

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu tentang pemanfaatan media gambar berseri oleh Sriyani. (2012) dengan judul “Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas V MIS Darul Ulum Sayan”. Memperoleh data dan hasil pada observasi awal persentase aktivitas belajar siswa hanya 20% dan nilai rata-rata kelasnya adalah 39,90. Pada siklus I meningkat menjadi 50% dan nilai rata-rata kelasnya menjadi 64,30. Siklus II aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 80% dan rata-rata kelasnya adalah 74,10. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V MIS Darul Ulum Sayan. Setelah menggunakan media gambar berseri tersebut terlihat adanya peningkatan pada aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa juga lebih meningkat dari sebelumnya.

Penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis, tetapi gambar dan temanya berbeda. Perbedaannya selanjutnya yaitu pemilihan objek penelitian, waktu, tempat, dan keterampilan menulis yang akan ditingkatkan. Objek penelitian pada penelitian tersebut adalah siswa kelas V, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, objek penelitiannya adalah siswa kelas X. Waktu dan tempat pada penelitian di atas adalah di MIS Darul Ulum Sayan pada tahun 2012. Sementara itu, penelitian yang peneliti lakukan adalah di SMA Muhammadiyah I Purwokerto pada tahun 2014.

Berkaitan dengan keterampilan yang ditingkatkan, pada penelitian di atas hanya meningkatkan keterampilan menulis saja. Pada penelitian yang penulis lakukan adalah meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa.

B. Kemampuan Menulis Cerpen

1. Kemampuan Menulis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan (Depdiknas, 2008: 909). Menurut Poerwadarminta (2007: 1304-1305), menulis adalah membuat huruf (angka, dsb), dengan pena (pensil, kapur, dsb); melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan; menggambar; melukis; dan membatik (kain). Menurut Tarigan (2008: 22), menulis merupakan kegiatan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik itu. Kegiatan menulis juga disebut sebagai suatu kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman kehidupannya dalam bahasa tulis yang jelas, ekspresif, mudah dibaca, dan dipahami oleh orang lain. Menurut Morsey (dalam Tarigan, 2008: 4) menyatakan bahwa, menulis dipergunakan untuk melaporkan/ memberitahukan, dan memengaruhi; dan maksud serta tujuan seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini bergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat.

Menulis pasti memiliki tujuan. Corat-carek sekenanya juga menulis karena kegiatan ini mengekspresikan rasa maupun gejolak dalam diri seseorang meskipun

kadang-kadang tanpa makna, dengan demikian, dari sudut pandang kegiatan fisik dan ekspresi, seorang yang buta aksara sebenarnya masih juga bisa menulis. Namun agar tujuan bermakna seseorang membutuhkan latihan kontinyu dan terpola secara sistematis untuk mengasah ketajaman rasa. Apalagi jika menginginkan tulisannya mampu berfungsi komunikatif dan interaktif, bahkan artistik, Solichin (2014:4). Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kemampuan yang dimiliki setiap individu yang merupakan pengungkapan gagasan atau perasaan secara tertulis dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Menulis adalah olah hati dan otak yang menghasilkan ide-ide, pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Ide, perasaan, dan pikiran tersebut kemudian dikembangkan dalam wujud kalimat-kalimat yang bermakna. Apabila penulis ingin menyampaikan tulisan kepada orang lain, dituntut adanya bahasa yang sama dan bisa dipahami orang lain. Oleh karena itu dalam menulis, seorang penulis dituntut untuk mampu menyusun gagasan, pikiran dan perasaan secara sistematis dan logis sehingga menghasilkan kalimat yang komunikatif, iteraktif dan artistik.

Menulis merupakan salah satu kegiatan penulisan sastra kreatif. Menurut Sumardjo (2004: 69-72), pada dasarnya terdapat empat tahap proses kreatif menulis. *Pertama*, adalah tahap persiapan. Dalam tahap ini seorang penulis telah menyadari apa yang akan dia tulis dan bagaimana ia akan menuliskannya. Apa yang akan ditulis adalah munculnya gagasan, isi tulisan. Sedang bagaimana ia akan menuangkan gagasan itu adalah soal bentuk tulisannya. *Kedua*, tahap inkubasi. Pada tahap ini gagasan yang telah muncul tadi disimpannya dan dipikirkannya matang-matang, dan ditunggunya waktu yang tepat untuk menuliskannya.

