

ANALISIS STRUKTURAL DAN NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM TIGA CERITA ANAK JENJANG SEKOLAH DASAR

Structural Analysis and Character Education Values in Three Elementary School Children's Stories

Niken Aulia Ramadiansyah¹, Qowi Yatul Sholiyah², Winda³, Liza Septa Wilyanti⁴,
M Fahzul Arif⁵

Universitas Jambi

nikenauliaramadiansyah@gmail.com, qsholiyah@gmail.com, win.www902@gmail.com,
liza.septa@unja.ac.id, smartboy165894@gmail.com

Abstract

*This study aims to describe the narrative structure in children's stories, which includes theme, characters and characterization, plot, setting, point of view, and moral values, as well as to uncover the character education values contained within them. This study used a descriptive qualitative method with a structural approach. The data consisted of quotes, dialogues, and narratives obtained through reading and note-taking techniques. The data sources in this study were three children's storybooks published by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology (Kemendikbudristek), *Petualangan di Gedung Aneh* (2023), *Misi Kirana dan Pasukan Pramuka* (2022), and *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* (2019). The results of the analysis indicate that all three stories have a complete structure that mutually supports the construction of the story's meaning. The plot used tends to be progressive, the main characters are depicted with positive traits, and the story settings are close to children's daily lives. Furthermore, the three stories contain character education values such as responsibility, cooperation, social awareness, bravery, discipline, and environmental care. These findings demonstrate that children's stories serve not only as a means of entertainment but also as an effective learning medium for instilling character values in elementary school students.*

Keyword : *children's literature, structural analysis, children's stories, character education, elementary school students.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur naratif dalam cerita anak yang meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, amanat, serta mengungkap nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan struktural. Data berupa kutipan, dialog, dan narasi yang diperoleh melalui teknik baca dan catat. Sumber data dalam penelitian ini adalah tiga buku cerita anak terbitan Kemendikbudristek, yaitu *Petualangan di Gedung Aneh* (2023), *Misi Kirana dan Pasukan Pramuka* (2022), dan *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* (2019). Hasil analisis menunjukkan bahwa ketiga cerita memiliki struktur yang lengkap dan saling mendukung dalam membangun makna cerita. Alur yang digunakan cenderung progresif, tokoh utama digambarkan memiliki karakter positif, dan latar cerita dekat dengan kehidupan anak. Selain itu, ketiga cerita mengandung nilai

Article History

Received: Juni 2026
Reviewed: Juni 2026
Published: Juni 2026
Plagiarism Checker: No
235.223.443

Copyright : Author
Publish by : Argopuro



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

pendidikan karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, kepedulian sosial, keberanian, disiplin, dan kepedulian terhadap lingkungan. Temuan ini menunjukkan bahwa cerita anak tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: sastra anak, analisis struktural, cerita anak, pendidikan karakter, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Sastra anak merupakan salah satu bentuk karya sastra yang dirancang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan perkembangan anak sebagai pembacanya. Keberadaan sastra anak tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan yang mampu menanamkan nilai-nilai moral, sosial, budaya, dan karakter kepada anak. Menurut Nurgiyantoro (2018), sastra anak adalah karya sastra yang menempatkan sudut pandang anak sebagai pusat penceritaan sehingga isi, tema, bahasa, dan penyajiannya sesuai dengan dunia anak. Melalui sastra anak, pembaca dapat memperoleh pengalaman, pengetahuan, serta pembelajaran tentang berbagai nilai kehidupan yang bermanfaat bagi perkembangan kepribadiannya.

Peran sastra anak dalam pembentukan karakter telah menjadi perhatian berbagai kalangan, terutama dalam dunia pendidikan. Nurgiyantoro (2004) menyatakan bahwa sastra anak memiliki kontribusi yang signifikan dalam pembentukan kepribadian anak karena cerita yang dibaca dapat menjadi sarana untuk mengenalkan nilai-nilai kehidupan secara tidak langsung. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wiyatmi (2006) menjelaskan bahwa sastra anak merupakan bagian dari dunia anak yang mampu membantu pembaca memahami lingkungan sosial, mengembangkan empati, serta membangun imajinasi dan kreativitas. Oleh karena itu, cerita anak tidak hanya berfungsi sebagai bacaan yang menghibur, tetapi juga sebagai sarana pendidikan karakter yang efektif.

Sebagai sebuah karya sastra, cerita anak dibangun oleh berbagai unsur intrinsik yang membentuk kesatuan makna. Stanton (2012) mengemukakan bahwa struktur karya fiksi terdiri atas fakta cerita yang meliputi alur, tokoh, dan latar; sarana sastra yang mencakup judul, sudut pandang, gaya dan tone, simbolisme; serta tema sebagai gagasan utama yang mendasari keseluruhan cerita. Unsur-unsur tersebut saling berkaitan dan berperan dalam membangun makna yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Oleh sebab itu, pendekatan struktural menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk mengkaji karya sastra, termasuk sastra anak, karena mampu mengungkap hubungan antarunsur pembangun cerita secara menyeluruh.

