalam porsi penceritaan yang relatif pendek. Tokoh yang disebut pertama adalah tokoh utama cerita, sedangkan yang kedua adalah tokoh tambahan.

### 2) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Dilihat dari fungsi penampilan tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi. Tokoh antagonis merupakan tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis.

### 3) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Dilihat dari perwatakannya, tokoh cerita dapat dibedakan ke dalam tokoh sederhana dan tokoh kompleks atau bulat. Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu,

atau watak tertentu. Tokoh kompleks atau bulat adalah tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian, dan jati dirinya.

#### 4) Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan. Tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial tidak mengalami perubahan dan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa yang terjadi. Tokoh berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan peristiwa.

#### d. Latar

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2012: 216) mengemukakan bahwa latar diartikan sebagai landasan tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Sejalan dengan pendapat tersebut Stanton (2007: 35) menyatakan bahwa latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung. Berdasarkan kedua pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa latar merupakan suatu landasan tumpu yang melingkupi peristiwa-peristiwa yang berjalan dalam sebuah cerita yang menunjuk pada pengertian tempat, waktu, lingkungan sosial dalam sebuah cerita tersebut. Nurgiyantoro (2012: 227) mengelompokkan latar menjadi tiga, yakni latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

#### 1) Latar Tempat

Menurut Nurgiyantoro (2012:227) latar tempat mengarah pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas.

#### 2) Latar Waktu

Menurut Nurgiyantoro (2012:230) latar waktu berhubungan dengan masalah "kapan" terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Pembaca berusaha memahami dan menikmati cerita berdasarkan acuan waktu yang diketahuinya yang berasal dari luar cerita yang bersangkutan.

#### 3) Latar Sosial

Menurut Nurgiyantoro (2012:233) latar sosial berdasarkan hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks.

## 2. Pengertian Nilai Karakter

Selain unsur intrinsik, setiap karya sastra khususnya cerita pendek juga terkandung beberapa nilai-nilai karakter yang baik yang dapat dijadikan teladan guna membentuk karakter peserta didik yang baik. Nilai atau sifat-sifat tersebut biasanya terdapat pada isi atau gagasan yang coba penulis sampaikan dalam pesannya bagi pembaca atau apresiator khususnya dalam membentuk karakter peserta didik dan hal tersebut tidak bisa dipisahkan dengan pendidikan. Kata karakter berasal dari

bahasa Yunani yang berarti “*to mark*”. Istilah tersebut fokus pada tindakan atau tingkah laku. Menurut Muslich (2011: 71) pengertian karakter memiliki dua arti yakni menunjukkan bagaimana orang bertingkah laku dan berkaitan dengan *personality*. Berkaitan dengan seorang yang bertingkah laku, jika seseorang bertingkah laku baik seperti suka menolong, jujur, menunjukkan karakter mulia dan ini berlaku pula sebaliknya. Karakter berkaitan dengan *personality* maksudnya adalah seseorang yang disebut berkarakter jika tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral.

Likona dalam Muslich (2011: 75) menekankan tiga komponen karakter yang baik dan harus ditanamkan sejak dini yaitu moral *knowing* (pengetahuan tentang moral), moral *feeling* (perasaan tentang moral), dan moral *action* (perbuatan moral). Tiga komponen ini diperlukan untuk dapat memahami, merasakan, dan mengerjakan nilai-nilai kebijakan. Hal ini menjawab kebutuhan bahwa pendidikan moral dalam pembelajaran tidak hanya diberikan dalam bentuk hafalan (kognitif), namun lebih pada pengembangan moral tersebut yang terinternalisasi dalam diri manusia. Hal ini sesuai pula dengan pengertian pendidikan karakter dalam Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 yaitu penguatan pendidikan karakter yang melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan, dan penanaman perilaku kebaikan yang menjadi sebuah pola/kebiasaan. Berdasarkan pengertian tersebut maka pendidikan karakter adalah pendidikan yang membentuk tingkah laku seseorang agar sesuai dengan kaidah moral dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pembentukan karakter pada anak usia dini dilakukan melalui pembiasaan. Adapun tujuannya adalah agar anak mempraktekkan

langsung nilai-nilai tersebut dan terbiasa untuk melakukan hal-hal yang baik dengan harapan nilai tersebut dapat terinternalisasi dalam kehidupan anak. Penanaman nilai pendidikan karakter pada anak usia dini sesuai dengan Perpres Nomor 87 Tahun 2017 suplemen kurikulum mencakup empat aspek yaitu aspek spiritual, aspek personal, aspek sosial, dan aspek lingkungan. Nilai-nilai yang dianggap baik dan penting untuk dikenalkan dan diinternalisasikan untuk anak usia dini sesuai suplemen Perpres Nomor 87 Tahun 2017 yaitu mencakup, kecintaan terhadap Tuhan YME, kejujuran, disiplin, toleransi dan cinta damai, percaya diri, mandiri, tolong menolong, kerja sama dan gotong royong, hormat dan sopan santun, tanggung jawab, kerja keras, kepemimpinan dan keadilan, kreatif, rendah hati, peduli lingkungan, cinta bangsa dan tanah air.

