

**ANALISIS NILAI PENDIDIKAN KARAKTER KREATIF DENGAN PENDEKATAN PRAGMATIK
SASTRA DALAM NOVEL “SAGA NO GABAI BĀCHAN” KARYA YOSHICHI SHIMADA**

Almira Fahrani

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
almira.18002@mhs.unesa.ac.id

Roni

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstract

This study aims to explain the behavioral form of creative character education in the novel "Saga no Gabai Bāchan" by Yoshichi Shimada, through a pragmatic approach. The pragmatic approach views literary works as a means to communicate certain goals to readers, such as educational, moral, religious and other educational goals. In this research used a descriptive qualitative method. The data of this research are sentences or utterances in the novel "Saga no Gabai Bāchan" which contain the behavior of creative characters. The results of this study are the behavioral forms of creative character education values such as, habits that have creativity, lots of ideas, always active to do something, interested in a problem to solved, happy to do new things, dare to face challenges, not satisfied when always do the same thing, using learning objects or materials to make something, always optimistic and happy to share his dreams even though sometimes it is too much. This novel can be used as reading material in the cultivation of character education, as well as learning in everyday life.

Keywords: pragmatic approach, creative character, behavior.

要旨

この研究は、島田洋七の小説「佐賀のがばいばあちゃん」における創造的人格教育の行動形態を語用論的アプローチで説明することを目的としている。語用論的アプローチは、文学的作品を、教育的、道徳的、宗教的およびその他の教育的目標など、特定の目標を読者に伝える手段と見なしている。この研究では、記述的な定性的方法を使用した。この研究のデータは、創造的なキャラクターの行動を含む小説「佐賀のがばいばあちゃん」の文章または発話だ。研究の結果は次の形で創造的な人格教育の形が、習慣には創造性がある、たくさんのアイデア、アクティブに何かをしていて、解決すべき問題に興味がある、新しいことを楽しんで、挑戦に立ち向かう勇気、同じことをして満足していない、オブジェクトや学習教材を使用して何かを作って、常に楽観的で夢を語るのも幸せだという。この小説は人格教育の育成や日常生活の学習の読み物として利用できる。

キーワード: 語用論的アプローチ、創造的人格、行動形態。

PENDAHULUAN

Bahasa berfungsi sebagai pengungkap informasi (Hadi & Didik, 2018:2). Ketika menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan. Orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud karena ia memahami makna yang dituangkan melalui bahasa yang digunakan. Jadi fungsi bahasa adalah sebagai sarana untuk

menyampaikan makna kepada seseorang baik secara lisan maupun tulisan (Mael, 2016:55-56).

Novel menggambarkan kondisi sosial dalam masyarakat pada kurun waktu tertentu, sehingga bukan semata-mata imajinasi yang lepas dari permasalahan manusia, ini mengacu pada pertanyaan, apa gambaran makna yang dikemukakan, dan bagaimana sikap, pendapat,

motif penutur berkenaan dengan yang ditulisnya (Pratita, 2016:9).

Di dalam novel terdapat pesan (Widayati, 2020:16) yang bisa berupa ide, gagasan, ajaran moral, & nilai-nilai kemanusiaan. Pesan ini bisa disampaikan secara implisit juga tersurat. Secara implisit bila pesan diperoleh melalui tingkah laku tokoh, jalan pikiran tokoh atau perasaan tokoh. Secara tersurat bila pesan disampaikan secara tertulis.

Bahasa digunakan untuk menyampaikan pesan secara lisan maupun tulisan. Bahasa digunakan dalam novel untuk menggambarkan kondisi sosial yang terjadi pada kurun waktu tertentu. Di dalam novel terdapat pesan yang secara tersirat disampaikan melalui tingkah laku, jalan pikiran, dan perasaan tokoh. Dan secara tersurat apabila disampaikan langsung secara tertulis oleh pengarang.

Pendidikan karakter bisa dikatakan sebagai sarana untuk membentuk karakter seseorang di lingkungan sekolah. Saat ini sekolah-sekolah tidak hanya memprioritaskan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk sikap atau karakter siswa.

Salah satu nilai dari pendidikan karakter adalah kreatif. Kreativitas adalah kesanggupan seseorang untuk melakukan suatu tindakan, memiliki daya cipta untuk membuat sesuatu yang baru, juga mampu memberikan berbagai ide (dalam pemecahan masalah) ketika menghadapi persoalan atau masalah.

Tidak hanya melalui lingkungan sekolah, pendidikan karakter dapat ditanamkan melalui kegiatan membaca. Dengan ini siswa juga akan mendapat pesan atau nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Tentunya bahan baca yang digunakan haruslah sesuai dengan tujuan, yaitu penanaman pendidikan karakter. Dalam hal ini peneliti memilih novel *Saga no Gabai Bāchan* karya Yoshichi Shimada.

Novel *Saga no Gabai Bāchan* atau “Nenek Hebat dari Saga”, menceritakan tokoh Akihiro yang kehilangan sang ayah setelah kejadian bom di Hiroshima. Akihiro terpaksa berpisah dengan sang ibu untuk tinggal bersama dengan neneknya yaitu Nenek Osano di Saga. Ternyata kehidupan di Saga lebih memprihatinkan. Tetapi Nenek Osano selalu punya banyak akal untuk meneruskan kehidupan dan membesarkan Akihiro. Dari ide-ide cemerlang sang nenek, justru membuat kehidupan yang mereka jalani menjadi lebih menyenangkan.

Salah satu contoh perilaku yang menunjukkan karakter kreatif dalam novel *Saga no Gabai Bāchan* adalah kebiasaan yang memiliki daya cipta. Yaitu, ketika Nenek Osano mengolah ampas teh menjadi *furikake*. Yang mungkin ide tersebut tidak terpikirkan oleh siapapun.