Ketiga, saat inspirasi. Inilah saat kapan bayi gagasan di bawah sadar sudah mendepak-depakkan kakinya ingin keluar, ingin dilahirkan. Gagasan dan bentuk ungkapannya telah jelas dan padu. Ada desakan kuat untuk segera menulis dan tak bisa ditunggu-tunggu lagi. *Keempat*, tahap penulisan. Kalau saat inspirasi telah muncul maka segeralah lari ke mesin tulis atau komputer atau ambil bolpoin dan segera menulis.

Menurut Kurniawan (2012: 78-90) rangkaian proses kreatif dalam penulisan cerpen sastra juga meliputi empat tahapan. *Pertama*, pencarian ide. Ide dalam menulis cerpen adalah masalah yang bersumber dari peristiwa ataupun benda. Masalah sebagai sumber ide dalam menulis cerpen adalah ketertarikan kita pada fenomena atau benda yang membangkitkan rasa ingin menulis cerpen. Hidup ini rangkaian peristiwa dalam gerak ruang yang berpindah-pindah. Dalam peristiwa dan ruang itulah manusia selalu mendapatkan hal-hal yang menarik bagi dirinya sendiri. Hal yang menarik itulah yang disebut sebagai permasalahan sebagai sumber ide menulis cerpen.

Kedua, pengendapan dan pengolahan ide. Jika ide dan persoalannya sudah didapat maka selanjutnya adalah memikirkan jawaban atas persoalan ini. Jawaban atau logika inilah yang akan dikembangkan menjadi cerita. Proses pencarian dalam perenungan inilah yang disebut sebagai tahap pengendapan atau pengolahan ide. Mekanismenya adalah jika sudah mendapatkan ide dan merumuskan masalahnya maka segeralah memikirkan logika cerita dan jawabannya sebelum dituliskan. Logika jawaban ini bisa diperoleh dengan pengetahuan dan imajinasi, tetapi jika logika ini bisa dibangun dengan dasar agama, budaya, dan ilmu pengetahuan maka hal ini bisa memperlihatkan kualitas cerpen.

Ketiga, penulisan. Jika ide dan permasalahannya sudah terpecahkan setelah melakukan proses pengendapan, yang menghasilkan logika jawaban atau alur peristiwa baik yang dituliskan maupun yang disimpan dalam pikiran dan perasaan maka selanjutnya adalah menuliskannya pelan-pelan sampai selesai. *Keempat*, editing dan revisi. Editing berkaitan dengan pembetulan aspek kebahasaan dan penulisan. Sedangkan, revisi berkaitan dengan isi, misalnya, alur yang tidak kronologis, anakronisme, kesalahan bercerita, konflik yang datar dan tidak dramatik, dan sebagainya. Editing dan revisi harus dilakukan sebagai proses akhir untuk menghasilkan cerpen yang baik.

Seorang penulis tentunya mempunyai tujuan-tujuan atau misi yang diinginkan oleh penulis itu sendiri, karena tulisan pada dasarnya adalah merupakan sarana untuk menyampaikan gagasan, pikiran dan perasaan supaya dipahami dan diterima orang lain. Dengan demikian dapat diurai lagi bahwa menulis mempunyai beberapa tujuan *pertama* adalah untuk menginformasikan segala sesuatu, baik itu berupa fakta, data peristiwa pandangan pendapat yang ingin disampaikan kepada orang lain. *Kedua* mempunyai fungsi membujuk, yaitu melalui tulisan penulis mengharapkan sikap pembaca untuk mendukung apa yang diungkapkannya. *Ketiga* adalah fungsi mendidik, melalui tulisan atau wawasan atau pengetahuan pembaca menjadi bertambah. *Keempat* fungsi menghibur, biasanya tulisan dalam bentuk tulisan cerita atau pengalaman-pengalaman lucu. Di samping menulis itu mempunyai beberapa tujuan yang telah diuraikan, dengan aktifitas menulis. Penulis akan memperoleh beberapa manfaat. Berikut adalah manfaat menulis menurut Komaidi (2011 : 9) :

- a. Dengan menulis mendatangkan rasa ingin tahu (curiosity) dan melatih kepekaan dalam melihat realita sekitar.