Berikut ini penjabaran dari masing-masing nilai tersebut dan implikasinya. Kecintaan terhadap Tuhan YME dapat diartikan sebagai nilai yang didasarkan pada perilaku yang menunjukkan kepatuhan kepada perintah dan larangan Tuhan YME yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun contoh dari penanaman nilai ini yaitu menunjukkan rasa sayang dan cinta kasih kepada ciptaan Tuhan melalui belaian dan rangkulan, menolong teman, menghargai teman, dan lain sebagainya. Toleransi dan cinta damai dapat diartikan sebagai penanaman kebiasaan bersabar, tenggang rasa, dan menahan emosi dan keinginan. Adapun contoh perilaku yang dapat ditanamkan yaitu sabar menunggu giliran, saling berbagi, bekerja sama, menunjukkan ekspresi yang wajar ketika sedang marah, sedih, atau gembira.

Disiplin adalah nilai yang berkaitan dengan ketertiban dan keteraturan. Contoh dari

penanaman sikap disiplin yaitu membantu anak untuk mengatur waktu bermain, datang tepat waktu. Kejujuran adalah keadaan yang terkait dengan ketulusan dan kelurusan hati untuk berbuat benar. Adapun contoh penanaman nilai ini yaitu dapat ditanamkan pendidik pada anak dengan cara memberi fasilitas kotak khusus untuk temuan. Setiap anak yang menemukan sesuatu yang bukan miliknya dapat meletakkan barang tersebut dalam kotak temuan sehingga setiap teman yang merasa kehilangan dapat mencari barang yang hilang tersebut dalam kotak temuan. Jika di rumah nilai kejujuran dapat ditanamkan dengan meluangkan waktu untuk mendengarkan cerita anak dan mempercayai cerita tersebut sebagai sebuah kebenaran sambil meyakinkan anak bahwa cerita tersebut memang benar.

Percaya diri adalah sikap yang menunjukkan bahwa anak mampu memahami diri dan nilai harga diri. Adapun contoh penanaman nilai ini yaitu dengan cara memberikan pujian atau penguatan tentang semua apa yang dimiliki oleh anak sehingga anak mampu menerima diri secara positif, misalnya, mengatakan kamu pasti bisa, kamu pintar sekali, coba lagi, wow hasil karyamu luar biasa. Mandiri adalah perilaku yang tidak bergantung pada orang lain. Penanaman ini bertujuan untuk membiasakan anak menentukan, melakukan, memenuhi kebutuhan sendiri tanpa bantuan atau dengan bantuan yang seperlunya. Adapun contoh penanaman nilai ini yaitu memberi anak kesempatan untuk mencoba mengerjakan sesuatu sendiri, misalnya memakai pakaian sendiri, makan sendiri, memakai sepatu sendiri, mengerjakan tugas sendiri.

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik

dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya dengan menekankan kemampuan yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif. Adapun contoh penanaman nilai ini adalah pendidik harus bersikap terbuka, memiliki toleransi yang tinggi dan memaparkan ide-ide kreatif lain sehingga anak mampu menciptakan kreatifitas sendiri, misalnya, mengajak anak melihat pameran, berkarya wisata, menyediakan berbagai buku bacaan.

Kerja keras adalah nilai yang berkaitan dengan perilaku pantang menyerah yaitu mengerjakan sesuatu hingga selesai dengan gembira. Adapun contoh perilaku ini yaitu anak dapat mencoba dan terus mencoba, mengerjakan tugas sampai selesai, berusaha mencari atau menyelesaikan tugas sendiri dengan berbagai cara. Tanggung jawab adalah nilai yang terkait dengan kesadaran untuk melakukan dan menanggung segala sesuatunya. Adapun contoh penanaman nilai ini misalnya, membereskan mainan sendiri sehabis bermain, menyelesaikan tugas yang diberikan, mengembalikan buku atau peralatan lain pada tempatnya.