Pendekatan pragmatik sastra digunakan untuk mengungkap bagaimana pengarang mendidik pembaca melalui pesan-pesan yang terdapat dalam karyanya. Sebab karya sastra digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan suatu pesan.

Berdasarkan uraian di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana deskripsi nilai pendidikan karakter kreatif yang disampaikan oleh pengarang dengan pendekatan pragmatik sastra? (2) bagaimana bentuk perilaku kreatif yang terdapat dalam novel *Saga no Gabai Bāchan* dengan pendekatan pragmatik sastra? Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan nilai pendidikan karakter kreatif yang terdapat dalam novel *Saga no Gabai Bāchan* dengan pendekatan pragmatik yang memandang karya sastra sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada pembaca.

Adapun batas masalah yang akan diteliti adalah kalimat dan tuturan tokoh yang mengandung nilai pendidikan karakter kreatif dalam novel *Saga no Gabai Bāchan* karya Yoshichi Shimada. Manfaat dari penelitian ini bagi penulis adalah dapat menjadi sarana dalam mengimplementasikan

pengetahuan penulis mengenai nilai pendidikan karakter. Bagi pembaca, Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai nilai pendidikan karakter kreatif yang terkandung dalam novel “*Saga no Gabai Bāchan*” karya Yoshichi Shimada.

NOVEL

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2007:4) fiksi mengarah pada prosa naratif, yang dalam hal ini adalah novel dan cerpen, fiksi sering dianggap sama dengan novel. Novel yang merupakan karya fiksi yang menyajikan dunia, yang berisi model kehidupan ideal, imajinatif, yang terbentuk melalui unsur intrinsik seperti peristiwa, plot, tokoh (dan penokohan) latar, sudut pandang dan lain-lain yang bersifat imajinatif. Namun, dalam dunia kesusastraan juga memiliki bentuk karya sastra yang berdasar pada fakta.

Menurut Widayati (2020:5) terdapat karya fiksi yang juga berdasarkan pada fakta, seperti fiksi historis (apabila yang dijadikan dasar penulisan adalah fakta sejarah), fiksi biografis (apabila yang dijadikan dasar penulisan adalah fakta biografis), dan fiksi sains (apabila yang dijadikan dasar penulisan adalah ilmu pengetahuan alam).

Novel *Saga no Gabai Bāchan* ditulis oleh Yoshichi Shimada berdasarkan kisah nyata. Tentang seorang Akihiro Tokunaga sekaligus pengarang buku yang kehilangan sang ayah dikarenakan efek dari radiasi bom nuklir di Hiroshima. Yang kemudian harus hidup terpisah dari ibunya dan tinggal bersama Nenek Osano di daerah Saga.

PENDEKATAN PRAGMATIK SASTRA

Yang menjadi awal dari munculnya pendekatan pragmatik adalah berdasarkan pendapat Horatius dalam *Ars Poetica* (14 SM) yang menyatakan bahwa tujuan dari penyair dalam memberikan sesuatu yang enak dan berguna untuk

kehidupan. Hal ini dikarenakan Horatius menggabungkan kata *utile* dan *dulce* yang berarti bermanfaat dan yang enak (dalam Siswanto 2013:84).

Menurut Siswanto (2013:175) pendekatan pragmatik adalah pendekatan penelitian sastra yang menitikberatkan pada peran pembaca dalam menerima, memahami, dan menghayati karya sastra.

Pendekatan pragmatik sastra memandang karya sastra sebagai sarana untuk mengkomunikasikan tujuan tertentu kepada pembaca, seperti tujuan pendidikan, moral, agama dan tujuan pendidikan lainnya. Dengan kata lain pragmatik sastra berfungsi sebagai pengungkap tujuan yang dikemukakan para pengarang untuk mendidik pembacanya. Semakin banyak nilai, ajaran dan pesan yang disampaikan kepada pembaca, maka semakin baik dan bernilai tinggi karya sastra tersebut, Abrams dalam Jabrohim (dalam Ester, 2018).

Berdasarkan pengertian di atas, pendekatan pragmatik sastra merupakan kajian terhadap karya sastra yang memandang karya sastra sebagai media bagi pengarang untuk mendidik pembacanya. Yang di dalam karya sastra tersebut terdapat pesan, nilai, pendidikan yang ingin disampaikan si pengarang.

PENDIDIKAN KARAKTER

Karakter adalah ciri khas individu atau sekelompok orang dan mencakup nilai, keterampilan, kemampuan moral, dan ketahanan dalam menghadapi kesulitan dan tantangan. (Salahudin & Irwanto, 2017:41).

Pengertian pendidikan karakter menurut Samani dan Hariyanto (2019:45-46) dapat diartikan sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak dengan tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menentukan baik dan buruk, memelihara apa yang

baik, agar dapat mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan karakter berarti penanaman nilai, budi pekerti, moral dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan atau tantangan. Sehingga dapat membedakan mana hal baik dan mana hal buruk. Dengan harapan nantinya dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari

Kemendiknas (2010:9) merumuskan 18 nilai karakter yang dikembangkan pada diri anak, yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab.

KREATIF

Menurut Lestari dan Linda (2019:8) kreativitas adalah kesanggupan seseorang untuk mengambil suatu tindakan, tidak hanya memiliki daya cipta untuk membuat sesuatu yang baru, tetapi juga mampu memberikan berbagai ide (pemecahan masalah) dalam menghadapi persoalan atau masalah. Kreativitas yang ada merupakan perpaduan antara kemampuan dalam berpikir kreatif dan kemampuan bersikap kreatif.

Pada dasarnya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dari sebelumnya (Sit, 2016:2).

Kreativitas berarti kemampuan seseorang dalam mewujudkan sesuatu yang baru (baik itu ide atau karya) yang mungkin tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. Serta mampu memberikan gagasan berupa solusi ketika menghadapi permasalahan.

