

Karya Sastra dan Motivafilm untuk Mengembangkan Literasi dan Nilai-nilai Karakter pada Anak

Oleh : Khikma Khusnia, S.Pd*

tintahusna@gmail.com

Abstrak

Gagasan tertulis ini berisi tentang karya sastra yang mampu mengembangkan literasi pada anak. Karya sastra merupakan media yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan gagasan-gagasan dan pengalamannya. Dalam diri anak tumbuh kesadaran bahwa jika membaca tulisan-tulisan, ia akan dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan. Dalam pengembangan pengetahuan dunianya anak amat membutuhkan informasi, akan mereka rajin menanyakan sesuatu. Inilah saat-saat yang peka untuk mulai memperkenalkan literasi kepada anak lewat berbagai media cetak yang dirancang.

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar dan menanamkan nilai-nilai karakter pada anak. Mengingat semakin terkikisnya nilai-nilai karakter, maka motivafilm ini bisa direkomendasikan untuk mengembangkan nilai-nilai karakter pada anak dengan tayangan yang memuat nilai-nilai karakter yang diselipkan dalam setiap adegan.

Pendahuluan

Sastra berbicara tentang hidup dan keindahan. Sastra juga berbicara tentang persoalan hidup manusia. Bahasa yang digunakan dalam karya sastra tergantung unsur dan tujuan keindahan bukan kepraktisan. Sumardjo & Saini (1997) menyatakan bahwa sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Sehingga sastra memiliki unsur-unsur berupa pikiran, pengalaman, ide, perasaan, semangat, kepercayaan (keyakinan), ekspresi atau ungkapan, bentuk dan bahasa. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Saryono (2009: 18) bahwa sastra juga mempunyai kemampuan untuk merekam semua pengalaman yang empiris-natural maupun pengalaman yang nonempiris-supernatural, dengan kata lain sastra mampu menjadi saksi dan pengomentar kehidupan manusia.

* Khikma Khusnia, S.Pd* adalah alumni PGSD UMK 2016, salah satu guru di Yayasan *Islamic International School* Bina Anak Sholeh Indonesia, Yogyakarta. Khikma aktif dalam kegiatan kepenulisan, beberapa buku karyanya yakni *Sosok Terhebat, Tak Ada Kata Terlambat untuk Sukses, Sejuta Rasa Menjadi Mahasiswa, Memeluk Asa di Kampus Muria*. Khikma merupakan perwakilan UMK, Indonesia dalam konferensi *AUYS(ASEAN University Youth Summit)* di Kedah, Malaysia 2015.

Menurut Saryono (2009: 16-17) sastra bukan sekedar artefak (barang mati), tetapi sastra merupakan sosok yang hidup. Sebagai sosok yang hidup, sastra berkembang dengan dinamis menyertai sosok-sosok lainnya, seperti politik, ekonomi, kesenian, dan kebudayaan. Sastra dianggap mampu menjadi pemandu menuju jalan kebenaran karena sastra yang baik adalah sastra yang ditulis dengan penuh kejujuran, kebeningan, kesungguhan, kearifan, dan keluhuran nurani manusia. Sastra yang baik tersebut mampu mengingatkan, menyadarkan, dan mengembalikan manusia ke jalan yang semestinya, yaitu jalan kebenaran dalam usaha menunaikan tugas-tugas kehidupannya (Saryono, 2009: 20). Sastra dapat dipandang sebagai suatu gejala sosial (Luxemburg, 1984: 23). Berdasarkan beberapa pendapat diatas, sastra berarti ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran seseorang yang mampu memberikan pemahaman tentang kehidupan.