Rendah hati adalah mencerminkan kebesaran jiwa seseorang dan sikap tidak sombong dan bersedia untuk mengalami kehebatan orang lain. Contoh perilaku ini meminta maaf jika salah, memuji karya teman dengan kata-kata, menghargai hasil karya teman dan lain-lain. Hormat dan santun adalah nilai yang terkait dengan tata krama penghormatan pada orang lain yang sesuai dengan norma budaya. Contoh perilaku ini adalah berbicara bergantian, meminta dengan sopan, mengucapkan terima

kasih, mengucapkan tolong jika membutuhkan bantuan.

Tolong-menolong, kerja sama dan gotong royong adalah merupakan bentuk kemampuan sosialisasi dan kematangan emosi. Beberapa contoh kegiatan yang dapat dilakukan adalah membuat strategi pembelajaran yang dilakukan berkelompok, menggunakan metode proyek, mengatur pembagian tugas. Kepemimpinan dan keadilan dapat ditunjukkan dengan mau menjadi pemimpin, mengajak teman untuk melakukan hal yang baik, menjadi penengah, mau menerima berbagai keadaan orang lain, mampu memecahkan masalah dengan memperhatikan kepentingan orang lain. Peduli lingkungan merupakan sikap merawat, menjaga dan respon terhadap lingkungan. Nilai ini dapat dikembangkan dengan membuang sampah pada tempatnya, merawat tanaman dan binatang, membersihkan pekarangan dan kelas, merapikan tempat mainan, memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran/ alat untuk bermain.

Cinta tanah air dan bangsa merupakan sikap rela berkorban dan menghargai hasil buatan bangsa. Penanaman nilai ini dengan mengenalkan produk-produk Indonesia dalam berbagai bidang, mengenalkan cerita-cerita kepahlawanan, cerita rakyat, dan berbagai hasil seni dan budaya yang dimiliki bangsa, berkunjung ke beberapa tempat wisata bersejarah dan lain sebagainya.

Untuk itu dalam penyampaian suatu struktur teks cerita merupakan suatu proses penyampaian makna atau merupakan proses berkomunikasi yang dilakukan baik melalui lisan/tulisan maupun gerakan antara dua atau lebih pembicara. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Ain (dalam Rusli: 2014) langkah-langkah dalam memaknai

isi teks antara lain sebagai berikut.

- a. Menemukan data yang diperoleh tentang tokoh cerita
- b. Menemukan kaitan fakta dengan cerita
- c. Menemukan karakteristik tokoh
- d. Menemukan kaitan keberhasilan tokoh dengan fakta kehidupan
- e. Menemukan nilai-nilai kehidupan yang ingin disampaikan

Dengan langkah-langkah tersebut diharapkan penulis teks maupun pendengar/anak akan lebih mudah memformulasikan teks tersebut sehingga masing-masing memahami dan memaknai suatu nilai teks khususnya teks cerita buku bergambar anak-anak.

### **3. Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu kegiatan yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Heinich, Molenda, Russel (1996: 8) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh.

Fungsi media, khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lentz, seperti dikutip oleh Arsyad (2002:29 - 30) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat keasyikan

peserta didik ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa. Berdasarkan temuan-temuan penelitian diungkapkan bahwa fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada peserta didik yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

Buku bergambar memiliki peran dalam kehidupan sosial salah satunya sebagai media edukasi. Buku dapat membantu membangun kemampuan berbahasa yang baik bagi anak-anak karena ketika membaca, anak-anak akan menemukan kosakata-kosakata baru yang akan membantu mereka mengenal bahasa secara lebih mendalam. Dengan membaca maka anak-anak akan mengenal dunia dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan mereka. Menurut Bertrand dalam Gunawan (2000:20) mengemukakan bahwa buku memberi kesempatan kepada anak untuk belajar karena ketika anak mulai membaca, secara tidak disadari mereka akan terus menggali informasi akan subjek yang menarik perhatian mereka, terlebih ketika membaca buku cerita bergambar, anak akan terdorong untuk berimajinasi dari apa yang mereka baca dan mereka lihat, membangun imajinasi dan membuat cerita tersebut menjadi 'hidup' (Devina, 2014:3).

Saat ini buku bacaan anak ada banyak jenisnya, dan tiap jenis bacaan mempunyai nilainya masing-masing. Berdasarkan klasifikasi Bunanta (2008:29) dari genre fiksi terdapat buku bacaan bergambar, komik, sastra tradisional, fantasi modern, fiksi realistik, fiksi sejarah, dan puisi. Sedangkan untuk genre non-fiksi terdapat buku informasi dan buku biografi.