Perilaku kreatif ditunjukkan pada (Kemendikbud, 2018:8) kebiasaan yang memiliki daya cipta, banyak gagasan, selalu aktif melakukan sesuatu, tertarik pada suatu masalah untuk diatasi, berani menghadapi tantangan, senang melakukan

hal-hal baru, tidak puas bila selalu mengulang hal yang sama, menggunakan benda atau bahan belajar untuk membuat sesuatu, selalu optimis dan senang menceritakan impian-impian walaupun terkadang terlalu berlebihan.

METODE

Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka (Sugiyono, 2017:22). Metode deskriptif kualitatif digunakan oleh peneliti dikarenakan penelitian ini membahas tentang deskripsi pendidikan karakter kreatif dan bentuk perilakunya.

Metode penelitian kualitatif disebut juga metode artistik, karena proses pelaksanaan penelitian bersifat seni (kurang terpolo), dan disebut sebagai metode interpretatif. Karena data hasil penelitian lebih mengarah pada interpretasi dari data yang ditemukan (Sugiyono, 2017:13).

Data pada penelitian ini yaitu berupa kalimat atau tuturan tokoh dalam sumber data berupa novel *Saga no Gabai Bāchan* karya Yoshichi Shimada yang mengandung nilai pendidikan karakter kreatif. Diterbitkan oleh Tokuma Bunko tahun 2004 dengan tebal buku 240 halaman. Dan sumber teori berupa artikel dan kutipan dari buku-buku yang mendukung penelitian. Langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah (1) membaca secara cermat novel *Saga no Gabai Bāchan*, (2) mengidentifikasi kalimat atau tuturan tokoh yang mengandung nilai pendidikan karakter kreatif, (3) menandai data berupa kalimat atau tuturan tokoh yang mengandung nilai pendidikan karakter kreatif, (4) memasukkan ke dalam korpus data.

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan oleh penelitian adalah (1) mendeskripsikan nilai pendidikan karakter kreatif yang terdapat dalam kalimat atau tuturan tokoh novel *Saga No Gabai Bāchan*, (2) menyajikan hasil identifikasi nilai

pendidikan karakter kreatif yang telah ditemukan, (3) menyimpulkan hasil identifikasi nilai pendidikan karakter kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa kalimat dan tuturan tokoh dalam novel *Saga no Gabai Bāchan* yang mengandung nilai pendidikan karakter kreatif. Pendekatan pragmatik digunakan untuk mengungkap nilai pendidikan karakter kreatif yang disampaikan oleh penulis novel yaitu Yoshichi Shimada. Dari sumber data, nilai pendidikan karakter kreatif yang ditemukan seperti terlihat pada tabel (1) di bawah ini

(1) Karakter kreatif yang yang ditemukan dalam novel *Saga no Gabai Bāchan*

No.	Pendidikan Karakter Kreatif	Wujudnya
1	Kebiasaan yang memiliki daya cipta	
	- Menciptakan sesuatu yang baru yang mungkin tidak terpikirkan oleh siapapun	- Mengolah ampas teh menjadi <i>furikake</i> - Mengolah tulang ayam menjadi pakan ayam
2	Banyak gagasan	
	- Memanfaatkan benda yang ada di sekitar	- Menggunakan kayu dan ujung pohon yang tersangkut menjadi kayu bakar - Menggunakan kotak kayu apel sebagai kayu bakar
3.	Selalu aktif untuk melakukan sesuatu	
	- Ikut serta melakukan sesuatu	- Berusaha memetik buah di pohon sebagai pengganti permen. - Membuat mainan, membangun gubuk, membuat rakit bersama teman.
4.	Tertarik pada suatu masalah untuk diatasi	
	- Menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi	- Menemukan cara mendapat uang untuk membeli permen. Dengan menggunakan magnet untuk mengumpulkan logam agar bisa dijual dan mendapat uang
	- Kepuasan saat menyelesaikan suatu masalah	- Akihiro merasa belum puas apabila tidak mencari pelaku yang mengambil tiket kereta ekspres dan uang 2000 <i>yen</i> miliknya

5.	Berani menghadapi tantangan	
	- Menerima tantangan yang diberikan	- Menerima tantangan Nenek Osano untuk meniup api saat memasak nasi
6.	Berani menghadapi kesulitan	
	- Berani menghadapi kesulitan	- Rela menceburkan diri ke parit untuk mendorong rakit yang tersangkut
6.	Senang melakukan hal-hal baru	
	- Senang melakukan hal-hal baru	- Tertarik ikut <i>kendo</i> - Giat melakukan latihan olahraga lari
7.	Tidak puas bila selalu melakukan hal yang sama	
	- Tidak puas bila selalu melakukan hal yang sama	- Selama ini hanya melakukan olahraga lari, Akihiro membentuk tim <i>baseball</i> bersama teman-teman seangkatannya
8.	Menggunakan benda atau bahan belajar untuk membuat sesuatu	
	- Menggunakan benda untuk fungsi yang berbeda	- Menggunakan magnet untuk mengumpulkan logam yang jatuh di jalan - Menggunakan termos air panas sebagai penghangat
9.	Selalu optimis dan senang menceritakan impian-impianya walaupun terkadang berlebihan	
	- Selalu optimis	- Percaya bahwa sebelah dari sandal <i>geta</i> yang hanyut, akan segera datang - Optimis meskipun hidup berkekurangan - Akihiro optimis bahwa ibu pasti datang ke Saga untuk menonton festival olahraga
9.	Selalu optimis dan senang menceritakan impian-impianya walau terkadang berlebihan	
	- Senang menceritakan impian-impianya walau terkadang berlebihan	- Akihiro menyampaikan kepada Nenek Osano bahwa ia ingin hidup kaya

Masing-masing dari karakter yang ditemukan di atas diuraikan sebagai berikut.

1. Kebiasaan yang memiliki daya cipta

Dalam hal ini, kebiasaan memiliki daya cipta diinterpretasikan sebagai kemampuan seseorang dalam hal menciptakan sesuatu yang baru. Seseorang dapat dikatakan kreatif ketika orang tersebut dapat menciptakan sesuatu (inovasi) yang baru yang mungkin tidak terpikirkan oleh siapapun.