Hill (via Pradopo, 1995: 93) menyatakan bahwa karya sastra merupakan sebuah struktur yang kompleks, maka untuk memahami perlu adanya analisis, yaitu penguraian terhadap unsur-unsurnya. Penafsiran terhadap karya sastra bertujuan untuk memperjelas artinya. Kepentingan bagi sastra adalah untuk meningkatkan kualitas cipta sastra. Sedangkan kepentingan di luar sastra berkaitan dengan aspek-aspek di luar sastra, seperti agama, filsafat, moral, dan sebagainya yang sangat dipengaruhi oleh kandungan sastra sebagai dokumen. Menurut pandangan Sugihastuti (2007: 81-82) karya sastra merupakan media yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan gagasan-gagasan dan pengalamannya. Sebagai media, peran karya sastra sebagai media untuk zaman. Sehingga penelitian sastra memiliki nilai pragmatik yang akan bermanfaat bagi ilmu lain yang relevan. menghubungkan pikiran-pikiran pengarang untuk disampaikan kepada pembaca. Selain itu, karya sastra juga dapat merefleksikan pandangan pengarang terhadap berbagai masalah yang diamati di lingkungannya. Realitas sosial yang dihadirkan melalui teks kepada pembaca merupakan gambaran tentang berbagai fenomena sosial yang pernah terjadi di masyarakat dan dihadirkan kembali oleh pengarang dalam bentuk dan cara yang berbeda. Selain itu, karya sastra dapat menghibur, menambah pengetahuan dan memperkaya wawasan pembacanya dengan cara yang unik, yaitu menuliskannya dalam bentuk naratif. Sehingga pesan disampaikan kepada pembaca tanpa berkesan menggurunya.

Nurgiyantoro (2010: 120) menyatakan bahwa di dalam diri anak tumbuh kesadaran bahwa jika dapat membaca tulisan-tulisan itu, ia akan dapat memperoleh cerita dan atau informasi yang dibutuhkan. Dalam rangka pengembangan pengetahuan dunianya anak amat membutuhkan informasi, akan mereka rajin menanyakan sesuatu. Inilah saat-saat yang peka untuk mulai memperkenalkan literasi kepada anak lewat berbagai media cetak yang dirancang. Istilah literasi (*literacy*) oleh Barton dalam Nurgiyantoro (2010: 120) menyatakan bahwa melek huruf, kemelekhurufan, mengenal tulisan, serta dapat dipahami sebagai memperkenalkan anak kepada huruf-huruf tulisan dengan tujuan akhir agar anak menjadi melek hiruf, dapat membaca tulisan, dan dapat menulis. Menurut Stewig (1980) literasi dikaitkan dengan membaca dan menulis. Kemampuan literasi tidak akan dicapai tanpa usaha secara sadar dan terencana. Oleh sebab itu, haruslah dilakukan dengan perencanaan yang baik dilakukan dengan benar dan terus menerus yakni dengan membiasakan anak membaca buku, mengarang puisi, menyanyikan puisi-puisi(musikalisasi puisi), menunjukkan gambar-gambar, membaca cerita. Sehingga dengan usaha-usaha tersebut mampu mengembangkan literasi pada anak.

Media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Media adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan

peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam khazanah pendidikan seperti ilmu cetak-mencetak, tingkah-laku (*behaviorisme*), komunikasi, dan laju perkembangannya tampil dalam berbagai jenis dan format misalnya; modul cetak, film, televisi, film bingkai, film rangkai, program radio, komputer, dan seterusnya. Masing-masing dengan ciri-ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sini kemudian timbul usaha-usaha penataannya, yaitu pengelompokan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Ciri utama dari media dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol-simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap indera penglihatan. Disamping itu Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi-gerak, media visual diam, media semi-gerak, media audio dan media cetak.

Arif S. Sadiman (2003:67), film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Definisi Film Menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang - dengar yang di buat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/ atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat di pertunjukkan dan/ atau ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, eletronik, dan/ atau lainnya. Menurut Arif S. Sadiman (2003: 68) sebagai salah satu media, keunggulan-keunggulan film antara lain : (1) Merupakan suatu *denominator* belajar yang umum. Baik anak cerdas maupun lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama. Keterampilan membaca ataupun penguasaan bahasa kurang, bisa diatasi dengan menggunakan film. (2) Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan akan memperjelas uraian dan ilustrasi. (3) Film dapat menampilkan kembali masa lalu dan menyajikan kembali kejadian-kejadian sejarah yang lampau. (4) Film dapat mengembara dengan lincahnya dari satu negara ke negara yang lain, horizon menjadi amat lebar, dunia luar dapat dibawa masuk kelas. (5) Film dapat mendatangkan seorang ahli dan memperdengarkan suaranya dikelas. (6) Film dapat menyajikan baik teori maupun praktek dari yang bersifat umum ke khusus atau sebaliknya. (7) Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu. (8) Film memikat perhatian anak. (9) Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan. Hal-hal yang abstrak menjadi jelas. (10) Film bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita (penglihatan). (11) Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.

