

**IMPLEMENTASI NILAI-NILAI KARAKTER  
DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS SASTRA  
TRADISIONAL MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN PETA  
PIKIRAN DIGITAL**

***IMPLEMENTATION OF CHARACTER VALUES IN COMPREHENDING  
TRADITIONAL LITERARY TEXTS THROUGH DIGITAL MIND MAPPING***

**Aji Septiaji**

Universitas Majalengka

Pos-el: ajiseptiaji@gmail.com

**Abstrak**

Kesuksesan pendidikan ialah teraplikasikannya nilai-nilai karakter ketika pembelajaran di sekolah dan kehidupan di luar sekolah. Nilai-nilai karakter yang dimaksud meliputi religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, kebangsaan, menghargai prestasi, ramah/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, berpikir logis, dan tanggungjawab. Guru sebagai salah satu aktor terciptanya keberhasilan pembelajaran perlu menumbuhkan dan membiasakan nilai-nilai karakter kepada para siswa salah satunya melalui teks sastra tradisional yaitu sebagai sarana untuk memahami dunia, mengekspresikan gagasan, dan nilai-nilai. Pada makalah ini, penulis menemukan beberapa faktor permasalahan dalam pembelajaran terutama bidang sastra, yaitu penggunaan media pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penyajian bahan ajar. Penyajian bahan ajar sastra kepada siswa bukan hanya melalui teks sebagai mediana melainkan perlu media lain berbasis teknologi sebagai penunjang keberhasilan. Siswa bisa mudah memahami, memiliki daya tarik, dan dapat melatih kemampuan berpikir secara kreatif. Penulis memanfaatkan media pembelajaran peta pikiran digital (*iMindMap*) sebagai solusi kreatif dan menyenangkan bagi siswa dalam memahami teks sastra tradisional terhadap isi teks. Bentuk media pembelajaran tersebut berupa perangkat lunak (*software*) dari model pembelajaran *Mind Map*. Dengan demikian, siswa bukan hanya mampu menyerap informasi yang terdapat dalam teks yang disajikan secara visual melainkan mampu menemukan nilai-nilai karakter sebagai sarana implementasinya.

**Kata Kunci:** *nilai-nilai karakter, pembelajaran memahami, teks sastra tradisional, media pembelajaran, peta pikiran digital*

**Abstract**

*The success in education can be seen from existance of character values both inside and outside of school environment. The character values include religious, to be honest and fair, tolerance, discipline, work hard, creative, independent , democracy, curiosity, loving the homeland, appreciating the achievements, friendly / communicative, loving peace, likes*

*to read, care for the environment, social care, think logically, and responsibility. Teachers as one of the actors in education are responsible for implementing the character values in the teaching and learning process. One of the ways is through traditional literary texts which can be used as media to understand the world, to express ideas, and values. The author found some problems in teaching literature, namely teaching media, classroom management, and presentation of teaching materials. Presenting literature as teaching material is not only presented through texts but also can be based on the technology. Therefore, the students are able to understand the material easily; engage the students to learn; and help them to think creatively. The author used mind mapping digital learning (iMindMap) as media in the teaching and learning process to create a fun and joyful learning environment for the students in comprehending the content of traditional literary texts. iMindMap is a software from MindMapping teaching model. As a result, the students are not only expected to comprehend the information in the text visually but also they can understand more about the character values.*

**Keyword:** *character values, learning to understand, traditional literary texts, teaching media, digital mind mapping.*

## **1. Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Bangsa Indonesia kaya akan berbagai hasil karya sastra, seperti puisi, prosa, dan drama. Kata *sastra* terbentuk dari bahasa Sanskerta: *susastra*, yaitu *su* yang artinya indah, baik. *Sas* artinya aturan atau nasihat, atau agama, dan *tra* artinya alat. Jadi, sastra berarti alat untuk menyampaikan aturan, ajaran, nasihat, atau agama dengan menggunakan bahasa atau hal-hal yang indah dan baik. Keindahan hasil karya sastra itu ditentukan oleh isi yang terkandung dalam karangan atau bahasa yang dipergunakan oleh sang penyair (dalam puisi) atau sang penulis (dalam prosa dan drama).