Penyampaian materi lingkungan termasuk ke dalam buku informasi. Sama halnya dengan buku informasi untuk orang dewasa, buku informasi untuk anak-anak pun terdapat banyak foto dan ilustrasi. Namun, buku informasi untuk anak-anak bisa dibungkus dalam cerita yang berkelanjutan, meskipun penyajiannya harus tetap akurat, otentik, dan menggunakan fakta-fakta. Buku informasi dapat membicarakan tentang "how-to", sejarah, *game* dan *puzzle*, buku alfabet, dan lain-lain, termasuk cara-cara berkebun.

Terkadang, terdapat beberapa informasi tidak dapat disajikan dengan fotografi, sehingga peran ilustrator menjadi penting. Untuk menyampaikan fakta pembelajaran kepada anak-anak membutuhkan integrasi antara kekuatan metodologi penelitian dan pandangan kreatif. Buku non-fiksi yang baik adalah buku yang informatif dan menstimulasi secara visual Salisburry (2004) dalam Hikariza : 2014 : 2).

#### **4. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Penelitian ini memiliki beberapa kajian yang sama dengan penelitian-penelitian terdahulu, namun juga memiliki perbedaan pada beberapa hal. Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

- a. Analisis Struktur Sosial Cerita dalam Cerita Pendek Anak "Anggrek Rara", Herleni (2012)

Persamaan penelitian terdahulu dengan

penelitian ini ingin mengungkapkan kajian tentang struktur cerita, perbedaannya, penelitian ini hanya mengkaji struktur teks ceritanya dan tidak mengkaji latar /fakta sosial cerita. Kemudian pada penelitian terdahulu, penelitian dilakukan pada anak-anak pada umumnya, sedangkan pada penelitian ini, penelitian dilakukan pada anak usia dini yang belum memiliki kemampuan membaca dan berkomunikasi.

- b. **Pengenalan Karakter untuk Anak Usia Dini melalui Cerita Rakyat Budaya Lokal,** Christianti dan Cholimah (2012)  
 Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini ingin mengungkapkan nilai karakter pada anak usia dini melalui suatu cerita rakyat, perbedaannya dengan penelitian ini kajian nilai karakter diuraikan melalui teks cerita fabel.
- c. **Analisis Struktural dan Nilai Pendidikan Moral dalam Novel Anak Rantau Karya Fuadi: Sebuah Tinjauan Sosiologi Sastra Siti Maryam (2018).** Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama menggunakan kajian teori struktural, perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada karya sastra yang diungkap penelitian terdahulu bersumber dari suatu novel sedangkan penelitian ini bersumber pada buku cerita bergambar.
- d. **Analisis Struktural - Semiotik Roman Sisters Karya Wundhia 2014**  
 Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama menggunakan kajian teori struktural, perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada karya sastra yang diungkap penelitian terdahulu bersumber

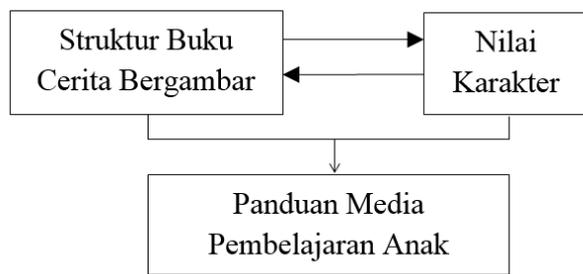
dari suatu roman sedangkan penelitian ini bersumber pada buku cerita fabel.

## 5. Kerangka Pemikiran

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai khususnya nilai karakter pada anak usia dini. Selain penyajian tampilan yang menarik dan mudah diingat diharapkan pula dalam menyusun struktur teks ceritanya juga tercermin nilai-nilai karakter. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan antusias bagi anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Adanya kelebihan yang dimiliki buku cerita bergambar meyakinkan peneliti, bahwa struktur teks cerita yang dibangun mampu menghasilkan pesan tentang nilai suatu karakter bagi anak-anak. Secara umum kerangka ditunjukkan pada Gambar 1.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif analisis, dengan pengertian suatu metode yang bersifat memaparkan sejelas-jelasnya tentang objek yang diteliti, serta menggambarkan data secara keseluruhan, sistematis, dan akurat. Oleh sebab itu, data yang akan dihasilkan dan atau yang dicatat adalah data yang sifatnya fakta seperti apa adanya. Analisis yang dilakukan menggunakan landasan teori yang dipakai, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan kajian teori sehingga hasil penelitian nantinya dapat menguraikan permasalahan yang diteliti secara objektivitas, sistematis berdasarkan teori-teori yang penulis pergunkan. Berdasarkan pada ketentuan di atas subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah 10 draft buku cerita bergambar Penerbit Intan Pariwara Tahun 2018.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Kajian Struktural dan Nilai Karakter Buku Cerita Giga dan Gogi