Salah satu persoalan krusial bangsa Indonesia yakni berkaitan dengan SDM yang krisis nilai-nilai karakter yang ditandai dengan maraknya kejahatan dan tindakan-tindakan yang tidak sesuai norma-norma masyarakat. Karakter suatu bangsa merupakan aspek penting yang mempengaruhi perkembangan sosial-ekonomi bangsa tersebut. Kualitas karakter yang tinggi dari masyarakatnya akan menumbuhkan kualitas bangsa tersebut. Beberapa ahli berkeyakinan bahwa pengembangan karakter yang terbaik adalah jika dimulai sejak usia dini. Menurut Kartadinata (2013), karakter bangsa bukan agregasi karakter perorangan, karena karakter bangsa harus terwujud dalam rasa kebangsaan yang kuat dalam konteks kultur yang beragam. Karakter bangsa mengandung perekat kultural, yang harus terwujud dalam kesadaran kultural (*cultural awreness*) dan kecerdasan kultural (*cultural intelligence*) setiap warga negara.

Kemendiknas (2011), telah diidentifikasi 18 nilai karakter yang perlu ditanamkan kepada peserta didik yang bersumber dari Agama, Pancasila, Budaya, dan Tujuan Pendidikan Nasional. Kedelapan belas nilai tersebut adalah: 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta

tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggungjawab. Meskipun telah dirumuskan ada 18 nilai pembentuk karakter bangsa, disetiap satuan pendidikan dapat menentukan prioritas pengembangannya. Pemilihan nilai-nilai tersebut berpijak dari kepentingan dan kondisi satuan pendidikan masing-masing. Hal ini dilakukan melalui analisis konteks, sehingga dalam implementasinya dimungkinkan terdapat perbedaan jenis nilai karakter yang dikembangkan. Implementasi nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan dapat dimulai dari nilai-nilai yang esensial, sederhana, dan mudah dilaksanakan (Kemendiknas, 2011).

Upaya untuk mengimplementasikan pendidikan karakter sebaiknya melalui pendekatan holistik, yaitu mengintegrasikan perkembangan karakter ke dalam setiap aspek kehidupan. Motivafilm menjadi salah satu media yang bisa digunakan untuk memotivasi anak sekaligus mengembangkan nilai-nilai karakter pada anak. Karena dalam tayangan motivafilm memuat nilai-nilai karakter yang diselipkan dalam setiap adegan. Sehingga tontonan menjadi tuntunan yang bermanfaat bagi generasi muda.

Simpulan

Karya sastra merupakan media yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan gagasan-gagasan dan pengalamannya. Karya sastra mampu mengembangkan literasi pada anak. Oleh sebab itu, haruslah dilakukan dengan benar dan terus menerus yakni dengan membiasakan anak membaca buku, mengarang puisi, menyanyikan puisi-puisi(musikalisasi puisi), dll.

Upaya untuk mengimplementasikan pendidikan karakter sebaiknya melalui pendekatan holistik, yaitu mengintegrasikan perkembangan karakter ke dalam setiap aspek kehidupan. Motivafilm menjadi salah satu media yang bisa digunakan untuk memotivasi anak sekaligus mengembangkan nilai-nilai karakter pada anak. Karena dalam tayangan motivafilm memuat nilai-nilai karakter yang diselipkan dalam setiap adegan. Sehingga tontonan menjadi tuntunan yang bermanfaat bagi generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, "Definisi Film" Menurut UU 8/1992. <http://infoblog.blogspot.com/>. Diakses pada tanggal 7 September 2016
- Endang Ekowarni. 2010. Pengembangan Nilai-nilai Luhur Budi Pekerti sebagai Karakter Bangsa. Diambil dari: <http://belanegarari.wordpress.com/2009/08/25/pengembangan-nilai-nilai-luhur-budi-pekerti->
- Kartadinata, S. 2009. Mencari Bentuk Pendidikan Karakter Bangsa. Makalah. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._psikologi_pend_dan_bimbingan/195003211974121sunarya_kartadinata/mencari_bentuk_pendidikan_karakter_bangsa.pdf. Akses: 6 September 2016
- Kemendiknas. 2011. Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Jakarta.