Pada umumnya, sastra adalah bentuk kreasi imajinatif dengan paparan bahasa tertentu yang menggambarkan dunia rekaan, menghadirkan pemahaman, dan pengalaman tertentu, serta mengandung nilai estetika tertentu yang bisa dibuat oleh orang dewasa atau anak-anak.

Adapun kehadiran sastra turut menambah khazanah ilmu pengetahuan. Sastra mampu memberikan berbagai pengalaman yang menarik dan inspiratif kepada setiap pembaca dari berbagai kalangan. Menurut Lukens (1999:10) sastra menawarkan dua hal utama, yaitu kesenangan dan pemahaman. Sastra hadir kepada pembaca pertama-tama adalah memberikan hiburan, hiburan yang menyenangkan. Sastra menampilkan cerita yang menarik, mengajak pembaca untuk memanjakan fantasi, membawa pembaca ke suatu alur kehidupan yang penuh daya imajinasi, daya tarik, dan rasa ingin tahu.

Sebagai sebuah karya, sastra (khususnya sastra anak-anak) menjanjikan sesuatu bagi pembacanya, yaitu nilai yang terkandung di dalamnya yang dikemas secara intrinsik dan ekstrinsik. Dengan demikian, kedudukan sastra anak menjadi penting bagi

perkembangan anak. Sebuah karya dengan penggunaan bahasa yang efektif akan membuahkan pengalaman estetik bagi anak. Penggunaan bahasa yang imajinatif dapat menghasilkan respons-respons intelektual dan emosional terhadap peran tokoh dan konflik yang dihayatinya. Huck (1987) mengungkapkan bahwa anak-anak akan merasakan bagaimana memikul penderitaan dan mengambil risiko, juga akan ditantang untuk memimpikan berbagai mimpi serta merenungkan dan mengemukakan berbagai masalah mengenai dirinya sendiri, orang lain, dan dunia sekitarnya. Pada saat inilah anak-anak belajar memahami dunia dengan sudut pandang yang berbeda dan perlahan bisa membentuk karakter terhadap apa yang dialaminya. Rahmanto (1998:16) mengungkapkan ada empat manfaat belajar sastra, yaitu (1) membantu keterampilan berbahasa; (2) meningkatkan pengetahuan budaya; (3) mengembangkan cipta dan rasa; dan (4) menunjang pembentukan watak atau karakter.

(1) Membantu keterampilan berbahasa, kemampuan menyimak pembacaan karya sastra, kemampuan berbicara dengan bermain peran atau menanggapi isi cerita, kemampuan membaca melalui kegiatan membaca puisi dan cerpen, serta kemampuan menulis puisi, cerpen, dan karya sastra lainnya.

(2) Meningkatkan pengetahuan budaya, sastra adalah bagian dari kebudayaan. Sebuah karya sastra memuat unsur-unsur kebudayaan, sehingga dapat mengetahui budaya suatu masyarakat.

(3) Mengembangkan cipta dan rasa, berkaitan dengan kecakapan yang bersifat indra, penalaran, afektif, sosial dan religius. Sekaligus mengembangkan kepekaan rasa dan emosi.

(4) Menunjang pembentukan watak dan karakter, dengan belajar memahami berbagai karakter tokoh cerita, kita dapat menentukan karakter baik dan buruk. Mengembangkan pengetahuan, memperkaya rohani, menjadi manusia yang berbudaya, dan mengungkapkan sesuatu dengan baik.