Buku bacaan anak yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi merupakan salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan budaya literasi sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik. Cerita Petualangan di Gedung Aneh (2023), Misi Kirana dan Pasukan Pramuka (2022), dan Petualangan Banyu ke Negeri Jauh (2019) merupakan cerita anak yang diperuntukkan bagi pembaca jenjang Sekolah Dasar. Ketiga cerita tersebut menghadirkan berbagai tema yang dekat dengan kehidupan anak, seperti keberanian, tanggung jawab, kerja sama, kepedulian sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan. Tema-tema tersebut menunjukkan bahwa sastra anak tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai pendidikan karakter.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kajian struktural terhadap sastra anak dapat mengungkap keterkaitan antara unsur intrinsik dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Namun, kajian yang secara khusus membahas struktur cerita dan nilai pendidikan karakter dalam ketiga cerita anak tersebut masih terbatas. Oleh karena itu, analisis terhadap struktur faktual, sarana cerita, dan tema dalam *Petualangan di Gedung Aneh*, *Misi Kirana* dan *Pasukan Pramuka*, dan *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* perlu dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana unsur-unsur pembangun cerita digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada pembaca anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan struktural. Pendekatan struktural digunakan untuk mengkaji unsur-unsur intrinsik yang membangun karya sastra, meliputi alur, tokoh, latar, judul, sudut pandang, gaya dan tone, simbolisme, serta tema. Menurut Stanton (2012), analisis struktural bertujuan untuk memahami keterkaitan antarunsur pembangun karya sastra sehingga menghasilkan makna yang utuh. Sumber data dalam penelitian ini adalah tiga cerita anak jenjang Sekolah Dasar, yaitu *Petualangan di Gedung Aneh* (2023), *Misi Kirana dan Pasukan Pramuka* (2022), dan *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* (2019). Data penelitian berupa kutipan, dialog, narasi, dan peristiwa yang menunjukkan unsur-unsur struktural dalam ketiga cerita tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik baca dan catat. Peneliti membaca ketiga cerita secara cermat dan berulang untuk memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap isi cerita, kemudian mencatat data yang berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik yang menjadi fokus kajian. Data yang telah terkumpul dianalisis melalui tahapan identifikasi, klasifikasi, interpretasi, dan deskripsi. Analisis dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan struktur faktual yang meliputi alur, tokoh, dan latar, serta sarana cerita yang mencakup judul, sudut pandang, gaya dan tone, simbolisme, dan tema. Hasil analisis kemudian dideskripsikan secara sistematis untuk mengungkap keterkaitan antarunsur pembangun cerita serta nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam ketiga cerita anak tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Struktural Cerpen dalam Buku *Petualangan di Gedung Aneh* (2023)

Struktur Faktual

Struktur faktual yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi alur, tokoh, dan latar. Analisis alur cerita ini dibagi menjadi dua tahapan yang menunjukkan bagaimana kisah ini terjalin. Pada tahap awal, akan dipaparkan satuan isi cerita dan tahap kedua akan menganalisis fungsi-fungsi utama (hubungan logis) cerita.

Analisis Satuan Isi Cerita

Struktur Faktual

Struktur faktual yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi alur, tokoh, dan latar. Analisis alur cerita ini dibagi menjadi dua tahapan yang menunjukkan bagaimana kisah ini terjalin. Pada tahap awal, dipaparkan satuan isi cerita melalui rangkaian pengaluran dan tahap kedua menganalisis fungsi-fungsi utama (hubungan logis) cerita.

Analisis Satuan Isi Cerita dan Uraian Pengaluran (Alur Kronologi)

Analisis satuan isi cerita atau pengaluran dalam *Petualangan di Gedung Aneh* (2023) menunjukkan pergerakan cerita yang sepenuhnya bergerak maju secara kronologis tanpa adanya kilas balik (flashback). Cerita diawali dengan kondisi tokoh "Aku" yang mengalami meriang selama tiga hari di rumah Paman sehingga rencana berenangnya terhalang, yang kemudian mendorong Ibu membawanya berobat ke sebuah gedung besar yang dianggap aneh

oleh teman-teman desanya. Ketakutan dan kecurigaan tokoh "Aku" muncul saat ia melewati berbagai objek asing, mulai dari pintu masuk otomatis, mesin antrean yang berbunyi nyaring, hingga melihat seseorang yang mencurigakan sedang mencampur cairan kimia di dalam tabung. Namun, ketegangan tersebut mulai mereda secara dramatis ketika dr. Kaisa, Sp.A. keluar memanggilnya, memeriksa kondisinya menggunakan stetoskop yang sempat dianggapnya sebagai kalung aneh, serta memberikan hadiah berupa stiker mobil-mobilan. Cerita diakhiri dengan fase resolusi saat tokoh "Aku" keluar ruangan untuk mengambil obat dan menyadari bahwa sosok mencurigakan yang dilihatnya di awal ternyata adalah seorang apoteker ramah yang pandai meracik obat penolong. Kesadaran ini membuat tokoh "Aku" memahami bahwa tempat tersebut tidaklah aneh, melainkan sebuah rumah sakit, sehingga ia bersiap pulang untuk meminum obat dan beristirahat agar lekas sehat.