Kebiasaan memiliki daya cipta dalam novel ini terlihat adanya kebiasaan mengolah ampas teh menjadi *furikake* dan mengolah tulang ayam

menjadi pakan ayam, bisa dilihat seperti pada data (2) dan (3).

- (2) まず、ばあちゃんは実によくお茶を飲む人だったが、お茶を飲むと茶殻が出る。これを天日に干してフライパンで煎り、塩をまぜてふりかけにしていた。今ならカテキンもたっぷり、『おばあちゃんのふりかけ』として売り出せるかも知れない。(SGB, hal 60 bab 4)

Pertama, nenek adalah orang yang sangat sering minum teh. Ketika minum teh, ada ampas teh. Ini dikeringkan di bawah sinar matahari, dipanggang dalam wajan, dan ditaburi garam. Sekarang mungkin untuk menjualnya sebagai "Furikake Nenek" dengan banyak katekin.

- (3) さらに残った骨は干して包丁で叩いて粉にして、鶏の餌にしていた。(SGB, hal 61 bab 4)

Selanjutnya tulang yang tersisa dikeringkan dan dihaluskan dengan pisau dapur untuk dijadikan bubuk, yang digunakan sebagai pakan ayam.

Pada data (2), Nenek Osano adalah orang yang sangat sering minum teh. Setelahnya, teh itu akan meninggalkan ampas. Ampas ini yang kemudian diolah oleh nenek dengan alat dan dibubuhi garam, kemudian menjadi semacam *furikake* ala nenek. Ini menunjukkan bahwa nenek memiliki bentuk perilaku kreatif yaitu memiliki daya cipta, dengan mengolah ampas teh menjadi *furikake*.

Pada data (3) dengan kebiasaan daya cipta yang dimiliki, nenek mengolah tulang yang tersisa dengan alat seadanya untuk dijadikan pakan ayam. nenek memiliki daya cipta untuk mengolah sisa tulang agar tidak sia-sia menjadi pakan ayam

2. Banyak gagasan

Pengertian dari banyak gagasan diinterpretasikan sebagai bentuk atau hasil dari pemikiran atau ide. Salah satu faktor yang membuat seseorang kreatif adalah lingkungan. Dari lingkungan dapat memunculkan ide seperti memanfaatkan benda yang ada di sekitar.

Banyak gagasan dalam novel ini dapat dilihat dari adanya ide Nenek Osano untuk menggunakan dahan dan ujung pohon yang tersangkut menjadi kayu bakar dan memanfaatkan kotak kayu apel

sebagai kayu bakar. Bisa dilihat seperti pada data (4) dan (5).

- (4) なんと、ばあちゃんは、この棒に引っかかる木の枝や木っ端を乾かして薪にしていたのだ。(SGB, hal 36 bab 2)

Caranya, nenek mengeringkan dahan dan ujung pohon yang tersangkut di tongkat ini untuk dijadikan kayu bakar.

- (5) 「モミガラを捨てて、木箱だけ薪にしよう」と、俺が斧を手にした時、ばあちゃんが言った。(SGB, hal 39 bab 2)

"Ayo buang sekamnya. Dan gunakan kotak kayunya saja sebagai kayu bakar," kata nenek saat aku mengambil kapak.

Pada data (4) dahan dan ranting pohon yang tersangkut di galah nenek yang sengaja diletakkan di sungai kemudian dikeringkan dan dijadikan kayu bakar. Agar ranting dan dahan tersebut tidak sia-sia serta memiliki kegunaan. Ini menunjukkan bahwa nenek kreatif dengan kebiasaan memiliki banyak gagasan.

Pada data (5) Akihiro dan nenek mendapat sekotak apel yang datang melalui aliran sungai. Namun banyak apel yang busuk. Agar kotak kayunya tidak sia-sia. Nenek menggunakannya sebagai kayu bakar. Data (4) dan (5) menunjukkan bahwa Nenek Osano memiliki banyak gagasan, dengan memanfaatkan benda yang ada agar tidak sia-sia.

3. Selalu aktif untuk melakukan sesuatu

Selalu aktif untuk melakukan sesuatu diinterpretasikan sebagai perilaku seseorang yang bisa diamati secara langsung karena merupakan suatu tindakan nyata. Tergerak untuk melakukan sesuatu, tidak hanya diam.

Selalu aktif untuk melakukan sesuatu dalam novel ini terlihat dari keaktifan Akihiro melakukan sesuatu bersama teman-temannya, seperti memetik buah dan melakukan banyak kegiatan bersama-sama. Bisa dilihat pada data (6) dan (7).

- (6) だから七、八人が一斉に木に登って、ぶらーんと枝にぶら下がり、実をとっては口に放り込んでいた。(SGB, hal 45-46 bab 3)

Jadi tujuh atau delapan orang memanjat pohon bersamaan dan tergantung di cabang-cabang,

mengambil buahnya dan melemparkannya ke dalam mulut mereka.

- (7) 木登りしたり、川原を駆け回っているうちに、あっという間に夕暮れになる。おもちゃも手作りした。木の上に秘密基地めいた小屋をつくりたり、いかだを作って、みんなで川をくだったり。(SGB, hal 46 bab 3)
Saat memanjat pohon dan berlari di sekitar sungai, dengan cepat hari menjadi sore. Kami membuat mainan dengan tangan sendiri. Membangun gubuk kecil di atas pohon yang dijadikan sebagai markas rahasia. Membuat rakit, lalu bersama-sama menuruni sungai,

Pada data (6) karena kondisi kehidupan yang kekurangan, salah satu cara agar bisa menikmati ‘permen’ adalah dengan memetik buah di pohon sebagai gantinya. Bersama-sama Akihiro dan teman-temannya sekitar tujuh hingga delapan orang memanjat pohon dan memetik buahnya dan langsung melahapnya. Disini terlihat perilaku kreatif yaitu aktif melakukan sesuatu, yakni berusaha untuk mendapatkan buah sebagai pengganti permen.