Keempat manfaat tersebut merupakan dasar memperoleh karakter yang memiliki kecerdasan melalui keindahan berbagai karya sastra. Karya sastra jika dibandingkan dengan karya tulis lainnya memiliki berbagai ciri keunggulan, yaitu keorisinalan (keaslian), karakteristik (nilai seni), serta keindahan alam, isi, dan ungkapannya. Selain itu, dalam memahami karya sastra akan menemukan tiga aspek, yaitu keindahan, kejujuran, dan kebenaran. Keindahan dalam bentuk yang ditampilkan dalam sastra, kejujuran dalam ungkapan yang ditunjukkan dalam sastra, dan kebenaran terhadap isi yang dipahami dalam sastra. Perbedaan sastra dengan lainnya ialah pada pemberian gambaran kehidupan yang bermakna secara terurai dalam karya tersebut.

Sastra kaitannya dengan pembelajara ialah memiliki hubungan dengan masalah-masalah dunia nyata sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap permasalahan-permasalahan dalam dunia nyata serta manfaat yang ada di dalamnya. Jika sastra tidak memiliki manfaat maka karya sastra tidak akan bernilai bagi pembacanya.

Melalui hal tersebut, sastra memberikan pengaruh terhadap pembacanya. Sastra membentuk pola pikir dan respons pembaca terhadap apa yang dibacanya dengan aktivitas kesehariannya yang saling berkaitan. Namun, pembelajaran bahasa dan sastra

pada umumnya mengalami kendala dan hambatan. Khususnya pada pembelajaran sastra yang kadang dianggap kurang bermanfaat. Sikap kurang apresiatif muncul dari siswa dan guru, sehingga pengajaran sastra terabaikan. Kemdiknas (2011:59) menyatakan bahwa penyajian pembelajaran sastra hanya sekedar memenuhi tuntutan kurikulum, kering, kurang hidup, dan cenderung kurang mendapat tempat di hati siswa.

Pembelajaran sastra diberbagai jenjang pendidikan selama ini dianggap kurang penting dan dianaktirikan oleh para guru, apalagi para guru yang pengetahuan dan apresiasi (budayanya) rendah. Hakikat dari tujuan pembelajaran sastra yaitu untuk menumbuhkan keterampilan, rasa cinta dan penghargaan para siswa terhadap bahasa dan sastra Indonesia sebagai budaya warisan leluhur. Pada pembelajaran pula sastra memiliki problematika yang mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan, faktor permasalahan yang muncul dalam ranah pembelajaran sastra ialah penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru, dan penyajian bahan ajar. Penyajian bahan ajar kepada siswa bukan hanya melalui teks sebagai medianya, melainkan perlu media lain berbasis teknologi sebagai penunjang keberhasilan. Dengan demikian, guru bisa lebih kreatif dalam mengajar dan siswa bisa termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

## **1.2 Masalah**

Adapun rumusan masalah dari makalah ini adalah (1) bagaimanakah pemahaman teks sastra tradisional?; (2) bagaimanakah prosedur penggunaan media pembelajaran peta pikiran digital?; dan (3) bagaimanakah bentuk implementasi teks sastra tradisional melalui media pembelajaran peta pikiran digital?

## **1.3 Tujuan**

Makalah ini bertujuan untuk mengungkapkan (1) pemahaman teks sastra tradisional?; (2) prosedur penggunaan media pembelajaran peta pikiran digital?; dan (3) bentuk implementasi teks sastra tradisional melalui media pembelajaran peta pikiran digital.

## **2. Kerangka Teori**

Istilah “tradisional” dalam kesastraan (*traditional literature* atau *folk literature*) menunjukkan bahwa bentuk itu berasal dari cerita yang telah mentradisi, tidak diketahui kapan mulainya dan siapa penciptanya, dan dikisahkan secara turun-temurun secara lisan. Mitchell (2003:228) menyatakan bahwa sastra tradisional (*traditional literature*) merupakan bentuk ekspresi masyarakat pada masa lalu yang umumnya disampaikan secara lisan. Berbagai cerita tradisional tersebut telah banyak dikumpulkan, dibukukan, dan dipublikasikan secara tertulis supaya cerita tersebut tidak hilang dari masyarakat dengan kondisi masyarakat yang sering berubah.