Analisis Fungsi-Fungsi Utama

Analisis fungsi-fungsi utama digunakan untuk melihat hubungan logis yang membangun kerangka cerita, yang dalam cerpen ini terbagi ke dalam lima fungsi utama yang linear dengan urutan kronologis tekstual. Fungsi pertama ditandai oleh kondisi sakit tokoh "Aku" yang mengharuskannya dibawa ke gedung besar untuk berobat (sekuen 1, 2). Fungsi kedua berpusat pada rasa takut dan kecurigaan tokoh utama akibat termakan mitos teman-temannya mengenai gedung aneh tersebut (sekuen 2, 3, 4, 5). Selanjutnya, fungsi ketiga memperlihatkan redanya ketakutan tersebut berkat keramahan dokter anak yang menguji fisik dan memberikan afirmasi positif lewat stiker (sekuen 6, 7, 8). Fungsi keempat menggambarkan rekonstruksi pemahaman tokoh "Aku" terhadap fungsi alat medis dan profesi kesehatan, termasuk peran apoteker (sekuen 4, 5, 9). Terakhir, fungsi kelima menjadi kulminasi kesadaran tokoh "Aku" bahwa gedung tersebut sejatinya adalah rumah sakit yang berfungsi menyembuhkan orang sakit (sekuen 10).

Tokoh dan Karakteristik

Cerita Petualangan di Gedung Aneh (2023) memiliki dua tokoh yang aktif bergerak di dalam narasi. Adapun karakteristik dalam setiap tokoh dipaparkan sebagai berikut:

1. Tokoh "Aku" (Pasien Anak)

Tokoh "Aku" merupakan tokoh utama (protagonis) dalam cerita ini. Ia digambarkan sebagai anak kecil yang polos, mudah dipengaruhi oleh cerita teman-temannya, namun memiliki tekad dan keberanian demi mencapai tujuannya (ingin sembuh agar bisa berenang).

"...Kata teman-teman di desaku, gedung ini adalah gedung yang aneh. Tetapi, demi bisa berenang, pintu ini akan aku lewati."

"...Ternyata tempat ini tidak seaneh yang aku bayangkan. Mungkin tadi aku terpengaruh perkataan teman-temanku saja."

2. Ibu

Ibu merupakan tokoh pembantu yang digambarkan memiliki sifat keibuan, peduli pada kesehatan anaknya, serta penenang di saat sang anak merasa takut atau cemas.

"...Ibu pun membawaku ke tempat yang Paman bilang."

"...Ibu bilang kepadaku kalau ini akan berlalu."

(Catatan: Tokoh dr. Kaisa dan Apoteker bertindak sebagai tokoh figuran/latar manusia untuk mendukung perkembangan kesadaran tokoh utama).

Latar

1. Latar Tempat

Latar tempat utama dalam cerita ini adalah di rumah Paman dan di area Rumah Sakit Indonesia Sehat (meliputi pintu masuk gedung, ruang tunggu depan mesin antrian, ruang pemeriksaan dokter, dan apotek/tempat meracik obat).

"...Sudah 3 hari aku meriang di rumah Paman."

"...Akhirnya, aku terbaring di depan orang aneh itu... Wah, ternyata itu adalah stetoskop!"

"...Aku bertemu orang yang mencurigakan tadi. Ternyata dia seorang apoteker."

2. Latar Waktu

Latar waktu dalam cerita ini berjalan secara linear dan berdurasi pendek, yang diawali dengan keterangan durasi sakit "sudah 3 hari" hingga waktu pemeriksaan selesai.

"...Sudah 3 hari aku meriang di rumah Paman."

"...Sekarang aku harus segera pulang. Aku minum obat dan beristirahat..."

3. Latar Suasana

Latar suasana dalam cerita ini mengalami transisi yang kontras. Pada awal hingga pertengahan cerita, suasana dipenuhi dengan rasa asing, tegang, curiga, dan kecemasan dari sudut pandang anak-anak yang belum mengenal dunia medis. Namun, menjelang akhir cerita, suasana berubah menjadi lega, hangat, ramah, dan penuh pemahaman.

Suasana Cemas/Asing: "...Lo, mengapa malah seperti ini? Wah! Ternyata, teman-temanku benar. Ini tempat yang aneh."

Suasana Lega: "...Orang itu tak seaneh yang aku bayangkan... Aku sedikit lega."

Sarana Cerita

Sarana cerita yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi judul, sudut pandang, gaya dan tone, serta simbolisme. Berikut pemaparan hasil analisis sarana cerita dalam cerita Petualangan di Gedung Aneh (2023):

Judul

Judul Petualangan di Gedung Aneh dipilih untuk mencerminkan perspektif atau imajinasi anak kecil terhadap lingkungan baru yang belum pernah ia datangi (rumah sakit). Judul ini berfungsi memicu rasa ingin tahu pembaca anak-anak tentang hal "aneh" apa yang ada di dalam gedung tersebut. Pada akhir cerita, judul ini berfungsi sebagai bentuk pembalik fakta, karena bangunan yang awalnya dianggap "gedung aneh" ternyata adalah gedung rumah sakit biasa yang menolong kesembuhannya.

Sudut Pandang

Cerita ini menggunakan sudut pandang orang pertama ("Aku") pelaku utama. Narator berada di dalam cerita dan membagikan seluruh isi pikiran, ketakutan, kesalahpahaman, serta emosi personalnya secara langsung kepada pembaca. Penggunaan sudut pandang ini ditandai dengan kata ganti "aku" dan "ibuku".

"...Sudah 3 hari aku meriang di rumah Paman. Rencana berenang pun terhalang."