Pada data (7) Akihiro ikut serta bersama dengan teman-temannya untuk membuat mainan sendiri, membangun gubuk kecil di atas pohon yang digunakan sebagai markas rahasia mereka, membuat rakit dan bersama-sama memainkannya di sungai. Perilaku kreatif disini terlihat bahwa Akihiro selalu aktif melakukan sesuatu.

4. Tertarik pada suatu masalah untuk diatasi

Tertarik pada suatu masalah diinterpretasikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi. Dengan cara mencari solusi atau alternatif cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikannya. Yang bisa saja memberikan rasa puas apabila berhasil menyelesaikan masalah tersebut.

Tertarik pada suatu masalah untuk diatasi dalam novel ini terlihat adanya Akihiro memberikan solusi kepada teman-temannya bagaimana mendapatkan uang untuk membeli permen dan Akihiro yang berusaha untuk mencari tahu siapa yang mengambil tiket kereta dan uang

2000 *yen* yang ditaruh di dalam loker, bisa dilihat seperti pada data (8) dan (9).

- (8) 自分のお金で、お菓子を買う方法を思いついたのだ。
Aku menemukan cara untuk membeli permen dengan uangku sendiri.
「なあ、俺らも駄菓子屋へ行こう」俺は、同級生たちを誘った。
“Hei, ayo pergi ke toko permen juga,” aku mengajak teman-teman sekelasku.
「そりゃあ行きたいけん、お金がなかと」
“Aku mau, tapi uangnya tidak ada.”
「俺に、まかしとき！」
“Serahkan saja padaku.”
「どうすると？」
“Bagaimana caranya ?”
「拾う」
“Pungut.”
「お金なんか、落ちてないと」
“Sulit untuk menemukan uang jatuh, bukan ?”
「お金じゃない。お金になるものを、拾うと」
“Bukan uang. Kita pungut benda yang bisa menjadi uang.” (SGB, hal 93-94 bab 7)
- (9) 「でも先生、犯人を探さない！」
すぐに広島に行きたいのは山々だったが、先生に迷惑をかけるわけにはいかない。犯人を探し、特急券と現金を奪い返さなければ気が済まない、俺は思っていた。(SBG, hal 154 bab 12)
“Tapi, *Sensei*, kita harus mencari pelakunya!”
Aku ingin segera pergi ke Hiroshima, tetapi aku tidak bisa merepotkan *Sensei*. Aku pikir aku tidak akan puas kecuali aku mencari pelaku dan mendapatkan kembali tiket kereta ekspres dan uang tunai.

Pada data (8) ada suatu momen ketika Akihiro ingin sekali membeli permen di sebuah toko permen yang biasa ia lewati. Namun karena tidak memiliki uang Akihiro menemukan ide yaitu meniru apa yang dilakukan sang nenek untuk mendapatkan uang dengan mengajak teman-temannya yang memiliki kondisi keuangan yang kurang lebih sama dengan dirinya.

Caranya yaitu mengikatkan tali di pinggang, yang di ujung tali tersebut diberi magnet. Magnet akan menarik benda-benda logam seperti paku yang ada di jalan ketika mereka berjalan. Kemudian paku dan benda logam itu dikumpulkan, lalu dijual. Dari cuplikan di atas dapat dilihat bahwa Akihiro berusaha memecahkan masalah keuangan yang sedang dialaminya demi membeli permen. Dengan ide magnet tersebut, akhirnya masalah uang dapat diatasi.

Pada data (9) selama pertandingan antar sekolah, Akihiro menyimpan tiket kereta ekspres dan uang tunai di dalam loker di ruang klub sekolah. Setelah pertandingan, Akihiro kembali ke ruang klub dan ketika membuka pintu loker, Akihiro tidak menemukan tiket kereta ekspres dan uang 2000 *yen* disana.

Akihiro melapor kepada Tanaka-sensei, yang justru malah memberi uang 5000 *yen* kepada Akihiro. Namun Akihiro merasa harus menemukan siapa yang mengambil tiket dan uangnya, kemudian meminta si pelaku untuk mengembalikan, baru ia bisa merasa puas. Tetapi Tanaka-sensei mencegah Akihiro agar tidak melakukan hal itu. Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa Akihiro berusaha untuk menyelesaikan masalah kehilangan tiket kereta ekspres dan uang tunai 2000 *yen* miliknya. Namun Tanaka-sensei mencegahnya.

5. Berani menghadapi tantangan

Berani berarti memiliki kepercayaan diri dalam kesanggupan menghadapi kesulitan dan tidak takut. Sedangkan tantangan adalah hal yang menggugah tekad seseorang untuk mengatasinya. Dengan begitu, berani menghadapi tantangan diinterpretasikan sebagai rasa percaya diri untuk menghadapi kesulitan.

Berani menghadapi tantangan dalam novel ini terlihat adanya keberanian Akihiro menerima tantangan dari Nenek Osano untuk mencoba meniup api dengan alat peniup bambu saat memasak nasi dan ketika Akihiro bersama sepupunya harus mencebur ke parit untuk melepaskan rakit yang tersangkut pada sesuatu, bisa dilihat seperti pada data (10) dan (11).

(10) 「どれ、やってみんしゃい」

と、今まで自分が使っていた火吹き竹を差し出して言った時も、差し出されるままに竹を受け取って、訳が分からないまま「フーフー」やった。(SGB, hal 29 bab 2)
“Ini, coba lakukan.”

Aku pun menerima alat peniup api dari bambu yang diberikan padaku. Dan meniup “fu fu” tanpa tahu bagaimana.