Effendi (2011:2) mengungkapkan bahwa sastra tradisional adalah sebuah karya sastra yang ada dan memulai berkembang minimal dua generasi yang lalu. Apabila satu

generasi kita anggap 50 tahun, maka sastra tradisional itu minimal telah berumur sekitar lebih dari 100 tahun yang lalu.

Sastra tradisional bukan hanya dikenal di Indonesia melainkan di belahan negara lain. Misalnya cerita dari Yunani klasik, India, Cina, dan Jepang. Cerita-cerita tersebut bisa berbentuk legenda, mitos, fabel, dan berbagai bentuk cerita rakyat lainnya.

Ditinjau dari fungsinya, sastra tradisional mendukung perkembangan anak, baik perkembangan aspek emosional, afektif, kognitif, imajinatif, perasaan estetis, maupun perkembangan kebahasaan. Selain itu, sebagai hiburan yang menyenangkan bagi anak. Saxby (1991:91) menegaskan bahwa sastra tradisional kini telah menjadi bagian dari sastra anak. Anak-anak dapat menikmati cerita tersebut karena menarik, mengandung humor, dan pada umumnya cerita berakhir dengan kebahagiaan. Watak tokoh cerita yang baik mendapat hadiah (*reward*), sedangkan tokoh jahat mendapat hukuman (*punishment*).

Adapun bentuk sastra tradisional di antaranya ialah (1) fabel; (2) dongeng rakyat; (3) mitologi; (4) legenda; dan (5) epos (Nurgiyantoro, 2004:115).

**Fabel**, merupakan cerita binatang yang dimaksudkan sebagai personifikasi karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh cerita dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku sebagaimana halnya manusia. Pada umumnya cerita fabel tidak panjang, dan secara jelas mengandung ajaran moral, pesan moral tersebut biasanya ditempatkan pada bagian akhir cerita. Tujuan penyampaian atau ajara moral inilah yang menjadi fokus penceritaan dan sekaligus yang menyebabkan hadirnya fabel di tengah masyarakat.

**Dongeng Rakyat** (*folktales* atau *folklore*), pada masa lampau dongeng banyak diceritakan oleh orang tua kepada anaknya secara lisan dan turun temurun, sehingga selalu terdapat variasi penceritaan walau hanya isinya kurang lebih sama. Dongeng pun hadir terutama karena dimaksudkan untuk menyampaikan ajaran moral, konflik kepentingan antara baik dan buruk, dan yang baik pada akhirnya pasti menang. Tokoh yang dihadirkan, bisa sesama manusia, atau ditambah makhluk lain seperti binatang dan makhluk halus.

**Mitos** (*myths*), merupakan cerita masa lampau yang dimiliki oleh bangsa-bangsa di dunia. Mitos dapat dipahami sebagai sebuah cerita yang berkaitan dengan dewa-dewi atau tentang kehidupan supernatural yang lain, juga sering mengandung sifat pendewaan manusia atau manusia keturunan dewa. Mitos biasanya menampilkan cerita tentang kepahlawanan, asal-usul alam, manusia, atau bangsa yang dipahami mengandung sesuatu yang suci atau gaib. Kebenaran cerita mitos sebenarnya dapat dipertanyakan, tetapi masyarakat pemilik mitos tersebut tidak pernah mempersoalkannya. Istilah mitos dan mitologi sering dipakai secara bergantian walaupun sebenarnya memiliki nuansa makna yang agak berbeda. Mitos berkaitan dengan cerita itu sendiri, sedangkan mitologi merupakan ilmu sastra yang mengandung konsep mitos, konsep tentang dongeng suci atau gaib yang berkaitan dengan kehidupan dewa-dewi dan makhluk halus lainnya.