Untuk pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka, studi dokumentasi maupun wawancara. Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat teori dan lain-lain yang yang berhubungan dengan masalah penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deksriptif kualitatif. Selain itu dalam kegiatan analisis ini meliputi membaca, mencatat data, membaca ulang, mengidentifikasi data, mengklasifikasikan data, membahas data, penyajian data, dan penarikan inferensi. Informasi-informasi tentang struktur cerita dideskripsikan menurut teori analisis struktural, kemudian menarik makna nilai karakter apa yang ingin disampaikan dari seluruh rangkaian struktur teks cerita tersebut. Untuk memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan data dari berbagai sumber data yang telah ada. Dari sumber data tentang buku cerita Giga dan Gogi baik dari penerbit, penulis maupun ilustrasi cerita peneliti akan melakukan hasil pengumpulan data lainnya ke pengguna buku cerita tersebut.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Informan dan Hasil Penelitian

Semua informan dalam penelitian ini tidak merasa keberatan untuk disebutkan namanya, adapun informan penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### a. Ibu Ari Subekti (Penanggung Jawab Produksi)

PT Intan Pariwara dalam operasional produksinya membagi dalam dua macam produksi khususnya untuk kategori buku pembelajaran yakni buku pembelajaran yang diproduksi secara reguler dan paket. Untuk produksi buku cerita Giga dan Gogi termasuk dalam kategori produksi secara paket. Dalam perencanaan produksi, landasan konten pembuatan buku tersebut mengacu pada peraturan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berkaitan dengan standar dan kurikulum yang telah ditetapkan. Konten yang terdapat dalam buku pembelajaran tidak hanya berisi muatan pengetahuan, namun juga berisi muatan nilai moral. Buku cerita Giga dan Gogi termasuk buku cerita yang isinya memiliki pesan moral / karakter.

Untuk tema-tema yang bermuatan nilai moral juga mengacu pada standar dari Kemendikbud yang mengatur tentang nilai-nilai karakter yang perlu diterapkan pada anak didik. Sebagai salah satu produksi buku cerita, Giga dan Gogi diproduksi untuk kalangan peserta didik usia dini atau PAUD. Untuk memudahkan dalam perencanaan dan pelaksanaan produksinya kategori buku pembelajaran juga terbagi dalam dua peristilahan untuk kategori buku pembelajaran pengetahuan diistilahkan *full personifikasi* sedangkan untuk kategori buku

paket seperti halnya buku cerita Giga dan Gogi diistilahkan setengah personifikasi.

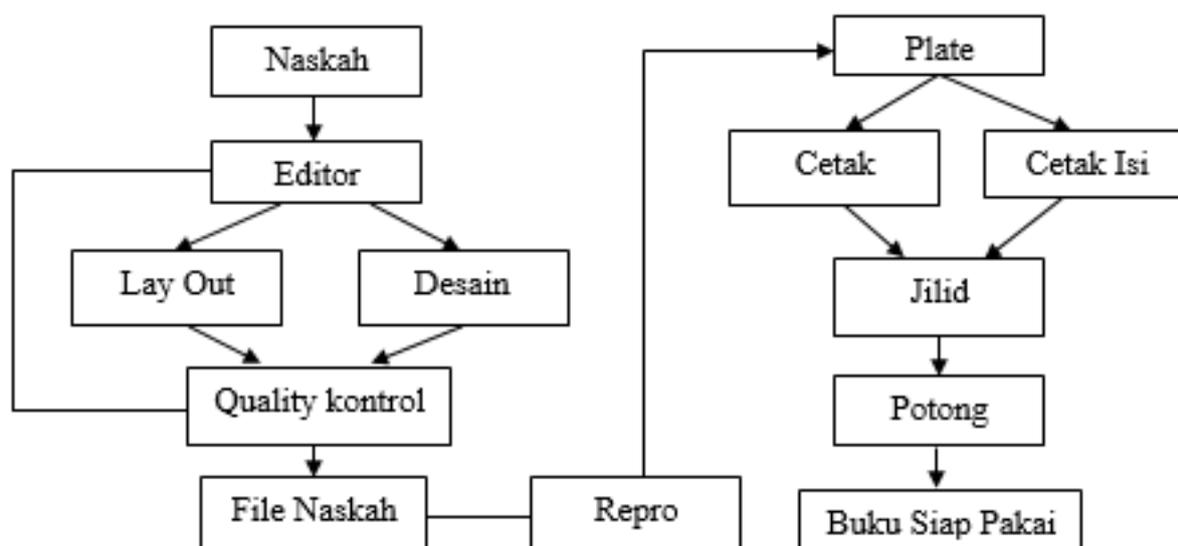
Penyebutan dua istilah tersebut mengacu pada tokoh/ objek yang diketengahkan dalam produksi suatu buku pembelajaran. Tokoh *full* personifikasi dalam buku pembelajaran diproduksi tidak hanya satu jenis tokoh namun setiap produksinya berlainan. Demikian pula tokoh untuk setengah personifikasi diproduksi tidak hanya mengambil satu ikon hewan tertentu, namun berganti-ganti untuk setiap produksi buku cerita tersebut. Buku cerita Giga dan Gogi tergolong buku cerita fabel.