(11) ところが、いかだが何かに引っかかってしまい、俺と従兄弟は仕方なく濠の中に入って、いかだを押し始めた。(SGB, hal 97 bab 7)

Namun, rakit itu tersangkut sesuatu, aku dan sepupu tidak punya pilihan selain memasuki parit dan mulai mendorong rakit itu.

Pada data (10) adalah ketika Akihiro ditantang untuk mencoba meniup api oleh sang nenek ketika sedang memasak nasi. Akihiro mencoba meniup api tungku dengan menggunakan alat peniup dari bambu agar api tetap menyala. Akihiro menerima tantangan itu walaupun tidak tahu bagaimana cara menggunakan alat peniup tersebut. Akihiro hanya bisa meniup asal-asalan. Walaupun pada akhirnya Akihiro hanya meniup dengan asal-asalan, dapat dilihat bahwa ia memiliki keberanian untuk menerima tantangan yang diberikan oleh Nenek Osano

Pada data (11) suatu hari Akihiro bermain bersama sepupunya yang merupakan anak dari Bibi Kisako. Hari itu Akihiro dan sepupunya mengarungi parit istana dengan menggunakan rakit. Kemudian rakit tersangkut pada sesuatu yang membuat Akihiro dan sepupunya harus mencebur ke dalam parit untuk mendorong rakit tersebut. Dari hal ini terlihat bahwa Akihiro berani menghadapi kesulitan yang ada.

6. Senang melakukan hal-hal baru

Senang melakukan hal-hal baru sebagai bentuk ketertarikan seseorang untuk mencoba atau bersemangat ketika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Dalam novel ini terlihat adanya ketertarikan Akihiro pada olahraga *kendo* dan Akihiro bersemangat melakukan latihan lari sebagai olahraga barunya, bisa dilihat pada data (12) dan (13).

(12) 道場では、いつも一緒に泥こんで駆け回っている仲間が、袴に身を包み、張りつめたような顔をして、竹刀を振っている。その姿は、何か無茶苦茶に格好良くて、俺も絶対に剣道をやろうと思っ

た。(SGB, hal 47 bab 3)

Di *doujou*, teman-teman yang selalu berlarian di lumpur, mengenakan *hakama* dengan wajah tegang dan menghunuskan pedang bambu. Entah bagaimana sosok itu tampak keren sekali. Aku pun jadi berniat ikut berlatih *kendo*.

- (13) どのくらい本気だったかという、放課後はたいてい友達と川原で遊んでいたのだが、練習を始めてからは、三十分か四十分くらい、俺だけが遅れて行くようになった。(SGB, hal 51 bab 3)

Soal keseriusanku, dulu biasanya sehabis sekolah, aku langsung pergi bermain di pinggir sungai dengan teman-teman. Sejak aku mulai latihan, hanya aku yang selalu datang terlambat sekitar tiga puluh hingga empat puluh menit.

Pada data (12) salah satu yang Akihiro inginkan adalah mengikuti olahraga *kendo*. Saat itu *kendo* tengah menjadi tren di lingkungan Akihiro. Beberapa teman mainnya pun ada yang mengikuti *kendo*. Karena terlihat keren, Akihiro jadi berniat untuk ikut berlatih *kendo*. Ini adalah hal baru bagi Akihiro hanya saja tidak bisa terwujud karena *kendo* membutuhkan peralatan dan baju khusus yang tentu menghabiskan uang.

Pada data (13) terlihat bahwa Akihiro senang (bersemangat) melakukan latihan lari. Olahraga lari adalah hal baru bagi Akihiro sebagai pengganti olahraga *kendo* dan *judo* yang gagal dia ikuti karena terhalang biaya, sedangkan olahraga lari tidak membutuhkan biaya. Akihiro rela mengorbankan waktu bermain bersama teman-temannya.

7. Tidak puas bila selalu melakukan hal yang sama

Diinterpretasikan sebagai karakter seseorang yang merasa kurang apabila hanya melakukan hal yang sama. Tidak puas bila selalu melakukan hal yang sama dalam novel ini terlihat dari Akihiro memiliki ide untuk membentuk tim *baseball* bersama teman-temannya. Karena selama ini Akihiro hanya melakukan olahraga lari, bisa dilihat pada data (14) berikut.

- (14) そんなわけで、野球というのは俺にとって幸せの象徴みたいなものだったのだ。加えて、自分と言うのも何だが運動神経もいい方だし、例によって

走るのが速い。(SGB, hal 103 bab 8)

Itu sebabnya, *baseball* seperti simbol kebahagiaan bagiku. Selain itu, aku memiliki keterampilan motorik yang baik, dan seperti biasa, lariku cepat.

Pada data (14) di atas, ketika Akihiro naik ke kelas lima, ia dan teman-teman seangkatan membentuk tim *baseball* walaupun dengan peralatan seadanya. Ada alasan tersendiri Akihiro membentuk tim *baseball*. Selain alasan-alasan tersebut, selama ini Akihiro hanya melakukan olahraga lari. Dengan membentuk tim *baseball*, Akihiro merasa diuntungkan sebab ia memiliki kemampuan lari yang cepat, sebagai hasil dari latihan olahraga lari yang ia lakukan. Dan kemampuan lari cepat ini dibutuhkan dalam olahraga *baseball*.

8. Menggunakan benda atau bahan belajar untuk membuat sesuatu

Menggunakan benda atau bahan belajar diinterpretasikan dengan kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu menggunakan benda yang ada di sekitar untuk membuat sesuatu. Yang memungkinkan munculnya fungsi baru dari benda yang digunakan.

Menggunakan benda atau bahan belajar untuk membuat sesuatu dalam novel ini terlihat ketika Nenek Osano menggunakan magnet untuk mengumpulkan logam yang ada di jatuh di jalan dan ketika Nenek Osano menggunakan termos sebagai alat penghangat, bisa dilihat seperti pada data (15) dan (16).