**Legenda** (*legends*), mempunyai kemiripan dengan mitologi, bahkan sering terjadi tumpang tindih penamaan di antara keduanya. Legenda sering memiliki atau

berkaitan dengan kebenaran sejarah, dan kurang berkaitan dengan masalah kepercayaan supernatural. Legenda menampilkan tokoh sebagai pahlwan (*hero*) yang memiliki kehebatan tertentu dalam berbagai aksinya. Misalnya *Rara Jonggrang*, *Sangkuriang*, dan *Gadjah Mada*.

**Epos** (*folk epic* atau epik, wiracarita) merupakan sebuah cerita panjang yang berbentuk syair (puisi) dengan pengarang yang tidak pernah diketahui. Ia berisi cerita kepahlawanan seseorang yang luar biasa hebat dalam kesaktian maupun kisah petualangannya. Tokoh yang dihadirkan melebihi kelumrahan manusia biasa, hebat dalam segala hal, baik yang menyangkut kualifikasi fisik maupun moral. Aktivitas kehebatannya dapat berupa berpetualang, perjalanan, pencarian, dan penemuan. Aktivitas tersebut menunjukkan karakter keberanian. Cerita berlatar di suatu masyarakat, bangsa, atau bahkan dunia yang terjadi pada masa lampau. Cerita epos hadir di masyarakat pada waktu itu, tentunya juga dapat dipahami untuk masa kini, terutama adalah untuk memberikan ajaran moral secara simbolik lewat sikap, perilaku, tindakan tokoh, dan berbagai aksi atau peristiwa yang mengiringinya. Misalnya cerita *Ramayana* dan *Mahabharata*.

### **3. Pembahasan dan Hasil**

Berdasarkan pemahaman di atas, sastra lekat dengan unsur identitas suatu daerah, adat istiadat, norma atau nilai-nilai yang berlaku. Dapat dipahami bahwa sastra tidak lahir tanpa kekosongan budaya. Tetapi, muncul pada masyarakat yang telah memiliki tradisi, adat istiadat, keyakinan, pandangan hidup, estetika, dan lain-lain yang merupakan wujud kebudayaan. Ekspresi dan eksistensi sastra dipakai untuk mengungkapkan berbagai pola kehidupan masyarakat, sehingga sastra akan mencerminkan kehidupan sosial budaya masyarakat. Norton & Norton (1994:355) mengungkapkan bahwa membaca cerita tradisional dari berbagai daerah dapat memperoleh pengetahuan wawasan dan pemahaman tentang kebudayaan masyarakat yang bersangkutan. Pada umumnya, pesan-pesan yang terdapat dalam karya sastra berupa nilai-nilai yang saling berkaitan dengan latar belakang sosial budaya suatu masyarakat.

#### **3.1 Penggunaan Peta Pikiran Digital**

Adapun prosedur dalam penggunaan program peta pikiran digital adalah sebagai berikut (Windura, 2013:84).

- a. Untuk dapat mengunduh program ini secara gratis dan resmi beserta petunjuk instalasinya, kunjungi laman *www.brainicsmart.com* atau *www.mybrainic.smart*;
- b. Setelah berhasil menginstalasi *iMindMap*, maka akan muncul *icon iMindMap* seperti berikut ini.



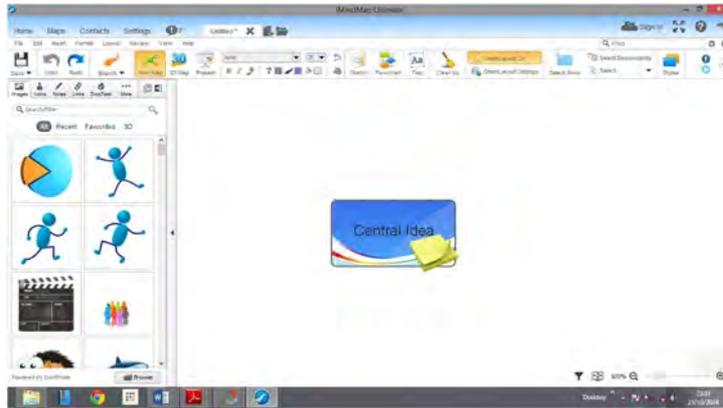
- 1) Silakan klik 2x (lihat lingkaran merah)
- 2) Setelah klik 2x, maka Anda akan disambut oleh halaman awal atau *start page* dari *software*