"Ibu pun membawaku ke tempat yang Paman bilang. Tempat ini ternyata sebuah gedung yang besar. Kata teman-teman di desaku, gedung ini adalah gedung yang aneh."

"Aku bertemu orang yang mencurigakan tadi. Ternyata dia seorang apoteker. Ibu bilang, apoteker pandai meracik obat."

Gaya dan Tone

Gaya bahasa yang digunakan penulis sangat sederhana, menggunakan kalimat-kalimat pendek, lugas, dan komunikatif yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman membaca anak-anak (kategori B1). Penulis juga banyak menggunakan kata onomatope (tiruan bunyi) seperti "His!", "Cit! Cit!", "Blub! Blub!", dan "Dag-dig-dug!" untuk menghidupkan imajinasi anak-anak.

Tone yang dimunculkan oleh penulis bertransisi dari kekhawatiran/ketakutan menuju keberanian, edukasi, dan rasa tenang.

Simbolisme dan Ironi

1. Simbolisme: Penulis menghadirkan detail konkret untuk menyimbolkan ketidaktahuan anak-anak terhadap dunia medis. "Pintu otomatis" dan "mesin antrean" disimbolkan sebagai keajaiban teknologi yang dianggap "aneh" oleh anak desa. Sementara "kalung aneh" digunakan sebagai simbol objek konkret anak-anak untuk mengidentifikasi "stetoskop".
2. Ironi (Situasional): Terdapat ironi situasional yang cukup menggelitik di dalam cerita. Tokoh "Aku" mengira ia akan masuk ke sarang orang-orang aneh dan mengerikan berdasarkan mitos teman-temannya. Namun secara ironis, "orang aneh berkursi roda" yang dicurigainya mencampur ramuan jahat justru merupakan seorang apoteker ramah yang meracik obat penolong kesembuhannya.

3.2 Analisis Struktural Cerita Anak dalam Buku Digital Kemendikbud Misi Kirana dan Pasukan Pramuka (2022)

Struktur Faktual

Struktur faktual yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi alur, tokoh, dan latar. Analisis alur cerita ini dibagi menjadi dua tahapan yang menunjukkan bagaimana kisah ini terjalin, yaitu pemaparan satuan isi cerita pada tahap awal dan analisis fungsi-fungsi utama atau hubungan logis cerita pada tahap kedua. Analisis satuan isi cerita difokuskan pada pengaluran, yaitu bagaimana alur ditampilkan berdasarkan urutan peristiwa yang sejalan dengan penceritaan atau halaman buku. Cerita ini secara keseluruhan terdiri atas 10 sekuen utama yang bergerak maju seiring penceritaan tanpa adanya peristiwa sorot balik (flashback).

Secara kronologis, cerita diawali ketika Kirana berangkat mengikuti kegiatan Pramuka pada hari Jumat sore, di mana Kakak Pembina kemudian memberikan tugas kepada seluruh anggota Pramuka untuk melakukan satu "Misi Kebaikan". Saat akhir pekan tiba, Kirana memulai misinya dengan memberi makanan kepada seekor kucing telantar yang ia panggil "Mpus". Namun, ketika sedang mengejar kucing tersebut, Kirana tidak sengaja menemukan sebuah rumah asing yang belum pernah ia kunjungi sebelumnya. Di sana, Kirana melihat seorang wanita tua bernama Nek Saodah yang sedang duduk bersedih sambil memangku kucing tersebut. Ketika sedang mengamati, Kirana terkena ulat bulu hingga kulitnya bentol-bentol, lalu ditolong oleh Nek Saodah yang mengoleskan minyak tawon ke lukanya. Melalui kejadian tersebut, Kirana berkenalan dan mendengar kisah Nek Saodah yang merasa kesepian karena anak cucunya tinggal jauh di seberang pulau. Mendengar hal itu, Kirana berniat menambah misinya untuk membantu Nek Saodah, namun ia menyadari bahwa tugas tersebut terlalu berat jika dilakukan sendirian. Oleh karena itu, pada hari Jumat berikutnya, Kirana meminta bantuan kepada pasukan Pramuka lainnya untuk bergotong-royong. Pada akhirnya, pasukan Pramuka bersama-sama

membersihkan rumah Nek Saodah dan memasak makanan, yang membuat Nek Saodah merasa sangat terharu serta bahagia.

Melalui rangkaian peristiwa di atas, hubungan logis dalam cerita ini dibentuk sejajar dengan hubungan waktu (kronologis), mulai dari latihan di hari Jumat, eksekusi misi di akhir pekan, hingga puncaknya pada hari Jumat berikutnya. Dengan demikian, pengaluran dalam cerita ini bergerak maju secara progresif. Analisis fungsi-fungsi utama ini selanjutnya digunakan untuk melihat hubungan logis antarfungsi utama yang menjadi kerangka dasar dalam cerita Misi Kirana dan Pasukan Pramuka.