- (15) 紐の先っぽには磁石がくくりつけてあって、そこには釘や鉄クズがくつついている。

「ただ歩いたらもったいなかとよ。磁石つけてあるいたら、ほら、こんなにもうかるばい」(SGB, hal 34 bab 2)

Sebuah magnet dipasang pada ujung tali, paku serta potongan besi tertancap di sana.

“Sungguh disayangkan kalau berjalan saja. Padahal kalau memiliki magnet, seperti yang kau lihat, ini sangat menguntungkan”

- (16) ところが、これが毛布にくるんで足下に置くと、すごくあったかい。そしてあたたかな布団の中は天国のようで、ぐっすり眠れる。(SGB, hal 84-85 bab 6)

Namun ketika botol air panas dibungkus dengan selimut dan diletakkan di bawah kaki, sangat hangat. Di dalam *futon* yang hangat itu, seperti berada di surga, aku tidur dengan nyaman.

Pada data (15) nenek menggunakan magnet untuk mendapatkan uang, dengan cara mengikat tali di pinggang yang di ujung tali tersebut diberi magnet. Magnet akan berguna untuk menarik benda-benda logam yang terjatuh di jalan ketika nenek sedang berjalan. Nantinya, benda-benda logam tersebut akan dikumpulkan kemudian di jual dan nenek mendapatkan uang. Dari sini terlihat bahwa nenek menggunakan benda yaitu magnet untuk membuat sesuatu guna mengumpulkan benda logam seperti paku yang terjatuh di jalan untuk menghasilkan uang.

Pada data (16) karena hidup dengan kondisi kekurangan, tokoh nenek berusaha memanfaatkan segala sesuatu yang ada agar memiliki kegunaan. Seperti termos, nenek menggunakannya sebagai penghangat dengan meletakkannya di bawah kaki.

9. Selalu optimis dan senang menceritakan impian-impian walaupun terkadang berlebihan

Selalu optimis diinterpretasikan sebagai sikap positif dari cara pandang seseorang yang selalu memiliki pandangan baik (berpengharapan) dalam menghadapi berbagai hal.

Selalu optimis dalam novel ini terlihat dari bagaimana Akihiro percaya pada suatu hal. Seperti ketika menemukan sandal *geta* di sungai tetapi hanya satu, nenek justru menyuruh Akihiro untuk menunggu karena sebelah lagi pasti akan datang. Nenek juga mengajarkan Akihiro untuk tetap percaya diri walau hidup berkekurangan. Kemudian ketika ibu Akihiro berjanji untuk datang ke festival olahraga, Akihiro optimis dan percaya bahwa ibu pasti datang, bisa dilihat seperti pada data (17), (18), dan (19).

(17) 「二、三日待ちなさい。もう片方も流れてくるよ」

いくら何でも、そううまくいかないだろうと思っていたのだが、なんと二、三日したら、本当にもう片方も流れてきたのにはビックリした。

(SGB, hal 40 bab 2)

“Tunggulah dua atau tiga hari lagi, yang sebelumnya akan datang.”

Aku rasa semua itu tidak akan berhasil, tetapi setelah beberapa hari, aku terkejut bahwa *geta* sebelumnya hanyut.

(18) 「何言うとの。貧乏には二通りある。暗い貧乏と明るい貧乏。うちは明るい貧乏だからよか。それも、最近貧乏になったのと違うから、心配せんでもよか。自信を持ちなさい。うちは先祖代々貧乏だから。第一、金持ちは大変と。いいもの食べたり、旅行に行ったり、忙しい。それに、いい服着て歩くから、こける時も気いつけてこけないとダメだし。その点、貧乏で最近から汚い服着てたら、雨が降ろうが、地面に座ろうが、こけようが、何してもいい。ああ、貧乏でよかった」(SGB, hal 52-53 BAB 4)

“Kau ini bicara apa. Kemiskinan itu ada dua jenis. Miskin muram dan miskin ceria. Kita ini miskin ceria. Selain itu, bukan baru-baru ini saja kita miskin, jangan khawatir. Percaya diri. Keluarga kita memang turun-temurun miskin. Pertama, kaya itu susah. Makan enak, jalan-jalan, menjadi sibuk. Selain itu, memakai baju bagus saat bepergian, saat jatuh pun harus tetap memperhatikan cara jatuh. Sedangkan orang miskin sejak awal selalu mengenakan pakaian kotor, tidak peduli hujan, duduk di tanah, jatuh, apapun itu terserah. Ahh, untung kita miskin”

(19) かあちゃんは、はっきりと手紙にそう書いていたのだ。

「きっと来てくれる」と、俺は信じていた。(SGB, hal 190 bab 15)

Begitu jelas ibu menuliskan itu di dalam suratnya. “Aku akan datang.” Aku sangat mempercayai itu.

Pada data (17) rumah Nenek Osano dekat dengan sungai, dan di sungai itu ia menemukan sandal *geta* yang hanyut. Tetapi hanya satu, bukan sepasang Akihiro merasa lebih baik *geta* itu dijadikan kayu bakar karena hanya sebelah dan tidak ada gunanya. Namun nenek justru menyuruh untuk menunggu beberapa hari, karena *geta* yang sebelah lagi akan datang. nenek mengajarkan optimis kepada Akihiro, optimis sendiri berarti berpengharapan baik. Karena awalnya Akihiro putus asa ingin memanfaatkan *geta* itu menjadi kayu bakar sebab *geta* tersebut hanya sebelah.

Sedangkan menurut nenek apabila seseorang kehilangan sebelah sandalnya, untuk beberapa saat orang itu tidak akan menyerah. Tapi beberapa hari kemudian ia akan menyerah dan membuang sandal

sebelahnya lagi di sungai. Sehingga apabila sandal sebelahnya lagi hanyut, *geta* tersebut lengkap menjadi sepasang dan bisa digunakan.