- 3) Klik 1x tombol *New Mind Map* (lihat lingkaran merah di atas)
- 4) Akan terlihat halaman seperti di bawah ini



- 5) Ini adalah kotak untuk memilih berbagai gambar pusat *MindMap* Anda. Silakan klik 1x gambar yang dipilih (lingkaran merah) lalu klik *choose* (lingkaran merah).
- 6) Anda juga dapat mengklik *browse* (lingkaran merah) di bagian kiri bawah untuk memilih koleksi gambar Anda sendiri. Semua format .jpeg, .bmp, .tiff dapat dipilih sebagai pusat *Mind Map*. Sebagai contoh di bawah ini.



- 7) Kemudian, silakan ketikkan kata, misalnya “SASTRA TRADISIONAL” lalu klik *enter*. Maka, akan seperti tampilan di bawah ini.



- 8) Untuk membuat cabang utama, silakan arahkan *cursor* ke tengah gambar pusat *Mind Map* dan Anda akan menemukan titik merah seperti di bawah ini. Arahkan *cursor* tepat di atas titik merah tersebut.



- 9) Silakan klik dan geser (*click & drag*) dari titik merah ke arah kanan misalnya, dan kemudian lepas klik-nya, maka akan terbentuk cabang kosong seperti berikut.



- 10) Lalu ketikkan kata misalnya “FABEL” dan klik *enter*, sehingga menjadi cabang utama yang sudah berisi informasi seperti di bawah ini.



- 11) Arahkan *cursor* pada ujung utama yang telah terbentuk. Terlihat ada titik merah dan lingkaran biru. Dengan klik & *drag* ini berguna untuk:

- a. Bulatan merah untuk membuat cabang baru
- b. Bulatan biru untuk menggeser dan memanjangkan atau memendekkan cabang yang telah terbentuk
- c. Bulatan jingga untuk membuat cabang kotak (*box branch*)
- d. Bulatan hijau untuk membuat garis penghubung antarcabang (*relationship arrow*)
- e. Bulatan abu-abu untuk pengaturan memilih aneka garis atau cabang



### 3.2 Implementasi Nilai-Nilai Karakter

Karakter merupakan hal ihwal dalam pembentuk keberhasilan individu atau kelompok, selain pengetahuan dan keterampilan. Pada ranah pembelajaran, penanaman karakter atau nilai-nilai karakter dapat ditanamkan melalui bahan ajar dan dari cara mengajar guru. Berikut adalah contoh nilai karakter yang terdapat dalam sebuah teks sastra tradisional (fabel).

#### “Anak Harimau dan Celoteh Seekor Kera”

Dua ekor anak harimau sedang mengasah kuku-kuku mereka pada sebuah pohon dengan cara mencakar-cakar kuku mereka, kedua anak harimau itu berhadapan dan saling menyerang berguling, menggigit. Namun, hal itu hanyalah sebuah latihan disertai dengan canda. Setiap hari itulah yang mereka lakukan terkadang mereka berlatih menangkap serangga-serangga kecil.

Suatu hari seekor kera meloncat dari pohon ke pohon mencari buah-buahan dengan gesit dan tangkas, kera ini sangat lihai dalam meloncati pohon dan hampir tidak pernah jatuh ke tanah. Kera itu menemukan sebuah pohon sawo besar dan penuh dengan buah, dia sangat senang karena melimpahnya makanan untuknya. Segera kera itu meloncat ke pohon dan dia mulai memetik buah pilihan yang paling segar dan matang. Sambil duduk kera itu mengunyah buah sawo dengan asyiknya, kemudian dia mendengar suara harimau di bawah pohon sawo tersebut. Ternyata, di bawah pohon terdapat sarang harimau. Dia melihat seekor harimau besar dengan dua ekor anak harimau yang mengikutinya. Anak harimau itu disusui oleh induknya, dan setelah selesai induknya pergi mencari makanan. Kera itu memperhatikan kedua anak harimau dengan tenang karena kera itu tidak merasa terancam oleh harimau-harimau tersebut.