Fungsi-fungsi utama (alur yang menampilkan cerita)

- I. Kirana mendapatkan tugas dari Kakak Pembina Pramuka untuk melakukan aksi kepedulian sosial atau misi kebaikan (1, 2).
- II. Kirana memulai misi sederhananya memberi makan kucing di akhir pekan, namun pencariannya menuntunnya ke rumah asing (3, 4).
- III. Pertemuan tidak sengaja akibat insiden ulat bulu membuat Kirana mengenal Nek Saodah yang hidup sebatang kara dan kesepian (5, 6, 7).
- IV. Kirana memiliki empati tinggi untuk membantu Nek Saodah, tetapi ia sadar memiliki keterbatasan tenaga jika bergerak sendiri (8).
- V. Kirana mengimplementasikan jiwa kepemimpinan Pramuka dengan menggalang bantuan dan mengajak teman-teman pasukannya (9).
- VI. Misi kebaikan berhasil secara besar-besaran lewat gotong-royong Pramuka yang membersihkan rumah dan memberikan keceriaan serta makanan bagi Nek Saodah (10).

Terdapat 6 fungsi utama yang dapat membentuk kerangka cerita. Tampak bahwa urutan logis linear dengan urutan teks maupun urutan waktu kronologis. Tidak terdapat sorot balik dalam cerita.

Tokoh dan Karakteristik

Cerita ini berpusat pada hubungan interaksi antargenerasi. Berdasarkan perannya, terdapat dua tokoh utama (satu tokoh anak-anak dan satu tokoh lansia) serta tokoh pembantu (pasukan Pramuka dan Kakak Pembina). Tokoh-tokoh utama tersebut yaitu:

Kirana

Kirana merupakan tokoh utama (protagonis) dalam cerita ini. Kirana digambarkan sebagai anak yang aktif, antusias, penyayang binatang, dan memiliki kepedulian sosial yang tinggi. Hal tersebut tampak pada kutipan berikut:

1. "Kirana paling senang berlatih ketangkasan."
2. "Mpus! Ada makanan buatmu!"
3. "Kirana menambah misi. Dia ingin membantu Nek Saodah."

Kirana juga digambarkan memiliki jiwa kepemimpinan dan tidak pantang menyerah, yang terlihat saat dia berinisiatif mengajak pasukannya ketika sadar tidak bisa menyelesaikan misi kemanusiaan itu sendirian.

Nek Saodah

Nek Saodah merupakan tokoh utama kedua yang memicu perkembangan emosi dan plot dalam misi Kirana. Karakteristik Nek Saodah digambarkan sebagai sosok yang ramah, keibuan/penyayang, namun kesepian karena faktor keluarga yang jauh. Hal tersebut tampak pada kutipan berikut:

1. "Ya ampun, kamu bentol-bentol. Sini Nek Saodah oleskan minyak tawon."
2. "Anak dan cucu Nek Saodah tinggal di seberang pulau. Makanya Nek Saodah senang berkenalan dengan Kirana."

Latar (Setting)

Latar Tempat

Latar tempat dalam cerita berpindah dari Lingkungan Latihan Pramuka/Sekolah, area luar (hutan/kebun bambu tempat Kirana mengejar kucing), dan didominasi di Rumah serta Dapur Nek Saodah. Latar rumah tampak jelas pada kutipan

"Rumah Nek Saodah kini bersih dan rapi. Semua karena Kirana dan pasukannya." serta area dapur *"Aroma apa ini? Baunya berasal dari dapur."*

Latar Waktu

Latar waktu yang digunakan cukup spesifik dan terikat dengan jadwal kegiatan organisasi, yaitu Jumat sore (saat latihan), Akhir pekan (saat Kirana pertama kali bertemu Nek Saodah), dan Pada Jumat berikutnya (saat aksi gotong-royong pasukan Pramuka dilakukan).

Latar Suasana

Latar suasana dalam cerita ini bergerak dinamis. Diawali dengan suasana semangat dan antusias saat latihan Pramuka, berubah menjadi sedikit tegang dan panik saat Kirana tersengat ulat bulu, berganti menjadi haru dan sepi saat mendengar kisah kesendirian Nek Saodah, dan diakhiri dengan suasana yang hangat, ceria, penuh kebersamaan, dan kebahagiaan saat seluruh anggota Pramuka bekerja bakti menghibur Nek Saodah.

Sarana Cerita

Judul

Judul cerita ini (secara implisit dari tema besar isi buku) merepresentasikan tujuan instruksional cerita, yaitu memperlihatkan aplikasi nyata dari nilai-nilai kemanusiaan Dasa Darma Pramuka (cinta alam dan kasih sayang sesama manusia).

Sudut Pandang

Menggunakan sudut pandang orang ketiga tunggal. Narator berada di luar cerita namun serbatahu (tidak terbatas), mampu menjelaskan isi pikiran Kirana yang penasaran, rasa sedih Nek Saodah, hingga atmosfer antusiasme anggota Pramuka lainnya. Ditandai dengan penyebutan nama langsung "Kirana", "Nek Saodah", atau kata ganti "Dia".

Gaya dan Tone

Gaya bahasa yang digunakan sangat sederhana, komunikatif, dan menggunakan kalimat-kalimat pendek yang mudah dipahami oleh pembaca usia anak-anak (pembaca tingkat dasar). Tone (nada) yang dibangun oleh penulis adalah nada edukatif, inspiratif, dan penuh kasih sayang.

Simbolisme

Cerita menghadirkan simbol "Seragam/Atribut Pramuka" sebagai simbol dari kerelawanan, kepedulian sosial, dan gotong-royong. Sementara tokoh "Mpus" (kucing) dan "Nek Saodah" menjadi simbol dari makhluk hidup di sekitar kita yang membutuhkan uluran tangan atau perhatian.