Pada data (18) nenek mengajarkan Akihiro agar tetap percaya diri dan optimis walaupun hidup berkekurangan. Dengan memberikan contoh bahwa menjadi orang kaya itu tidak enak, harus melakukan banyak hal, memperhatikan banyak hal, yang akhirnya menjadi sibuk dan tidak bisa menikmati hidup.

Pada data (19) saat festival olahraga terakhir, ibu Akihiro mengirim surat yang isinya berjanji akan datang menonton Akihiro lomba lari. Walaupun sempat ada keraguan di hati Akihiro bahwa ibu mungkin tidak jadi datang ke Saga. Tapi Akihiro tetap optimis dan percaya bahwa ibu pasti datang. Karena ibu sudah jelas-jelas berjanji akan datang, seperti yang tertulis dalam suratnya.

Sedangkan pada perilaku senang menceritakan impian-impianya walaupun terkadang berlebihan, impian adalah hal yang diinginkan seseorang. Baik itu barang atau sesuatu. Seperti pada data (19) di bawah ini.

(20) 「ばあちゃん、うちって貧乏だけど、そのうち金持ちになったらいいねー」(SGB, hal 53 BAB 4)
“Nek, sekarang kita memang miskin. Kalau suatu saat bisa jadi kaya, enak juga ya”

Pada data (20) di atas di dalam novel Akihiro pernah menyampaikan kepada Nenek Osano bagaimana rasanya kalau mereka bisa hidup kaya. Salah satu bentuk perilaku kreatif adalah senang menceritakan impian-impianya walaupun terkadang berlebihan. Karena selalu hidup miskin, Akihiro memiliki impian untuk menjadi kaya. Karena menurutnya menjadi kaya itu enak, sedangkan menurut Nenek Osano hidup kaya itu tidak enak dan tidak bisa menikmati hidup.

PENUTUP

Simpulan

Pendidikan karakter digunakan sebagai sarana penanaman karakter baik di lingkungan sekolah.

Salah satu nilai dalam pendidikan karakter adalah kreatif. Kemendikbud mengemukakan ada beberapa perilaku yang mencerminkan karakter kreatif.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam mewujudkan hal baru (baik itu ide atau karya) yang mungkin tidak pernah terpikirkan oleh orang lain. Serta mampu memberikan gagasan berupa solusi saat menghadapi permasalahan.

Berdasarkan hasil penelitian nilai pendidikan karakter kreatif dalam novel *Saga no Gabai Bāchan* karya Yoshichi Shimada dengan pendekatan pragmatik sastra, di dalamnya terdapat perilaku dari karakter kreatif. Yaitu, kebiasaan yang memiliki daya cipta, banyak gagasan, selalu aktif untuk melakukan sesuatu, tertarik pada suatu masalah untuk diatasi, senang melakukan hal-hal baru, berani menghadapi tantangan, tidak puas bila selalu melakukan hal yang sama, menggunakan benda atau bahan belajar untuk membuat sesuatu, selalu optimis dan senang menceritakan impian-impianya walaupun terkadang berlebihan.

Saran

Berdasarkan penelitian dengan pendekatan pragmatik sastra ini, peneliti menyarankan bahwa novel *Saga no Gabai Bāchan* dapat dijadikan sebagai salah satu sarana hiburan sekaligus alternatif bahan baca dalam penanaman pendidikan karakter. Salah satu nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam novel ini adalah kreatif. Perilaku-perilaku kreatif tersebut, dapat dijadikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ester, Novita. 2018. *Analisis Pragmatik Terhadap Novel “Because You Give Me Love” Karya Mito Orihara*. Skripsi tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Sumatera Utara: Medan.
<https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/10213> (diakses pada 24 Desember 2021)

- Hadi, Lalu Fuadul dan Didik Nurhadi. 2018. "Kajian Makna dan Nilai Budaya Peribahasa Jepang dan Indonesia yang Menggunakan Unsur Nama Binatang". *Jurnal GoKen*. Vol. 6: hal. 2.
https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=BcJDcVMAAA&citation_for_view=BcJDcVMAAA:RYcK_YIVTxYC (diakses pada 18 Januari 2022)
- Kemendikbud. 2018. *Pedoman Penanaman Sikap Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas. <http://new-indonesia.org/beranda/images/upload/dok/kurikulum/pengembangan-pendidikan-budaya-dan-karakter-bangsa.pdf> (diakses pada 26 Januari 2022)
- Lestari, Ika dan Linda Zakiah. 2019. *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
https://www.researchgate.net/publication/335320470_Kreativitas_dalam_Konteks_Pembelajaran (diakses pada 02 Maret 2022)
- Mael, Masilva Raynox. 2016. "Analisis Lirik Lagu 'Honjitsu wa Seiten Nari': Tinjauan dalam Fonologi dan Morfologi Bahasa Jepang". *Jurnal Asa*. Vol. 3: hal. 55-56.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/issue/view/290> (diakses pada 13 Januari 2022)
- Pratita, Ina Ika. 2016. "Kekhasan Diksi Kawabata Yasunari dalam Novel Utsukushisa To Kanashimi To 「美しさと哀しみと」: Kajian Stilistikan Struktural". *Jurnal Asa*. Vol. 3: hal. 8.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/issue/view/290> (diakses pada 13 Januari 2022)
- Salahudin, Anas dan Irwanto Alkriencihie. 2017. *Agama & Budaya Bangsa*. Bandung: Pustaka Setia.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2019. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Siswanto, Wahyudi. 2013. *Teori Pengantar Sastra*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Sit, Masganti dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
<http://repository.uinsu.ac.id/2095/> (diakses pada 13 April 2022)
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Widayati, Sri. 2020. *Buku Ajar Kajian Prosa Fiksi*. Baubau: LPPM Universitas Negeri Muhammadiyah Buton Press.
https://repository.umko.ac.id/id/eprint/62/1/Buku%20KAJIAN%20PROSA%20FIKSI_Sri%20Widayati_2020.pdf (diakses pada 06 April 2022)