Di dekat sarang, anak-anak harimau tersebut terlihat berlatih menerkam dan menggigit satu sama lain, terkadang mereka saling mengejar. Ketika kera melihat apa yang dilakukan oleh kedua harimau tersebut, dia hanya tertawa lalu turun dari

pohon sawo itu dan mendekati mereka dengan mengepal satu buah sawo di tangannya.

Awalnya, kera itu hanya menonton. Namun, karena mereka masih kecil dan bergerak menerkam seperti harimau besar, kera itu tertawa sambil mengejek kedua harimau tersebut *“Hahahaha.... kenapa kalian saling menerkam, mencakar, dan berlari seperti harimau dewasa? Kalian itu masih kecil dan kalian tidak mampu menerkam seekor rusa dengan kuku kecil itu, bahkan aku kira jika kalian melihat seekor rusa di sini, kalian tidak mampu untuk menerkamnya.”* Celoteh kera sambil mengejek harimau-harimau itu. Namun, harimau-harimau itu tidak memperdulikan kera tersebut, mereka terus melanjutkan latihannya.

Kera itu terus saja mengejek mereka sambil tertawa hingga salah satu harimau mendekati kera *“Hai kera, memang benar usia kami masih sangat muda, saat ini kami bahkan tak mampu melindungi diri kami dari ancaman. Kami juga tidak mampu memburu mangsa seperti rusa besar, tetapi ketika besar nanti kami akan menjadi pemangsa yang hebat, dan kami melakukan latihan ini sebagai persiapan nanti. Kami takut ketika kami sudah besar nanti tidak sempat berlatih lagi.”* Tegas harimau kepada kera.

Setelah itu, kera langsung menaiki pohon sawo dan kembali mencari makanan untuk dia kunyah, dan kedua harimau itu masih terlihat berlatih hingga ibu mereka tiba.

(Sumber: Dikutip dari *dongengceritakyat.com* dengan pengubahan)

Nilai karakter yang terdapat dalam cerita fabel di atas ialah **Disiplin** dan **Kerja Keras**. Karakter tersebut terdapat dari kedua anak harimau yang terus berlatih meskipun usia mereka masih sangat muda. Di tengah latihannya tidak memperdulikan celotehan-celotehan miring dari seekor kera. Dapat diamati bahwa untuk bisa menguasai sesuatu dengan baik, kita harus banyak berlatih. Latihan akan membuat kesempurnaan.

Adapun bentuk implementasi dari teks sastra tradisional melalui media pembelajaran peta pikiran digital dapat dilihat melalui **lampiran**.

## **4. Penutup**

### **4.1 Simpulan**

Problematika yang dihadapi guru di dalam kelas ialah bagaimana melaksanakan proses pembelajaran secara kreatif sehingga siswa mampu berpikir dan bertindak kreatif. Ketika adanya kreativitas, maka nilai karakter pun ada. Pembelajaran sastra khususnya teks sastra tradisional memerlukan media lain sebagai sarana memahaminya, bukan hanya media teks yang ditampilkan kepada siswa. Secara kognitif, siswa akan mudah memahami sesuatu/informasi secara visual, penuh gambar menarik, dan warna yang beragam.

Pada umumnya, pembelajaran akan efektif apabila objek dan kejadian yang terangkum dalam bahan pembelajaran dapat divisualisasikan secara realistik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis perangkat lunak (*software*) ini dapat diartikan sebagai kemampuan menerima dan menyampaikan pesan-pesan visual,

mencakup membaca visual secara tepat, memahami makna yang terkandung di dalamnya, dan menghubungkan unsur-unsur isi pesan visual.