b. Ibu Ermina Krismarsanti (Penulis Naskah)

Produksi di PT Intan Pariwara dilakukan berdasarkan buku yang akan ditawarkan sesuai kurikulum dan ajaran baru produk buku yang dihasilkan. Kegiatan produksi ini yang dilakukan secara reguler (buku ajar), sedangkan untuk produksi paket dilakukan khusus untuk produksi buku cerita.

Seorang penulis pada umumnya perlu mempersiapkan bahan pokoknya untuk menghasilkan suatu karya khususnya buku cerita sebagai salah satu media pembelajaran. Buku cerita Giga dan Gogi salah satu fungsinya juga sebagai panduan seorang guru. Seorang guru khususnya guru PAUD tidak hanya sebagai seorang pendidik namun ia juga mampu berperan sebagai seorang pendongeng. Ia tidak hanya mampu menyampaikan cerita, pun mampu mencerna muatan pesan atau nilai dari cerita yang disampaikan kepada peserta didiknya. Selain itu yang tidak kalah pentingnya ia mampu mengerti psikologi dari audiennya dalam hal ini anak-anak PAUD.

Berikut ini beberapa hal yang mendasar yang perlu diperhatikan oleh seorang penulis antara lain sebagai berikut:



Gambar 2. Proses Produksi

- 1) Proses kreatif dalam mengembangkan tema

Setiap karya tulis, termasuk buku cerita, perlu memiliki tema atau ide pokok. Dalam sebuah karya, tema terungkap saat cerita mengalir dan pembaca dapat menyimpulkan tema yang diangkat di akhir cerita dengan kurikulum maupun standar yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- 2) Kreatif Menciptakan Alur Cerita

Berpegang pada referensi serta aturan yang telah ditetapkan baik oleh perusahaan maupun Kemendikbud. Perlu menyikapi secara bijak dan pintar dalam meramunya menjadi sesuatu yang menarik – serta dapat dicerna.

- 3) Kreatif Menggambarkan Tokoh-Tokoh Cerita

Penokohan merupakan salah satu faktor terpenting dalam sebuah cerita fiksi. Setiap karya fiksi otomatis terdapat tokoh di dalamnya. Dialog juga sangat ampuh menyingkapkan watak tokoh sedikit demi sedikit, agar pembaca semakin penasaran.

- 4) Kreatif Menjadi Arsitek Setting Cerita

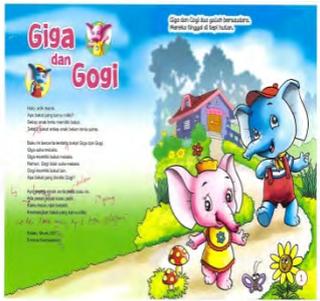
Saat menatap kertas kosong, penulis belajar betapa susahny menjadi pencipta dunia. Penulis perlu melepaskan batas-batas fantasi mereka dan mengendalikan cuaca, kemacetan, tokoh, dan detail terkecil sekalipun.

## **2. Pembahasan**

### **a. Analisis Struktural Teks Buku Cerita Giga dan Gogi**

Suatu karya sastra merupakan sebuah kesatuan yang terdiri dari beberapa unsur-unsur pembangun yang ada di dalamnya. Unsur-unsur tersebut saling memiliki keterkaitan antar satu unsur dengan yang lainnya. Proses analisis berdasarkan unsur-unsur ini digunakan untuk mengetahui makna yang terdapat dalam karya sastra tersebut. Berdasarkan hal tersebut, maka usaha untuk menganalisis cerita fabel dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan teori struktural. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2012:36) menjelaskan bahwa strukturalisme merupakan sebuah totalitas yang dibangun secara koherensi oleh berbagai unsur pembangunnya. Struktur teks cerita fabel antara lain seperti orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Penjelasan lebih lengkapnya dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Penjelasan struktur teks cerita fabel