Tema Cerita

Cerita anak ini mengangkat tema kepedulian sosial, tenggang rasa, dan indahnya gotong-royong dalam bermasyarakat. Melalui tema yang diangkat, pembaca (khususnya anak-anak) diharapkan mampu memetik amanat cerita bahwa sekecil apa pun niat baik (misi kebaikan) yang kita lakukan akan membawa dampak besar bagi orang lain. Selain itu, cerita ini mengajarkan bahwa sebuah pekerjaan berat untuk kepentingan masyarakat akan terasa lebih ringan dan berhasil maksimal jika dikerjakan bersama-sama (kolaborasi).

3.3 Analisis Struktural Cerita Anak dalam Buku Digital Kemendikbud *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* (2019)

Struktur Faktual

Struktur faktual yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi alur, tokoh, dan latar. Analisis alur cerita dibagi menjadi dua tahapan, yaitu analisis satuan isi cerita (pengaluran) dan analisis fungsi-fungsi utama yang menunjukkan hubungan logis antarsekuen dalam cerita.

Analisis Satuan Isi Cerita dan Uraian Pengaluran (Alur Kronologi)

Analisis satuan isi cerita dalam *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* (2019) menunjukkan bahwa keseluruhan cerita bergerak secara maju (progresif) tanpa menggunakan sorot balik (*flashback*). Cerita diawali dengan keinginan Banyu mengunjungi teman-temannya di gunung. Dengan bantuan Matahari dan Angin, Banyu berhasil mencapai gunung, tetapi ia justru menemukan hutan yang telah rusak akibat penebangan pohon sehingga teman-temannya tidak lagi berada di sana. Kesedihan Banyu semakin mendalam hingga air matanya mengalir deras dan berubah menjadi banjir bandang yang menerjang berbagai wilayah. Perjalanan Banyu berlanjut menuju kota melalui sungai yang dipenuhi sampah sehingga menyebabkan banjir dan menghambat aliran air. Bahkan, Banyu terperangkap di dalam botol bekas hingga genangan air menjadi tempat berkembang biaknya nyamuk penyebab demam berdarah. Setelah berbagai dampak buruk terjadi, warga akhirnya menyadari kesalahan mereka dan mulai membersihkan lingkungan. Cerita diakhiri dengan terbebasnya Banyu dari perangkap sampah dan kembalinya ia ke laut dengan perasaan bahagia. Dengan demikian, seluruh rangkaian peristiwa tersusun secara kronologis dari awal hingga akhir tanpa adanya pergeseran waktu.

Analisis Fungsi-Fungsi Utama

Analisis fungsi-fungsi utama digunakan untuk melihat hubungan logis yang membangun kerangka cerita. Dalam cerita *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* (2019), terdapat tujuh fungsi utama yang tersusun secara linear sesuai urutan kronologis. Fungsi pertama ditandai dengan dimulainya perjalanan Banyu menuju gunung untuk menemui teman-temannya dengan bantuan Matahari dan Angin (sekuen 1-2). Fungsi kedua memperlihatkan kekecewaan dan kesedihan Banyu ketika mengetahui hutan telah rusak akibat penebangan pohon sehingga teman-temannya menghilang (sekuen 3-5). Fungsi ketiga menunjukkan kesedihan Banyu yang berubah menjadi banjir bandang hingga mengalir ke kota (sekuen 6-8). Fungsi keempat menggambarkan pencemaran sungai oleh sampah yang menyebabkan banjir serta menghambat perjalanan Banyu (sekuen 9-12). Fungsi kelima memperlihatkan Banyu terperangkap di dalam sampah sehingga memicu berkembangnya nyamuk penyebab demam berdarah (sekuen 13-15). Fungsi keenam menunjukkan munculnya kesadaran warga setelah mengalami berbagai dampak kerusakan lingkungan (sekuen 16). Terakhir, fungsi ketujuh menjadi penyelesaian cerita ketika warga membersihkan lingkungan sehingga Banyu terbebas dari sampah dan kembali ke laut (sekuen 17-18).

Tokoh dan Karakteristik

Cerita *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* (2019) memiliki tiga tokoh utama yang mendukung perkembangan cerita. Karakteristik masing-masing tokoh dipaparkan sebagai berikut.

1. Banyu

Banyu merupakan tokoh utama (protagonis) dalam cerita. Ia digambarkan sebagai sosok yang peduli terhadap lingkungan, peka terhadap kerusakan alam, serta pantang menyerah dalam menghadapi berbagai rintangan selama perjalanan.

"Oh, di manakah teman-teman? Mengapa tak ada pohon-pohon di gunung? Siapa yang telah menebangnya?"

"Banyu menangis. Air matanya mengalir sangat deras."

Selain itu, sifat pantang menyerah Banyu tampak ketika ia tetap melanjutkan perjalanan meskipun alirannya terhambat sampah hingga akhirnya berhasil kembali ke laut.

2. Matahari dan Angin

Matahari dan Angin merupakan tokoh tambahan yang berperan sebagai penolong. Kedua tokoh ini membantu perjalanan Banyu menuju gunung sehingga memperlihatkan sifat suka menolong.

"Matahari dan Angin membantu Banyu sampai ke gunung."

3. Warga

Warga merupakan tokoh tambahan yang mengalami perubahan karakter. Pada awal cerita mereka digambarkan kurang peduli terhadap lingkungan karena membuang sampah sembarangan. Namun, setelah merasakan dampak banjir dan wabah penyakit, warga menyadari kesalahan mereka dan mulai menjaga kebersihan lingkungan.