Peta pikiran digital sebagai media pembelajaran kreatif dapat menjadi suplemen bagi siswa walaupun sifatnya hanya *pilihan*. Tetapi, dapat dimanfaatkan juga untuk menambah wawasan dan pengetahuan khususnya dalam memberi pemahaman kepada siswa tentang aneka jenis teks sastra tradisional maupun isi teks cerita yang disajikan.

Penggunaan media pembelajaran dalam memahami teks sastra tradisional sebagai pedoman yang tepat dalam menunjang pemahaman, wawasan, dan pengalaman kepada siswa supaya lebih menarik dengan sajian kata/kalimat dalam bentuk visual dan animasi.

## 4.2 Saran

Dalam memanfaatkan media pembelajaran ini perlu mempertimbangkan segi artistiknya, yaitu penggunaan gambar dan simbol sebagai ide sentral, penggunaan warna-warna yang menarik, penggunaan kata kunci yang tepat, mudah dimengerti, dan mudah diingat, serta keterkaitan cabang dengan ide utama (ide sentral) guna menambah daya tarik serta motivasi belajar.

## 5. Daftar Pustaka

- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran yang efektif di sekolah dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ardianyah & Rina Ariyani. (tanpa tahun). *Cerita tentang hewan: anak harimau dan celoteh seekor kera*. Diakses tanggal 23 Mei 2016. Tersedia (online) di <http://dongengceritarakyat.com/cerita-tentang-hewan-pesan-moral/fabel>
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Buzan, T. (2011). *Buku pintar mind map*. Jakarta: Gramedia
- Huck, Charlotte S, Susan Hepler & Janet Hickman. (1987). *Children's literature in the elementary school*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Kemendiknas. (2011). *Panduan pendidikan karakter*. Jakarta (?).
- Lukens, Rebecca. (1999). *A critical handbook of children's literature*. New York: Longman.
- Mitchell, Diana. (2003). *Children's literature, an invitation to the world*. Boston: Ablongman.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2004). *Sastra anak: persoalan genre*. "Jurnal Humaniora". Diterbitkan pada bulan Juni 2004. Volume 16, No. 2. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.
- Nurgiyantoto, Burhan. (2005). *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahmanto, B. (2003). *Metode pengajaran sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Saxby, Maurice. (1991). *The gift wings: the value of literature to children*", dalam Maurice Saxby & Gordon Winch (ed). *Give them wings, the experience of children's literature*. Melbourne: The Macmillan Company.

- Utami, Nunik, dan Rangga Diyarto. (2013). *63 legenda, cerita, mitos, fabel nusantara*. Jakarta: Anak Kita.
- Windura, Sutanto. (2013). *1<sup>st</sup> Mind map untuk siswa, guru, & orang tua*. Jakarta: PT. Gramedia.

## NOTULA PRESENTASI MAKALAH

Judul Makalah : “Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran memahami Teks Sastra Tradisional melalui Media Pembelajaran Peta Pikiran Digital”

Penyaji makalah : Aji Septiaji  
Moderator : Enny Zubaidah  
Notulis : Siti Ajar Ismiyati  
Hari, tanggal : Sabtu, 28 Mei 2016  
Waktu : 14.00—14.30

### Pertanyaan

1. Sastra tradisional itu contohnya apa saja?
2. Sertakan bentuk *mindmap* dari teks yang dicontohkan (Fatma Hidayati).

### Jawaban

1. Sastra tradisional, dilihat dari bentuknya, di antaranya ialah fabel, dongeng rakyat, mitologi, legenda, dan epos.
2. Ada berbagai bentuk atau gambar dari pusat *mindmap* dicontohkan dan dapat dipilih di situ. Silakan ketik, misalnya “Sastra Tradisi-onal” lalu klik, enter dan seterusnya, kemudian membuat cabang utama.