Struktur Teks	Kalimat	Gambar
<p>Orientasi adalah bagian permulaan pada sebuah cerita fabel yang berisikan dengan pengenalan cerita fabel tersebut yang diantaranya seperti pengenalan tokoh, pengenalan latar tempat dan waktu, pengenalan <i>background</i> atau tema dan lain sebagainya.</p>	<p>Giga dan Gogi adalah dua gajah bersaudara yang tinggal di pinggiran hutan. Giga memiliki kebiasaan melukis di pinggiran danau. Kebiasaan yang dilakukan oleh Giga membuat Gogi ingin menirunya.</p>	
<p>Komplikasi adalah klimaks pada sebuah cerita yang berisikan mengenai puncak masalah yang dialami dan dirasakan oleh tokoh</p>	<p>Gogi mencoba melakukan apa yang dilakukan oleh Giga namun yang terjadi malah justru merusak lukisan Giga. Gogi marah akhirnya perbuatannya diketahui oleh Giga. Melihat lukisannya rusak Giga pun marah. Ketika keduanya bertengkar dari kejauhan terdengar hewan lainnya yang berteriak meminta pertolongan. Giga dan Gogi bergegas menuju suara tersebut.</p>	

<p>Resolusi adalah bagian dari teks yang berisikan dengan pemecahan permasalahan yang dialami dan dirasakan oleh tokoh.</p>	<p>Giga menyampaikan kepada Gogi bahwa bakat setiap orang tidaklah sama Giga pandai melukis sementara Gogi pandai berenang dibuktikan ketika Gogi menolong sahabatnya yang tenggelam di danau</p>	
<p>Koda adalah bagian terakhir dari teks cerita yang berisikan pesan-pesan dan atau amanat yang terdapat didalam cerita fabel itu sendiri</p>	<p>Memiliki bakat / potensi diri tidak perlu sama. Bakat / potensi diri perlu dilatih dan ditekuni. Bakat / potensi diri yang terpenting adalah apabila mampu memberikan kemanfaatan bagi diri sendiri maupun orang lain.</p>	

Penggunaan bahasa dalam dialog teks buku cerita Giga dan Gogi disajikan melalui balon-balon kata. Penempatan balon-balon kata tersebut juga berfungsi

memandu pembaca dalam hal ini guru ketika akan menyampaikannya kembali kepada anak-anak PAUD. Komposisi balon kata dengan gambar juga



Gambar 3. Percakapan Giga & Gogi

Penggunaan bahasa dalam dialog teks buku cerita Giga dan Gogi disajikan melalui balon-balon kata. Penempatan balon-balon kata tersebut juga berfungsi memandu pembaca dalam hal ini guru ketika akan menyampaikannya kembali kepada anak-anak PAUD. Komposisi balon kata dengan gambar juga diperhitungkan oleh penulis dengan ilustrator. Penempatan balon kata diatas gambar salah satunya juga menunjukkan posisi dialog yang terjadi antar tokoh cerita.

**b. Analisis Nilai Karakter Teks Buku Cerita Giga dan Gogi**

Jenis nilai karakter yang terkandung di dalam teks buku cerita Giga dan Gogi berupa nilai karakter / moral yang tercermin dari sikap manusia terhadap sesama, namun dalam cerita fabel ini sosok manusia digantikan dengan binatang yang seolah-olah mempunyai sifat dan sikap seperti manusia. Cerita fabel ini mengandung pesan moral untuk anak-anak agar dalam kehidupannya anak-anak bisa berperilaku:

- 1) Tidak bersikap iri, dengki yang dimiliki oleh Gogi, sikap pemarah, seperti karakter Giga &

Gogi. Adapun kutipannya dalam gambar teks buku cerita adalah:



(a)



(b)



(c)

Gambar 4. Kutipan yang menunjukkan perilaku tidak bersikap iri, dan pemarah

- 2) Giat, rajin, seia-sekata, tidak kenal lelah, pemaaf, rukun seperti karakter sepasang Gajah Giga & Gogi. Keduanya tampak kian rukun, karena yakin bahwa bakat / potensi yang dimiliki oleh setiap anak berbeda-beda.



Gambar 5. Kutipan yang menunjukkan perilaku giat, rajin, seia-sekata, tidak kenal lelah, pemaaf, rukun

## 3) Gemar menolong orang lain

Hal ini digambarkan oleh karakter Giga ketika mendengar teriakan sahabatnya yang membutuhkan pertolongan sahabatnya Uca dan Cici.