"Hari ke hari korban terus bertambah. Semua warga menjadi gundah. Akhirnya, mereka sadar telah berbuat salah."

"Warga mulai membersihkan lingkungan. Saat itulah Banyu terbebas dari perangkap menjengkelkan."

Latar

1. Latar Tempat

Latar tempat utama dalam cerita meliputi gunung, sungai, kota, perkampungan padat, dan laut.

"Banyu akan mengunjungi teman-teman di gunung."

"Banyu terus berlari hingga ke kota. Ia mengalir melewati sungai."

"Banyu takut saat melintasi perkampungan padat."

"Banyu pulang ke laut dengan rasa lelah."

2. Latar Waktu

Latar waktu dalam cerita berlangsung secara kronologis dalam satu rangkaian perjalanan Banyu, dimulai ketika ia berangkat menuju gunung hingga akhirnya kembali ke laut. Seluruh peristiwa berlangsung secara berurutan tanpa adanya kilas balik.

3. Latar Suasana

Latar suasana mengalami perubahan yang bertahap. Pada awal cerita suasana dipenuhi rasa sedih dan prihatin ketika Banyu melihat kerusakan hutan. Selanjutnya suasana berubah menjadi mencekam saat banjir dan wabah penyakit melanda. Menjelang akhir cerita suasana menjadi lega dan bahagia ketika warga mulai menjaga lingkungan sehingga Banyu dapat kembali ke laut.

Suasana Sedih

"Banyu menangis. Air matanya mengalir sangat deras."

Suasana Mencekam

"Banyu menjadi banjir bandang. Apa yang menghalanginya akan diterjang."

Suasana Bahagia

"Banyu pulang ke laut dengan rasa lelah. Namun, hatinya senang, ia bisa kembali ke rumah."

Sarana Cerita

Judul

Judul *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* dipilih untuk menggambarkan perjalanan panjang tokoh utama bernama Banyu menuju berbagai tempat, mulai dari gunung, sungai, kota, hingga kembali ke laut. Judul tersebut sekaligus mencerminkan isi cerita yang menampilkan berbagai persoalan lingkungan, seperti penebangan hutan, pencemaran sungai, banjir, dan penyebaran penyakit. Pada akhirnya, perjalanan Banyu menjadi media penyampaian pesan mengenai pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan.

Sudut Pandang

Cerita ini menggunakan sudut pandang orang ketiga tidak terbatas. Narator berada di luar cerita, tetapi mengetahui seluruh peristiwa, tindakan, dan perasaan tokoh utama. Hal tersebut tampak melalui penggunaan nama tokoh "Banyu" serta penjelasan mengenai keadaan emosinya.

"Banyu menangis. Air matanya mengalir sangat deras."

"Banyu pulang ke laut dengan rasa lelah. Namun, hatinya senang."

Gaya dan Tone

Gaya bahasa yang digunakan penulis sederhana, lugas, dan menggunakan kalimat-kalimat pendek sehingga mudah dipahami oleh pembaca anak-anak. Penulis juga menggunakan pilihan kata yang komunikatif sehingga cerita terasa ringan. Tone cerita berkembang dari rasa sedih dan prihatin terhadap kerusakan lingkungan menuju harapan, kesadaran, dan ajakan untuk menjaga alam.

Simbolisme dan Ironi

1. Simbolisme

Penulis menghadirkan berbagai objek konkret sebagai simbol lingkungan hidup. Tokoh Banyu melambangkan air sebagai sumber kehidupan, pohon di gunung melambangkan kelestarian alam, sampah dan botol bekas menyimbolkan perilaku manusia yang merusak lingkungan, banjir melambangkan akibat dari kerusakan alam, sedangkan laut menjadi simbol tempat asal sekaligus rumah bagi Banyu.

2. Ironi (Situasional)

Cerita menghadirkan ironi situasional ketika air yang seharusnya menjadi sumber kehidupan justru berubah menjadi banjir yang membawa bencana. Perubahan tersebut bukan disebabkan oleh Banyu sendiri, melainkan akibat kerusakan lingkungan dan kebiasaan manusia membuang sampah sembarangan. Pada akhir cerita, keadaan kembali pulih setelah warga menyadari kesalahannya dan mulai menjaga lingkungan.

Dengan demikian, struktur faktual dan sarana cerita dalam *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* (2019) menunjukkan bahwa pengarang memanfaatkan perjalanan tokoh Banyu sebagai media edukasi bagi anak-anak untuk menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan, pentingnya menjaga kebersihan sungai, serta melestarikan alam demi keberlangsungan kehidupan.