Gambar 6. Kutipan yang menunjukkan perilaku gemar menolong orang lain

4) Teknik penyampaian yang dilakukan oleh penulis / pengarang dalam menyampaikan pesan / nilai karakter moralnya bersifat langsung. Teknik ini dilakukan melalui pelukisan watak tokoh yang bersifat uraian. Pengarang menyampaikan nilai moral secara langsung dan eksplisit. Teknik secara langsung ini dinilai kurang bagus bagi anak-anak, karena anak-anak tidak bisa menggunakan daya pikirnya secara maksimal untuk menemukan pesan / nilai karakter moral yang sesuai dengan kemampuan masing-masing anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap struktural teks dan nilai karakter maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bahwa dalam penyajian buku cerita Giga dan Gogi sudah terdapat adanya rangkaian

keterkaitan unsur-unsur intrinsik antara lain yang berupa alur, penokohan, latar, dan tema. Selain itu juga sudah menunjukkan struktur teks suatu buku cerita yang meliputi: 1) Orientasi pada bagian permulaan pada sebuah cerita fabel yang berisikan dengan pengenalan cerita telah disampaikan diawal teks buku cerita fabel tersebut. Rangkaian struktur lainnya disebutkan dan diuraikan dalam rangkaian ceritanya diantaranya seperti pengenalan tokoh, pengenalan latar tempat dan waktu, pengenalan *background* atau tema dan lain sebagainya. 2) Komplikasi adalah klimaks pada sebuah cerita yang berisikan mengenai puncak masalah yang dialami dan dirasakan oleh tokoh. Puncak masalah telah diupayakan sesuai dengan sasaran dari teks buku cerita fabel tersebut yakni anak-anak sehingga diharapkan tidak memberat-kan dalam penangkapan / penerimaan-nya. 3) Resolusi, teks yang berisikan dengan pemecahan permasalahan yang dialami dan dirasakan oleh tokoh. Pemecahan masalah yang dilakukan juga sesuai dengan karakteristik dari pendengar khususnya anak-anak dan yang terakhir 4) Koda teks cerita yang berisikan pesan-pesan dan atau amanat yang terdapat didalam cerita fabel itu sendiri.

2. Pesan yang membangun nilai karakter juga telah diungkapkan dengan secara jelas dan dikemukakan dalam setiap rangkaian ceritanya maupun dialog yang tersaji dalam balon kata-kata. Hal ini akan memudahkan pula bagi guru yang menggunakan buku tersebut sebagai media pembelajaran anak-anak PAUD.

**SARAN**

Penelitian terhadap struktural teks dan nilai karakter buku cerita Giga dan Gogi merupakan media panduan dan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pada anak-anak. Analisa struktur yang digunakan dalam penelitian ini merupakan awal yang penting untuk melangkah kepada analisa suatu karya sastra lainnya. Sebagai media panduan diharapkan nantinya dapat dikembangkan pula sebagai media permainan dari bagian struktur teks tersebut. Selain itu nilai karakter yang ingin dibangunpun akan semakin bertambah seiring dengan semakin bervariasinya pola penyajian yang ingin disampaikan khususnya kepada anak-anak. Permasalahan yang kompleks pada teks buku cerita sebagai media pembelajaran memungkinkan diadakannya penelitian dengan menggunakan pendekatan-an komunikasi, sosiologi sastra, pendekatan-an strukturalisme, pendekatan pragmatik, dan pendekatan lainnya yang relevan.

**Daftar Pustaka**

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bunanta, Murti. (2008). *Buku, Mendongeng dan Minat Membaca*. Jakarta: Kelompok Pecinta Buku Anak.
- Gunawan, Ary. (2000). *Sosiologi Pendidikan: Suatu Analisis Sosiologi Tentang Pelbagai Problem Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heinich, Molenda, Russel. (1996). *Instructional Media and New Technologies of Instruction*.
- Ismail, Andar. (1998). *Ajarlah Mereka Melakukan. Kumpulan Karangan Seputar PAK*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Muslich, Masnur. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Stanton, Robert. (2007). *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ain, Isti Nurul. (2016). "Penerapan Model Sequenced Dalam Pembelajaran Memaknai Isi Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas VII SMP Pasundan 8 Bandung". <http://repository.unpas.ac.id/12210/4/BAB%20II%20banget.pdf>
- Hikariza, Alif Jannata & Sihombing, Riama Maslan. (2014). <https://media.neliti.com/media/publications/180300-ID-activity-book-pengenalan-pemanfaatan.pdf>.
- Maria Devina Hartanto, I Wayan Swandi, Alvin Raditya Sutopo. (2014). <https://media.neliti.com/media/publications/83430-ID-perancangan-buku-cerita-ilustrasi-pembel.pdf>
- Sumanto Al Qurtuby. (2017). <https://www.liputan6.com/news/read/3203062/meningkatkan-budaya-baca-dan-literasi-masyarakat-indonesia>