Tema Cerita *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* (2019)

Cerita *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh* (2019) mengangkat tema kepedulian terhadap lingkungan dan pentingnya menjaga kelestarian air. Tema tersebut tampak melalui perjalanan Banyu yang menemukan berbagai kerusakan lingkungan, seperti penebangan pohon, pencemaran sungai oleh sampah, banjir, dan penyebaran penyakit akibat lingkungan yang tidak terawat. Melalui tema yang diangkat, pembaca diharapkan mampu menemukan amanat cerita, yaitu manusia harus menjaga kebersihan lingkungan, tidak membuang sampah sembarangan, serta melestarikan alam agar terhindar dari berbagai bencana dan masalah kesehatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, ketiga cerita anak jenjang Sekolah Dasar, yaitu *Petualangan di Gedung Aneh*, *Misi Kirana* dan *Pasukan Pramuka*, dan *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh*, memiliki struktur cerita yang tersusun dengan baik melalui unsur alur, tokoh, latar, sudut pandang, dan tema yang saling berkaitan. Selain memberikan hiburan, ketiga cerita juga mengandung nilai pendidikan karakter, seperti keberanian, tanggung jawab, kerja sama, kepedulian sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan. Oleh karena itu, cerita-cerita tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung penguatan karakter peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindyarini, A., Sulistyo, E., & Saddhono, K. (2020). Kajian strukturalisme Haris Stanton dan dimensi edukatif dalam buku pengayaan cerita anak. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(1), 45-58. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v20i1.24610
- Hidayah, N., & Rohman, S. (2022). Penanaman nilai karakter tanggung jawab dan kemandirian melalui teks cerita fiksi di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 711-723.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2019). *Petualangan Banyu ke Negeri Jauh*. Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Misi Kirana dan Pasukan Pramuka*. Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Petualangan di Gedung Aneh*. Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.
- Kusumaningsih, D., & Wardani, N. E. (2021). Keterpaduan hubungan faktual tokoh dan latar dalam mengonstruksi tema cerita anak. *Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 22(2), 143-156.
- Maulana, A., & Rohayati, T. (2022). Struktur naratif cerita fiksi anak dan relevansinya terhadap perkembangan karakter sosial peserta didik jenjang dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 380-392.
- Murniah, S. (2020). Konstruksi unsur intrinsik dan nilai edukatif dalam sastra anak komparatif. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya (JELT)*, 15(1), 54-68.
- Nanda, G. S., & Martha, S. (2022). Keterkaitan unsur intrinsik cerita fiksi anak dan relevansinya bagi pembelajaran karakter. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 5(2), 412-428. <https://doi.org/10.24176/kredo.v5i2.7112>
- Nurgiyantoro, B. (2004). *Kontribusi sastra anak dalam pembentukan kepribadian anak*. Cakrawala Pendidikan, 23(2), 201-218.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Gadjah Mada University Press.
- Nuryatin, A., & Tarigan, R. (2021). Struktur naratif dan dimensi didaktis buku cerita anak digital. *Panggung*, 31(2), 189-202.
- Pramesti, R., & Suwandi, S. (2021). Analisis struktural dan nilai pendidikan karakter dalam buku cerita anak sebagai bahan ajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2134-2145. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1102>
- Pratiwi, A., & Muhsin, M. (2023). Sastra anak terbitan pemerintah sebagai media penguatan profil pelajar pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 589-601. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5110>
- Puspitasari, R., & Supriyanto, S. (2023). Pemanfaatan buku digital cerita anak sebagai media literasi dan penanaman nilai moral di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 432-444.

- Putri, A. K., & Indihadi, D. (2021). Analisis struktur dan nilai karakter peduli sosial dalam buku bacaan anak sekolah dasar. *Jurnal Pedagogia*, 10(1), 45-56.
- Riyadi, A., & Setiawan, H. (2023). Keterkaitan fakta cerita dan sarana sastra Stanton dalam membangun tema moral cerita anak. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 43(1), 22-34.
- Sari, D. P., & Wardani, N. E. (2022). Struktur fiksi Robert Stanton dan nilai pendidikan karakter dalam kumpulan cerita anak. *Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia*, 4(2), 85-97.
- Setyawan, B., Cahyono, B., & dkk. (2023). Internalisasi jiwa gotong royong dan kepemimpinan melalui cerita anak bertema pramuka. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 30-44.
- Solihat, S., & Hasanah, U. (2021). Nilai didaktis dan analisis strukturalisme dalam sastra anak berbentuk cerita pendek. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 95-107.
- Stanton, R. (2012). *Teori fiksi*. Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Suryaman, M. (2020). Nilai-nilai karakter dalam sastra anak dan implementasinya dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar. *Litera: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 19(2), 245-258. <https://doi.org/10.21831/ltr.v19i2.32140>
- Umar, F., & Juanda, J. (2022). Struktur fiksi Stanton dan nilai pendidikan karakter dalam cerita anak: Kajian strukturalisme. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(2), 789-801. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.1945>
- Utami, T., & Supriyadi, S. (2021). Eksplorasi tema ekologis dan nilai moral dalam buku cerita anak sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa*, 4(2), 102-114.
- Wahyuni, S., & Hasanah, M. (2021). Keterkaitan unsur struktur faktual dan sarana cerita dalam membangun tema moral sastra anak jenjang dasar. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(2), 312-326. <https://doi.org/10.22219/kembara.v7i2.16431>
- Wellek, R., & Warren, A. (2016). *Teori kesusastraan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Widyastuti, S. H. (2006). Menimbang sastra anak. *Diksi*, 13(1), 54-66.
- Wiyatmi. (2006). Membaca sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak. *Cakrawala Pendidikan*, 25(2), 176-186.
- Wulandari, T., & Nugrahani, F. (2022). Nilai pendidikan karakter peduli lingkungan dalam sastra anak sebagai sarana ekofeminisme dan mitigasi bencana. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 210-224.