- b. Dengan kegiatan menulis mendorong kita untuk mencari referensi seperti buku, majalah, koran, jurnal dan sejenisnya. Dengan membaca referensi tersebut tentu akan bertambah wawasan dan pengetahuan tentang apa yang kita tulis.
- c. Dengan aktifitas menulis, kita terlatih untuk menyusun pikiran dan argument kita secara runtut, sistematis, dan logis. Dengan keteraturan tersebut membantu kita untuk menyampaikan pendapat atau pemikiran kita kepada orang lain. Pendek kata kita menjadi semakin cerdas.
- d. Dengan menulis secara psikologis akan mengurangi tingkat ketegangan dan stress kita. Segala perasaan, rasa senang atau sedih bisa ditumpahkan lewat tulisan di mana dalam tulisan orang bisa bebas menulis tanpa diganggu atau diketahui oleh orang lain. Dalam tulisan seorang penulis membuat dunia sendiri yang bebas dari intervensi orang lain.
- e. Dengan menulis dimana tulisan kita dimuat oleh media massa atau diterbitkan oleh suatu penerbit, kita akan mendapatkan kepuasan batin karena tulisannya dianggap bermanfaat bagi orang lain. Selain itu juga memperoleh honorarium atau penghargaan yang membantu kita secara ekonomi.
- f. Dengan menulis dimana tulisan kita dibaca oleh banyak orang (mungkin puluhan, ratusan, ribuan bahkan jutaan) membuat sang penulis semakin populer dan dikenal oleh publik pembaca. Popularitas kadang membuat seseorang merasa puas dan dihargai oleh orang lain.

2. Cerpen

Cerpen kebanyakan diketahui oleh orang sebagai cerita yang pendek. Tetapi dengan hanya melihat bentuk fisiknya saja belum tentu ditetapkan sebagai cerpen.

Ada beberapa cerita pendek tetapi bukan cerpen. Misalnya : Fabel (cerita dengan tokoh-tokoh binatang), Parable (kisah pendek yang diambil dari kitab suci), cerita rakyat, anekdot. Ruang lingkup yang diungkapkan cerita pendek adalah sebagian kecil dari kehidupan tokoh yang paling menarik perhatian pengarang. Cerita pendek hanya memusatkan perhatian pada tokoh utama dan permasalahannya yang paling menonjol yang menjadi pokok cerita. Untuk mengetahui lebih dalam tentang cerpen terdapat empat hal yang berkaitan dengan cerpen, yakni (1) Pengertian cerpen, (2) unsur-unsur cerpen, (3) jenis-jenis cerpen (4) menulis cerpen.

a. Pengertian Cerpen

Cerpen sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia sejak lama. Sebagai salah satu bagian dari karya sastra yang berbentuk prosa, cerita pendek di Indonesia kian hari kian berkembang. Hal ini ditandai dengan munculnya buku-buku kumpulan cerita pendek maupun adanya kolom-kolom khusus di media massa yang memuat cerita pendek. Menurut Noor (2004: 27), cerita pendek (cerpen) adalah cerita yang pendek, yang memusatkan diri pada suatu situasi dan seketika, intinya adalah konflik (biasanya kurang dari 10.000 kata). Kurniawan (2012: 59), menjelaskan bahwa cerpen (cerita pendek sebagai genre fiksi) adalah rangkaian peristiwa yang terjalin menjadi satu yang di dalamnya terjadi konflik antartokoh atau dalam diri tokoh itu sendiri dalam latar dan alur.

Jingga (2012: 34) berpendapat, bahwa cerpen merupakan cerita yang mengisahkan sebagian kecil aspek dalam kehidupan manusia yang diceritakan secara terpusat pada tokoh dan kejadian yang menjadi pokok cerita. Sementara itu, Aksan (2011: 23-24) menyatakan bahwa cerpen biasa yang paling umum dijumpai diberbagai

media massa, terutama di surat-surat kabar harian, tabloid, dan majalah-majalah. Panjangnya kira-kira 5-10 halaman kertas kuarto spasi ganda atau sekitar 1.000 sampai 2.000 kata. Atau jika diketik dengan komputer, kira-kira 8-12 ribu karakter. Adapun cerpen panjang umumnya dijumpai pada karya-karya pengarang mancanegara. Panjangnya bisa sampai empat kali lipat cerpen biasa. Jumlah katanya ada yang sampai 30.000.

Sementara itu, menurut Hidayati (2009: 91) bahwa cerpen adalah suatu bentuk karangan dalam bentuk prosa fiksi dengan ukuran yang relatif pendek, yang bisa selesai dibaca dalam sekali duduk, artinya tidak memerlukan waktu yang banyak. Berkaitan dengan ukurannya yang relatif pendek, hal ini senada dengan pendapat Jingga (2012: 33), bahwa pendek dalam cerita pendek bukan semata-mata ditujukan pada banyak sedikitnya kata, kalimat, atau halaman yang digunakan untuk mengisahkan cerita. Pendek di sini mengacu pada ruang lingkup permasalahan yang disampaikan oleh jenis karya sastra ini. Pendapat lain dari Sayuti (2000: 10) menyatakan bahwa cerpen menunjukkan kualitas yang bersifat *compression* 'pemadatan', *concentration* 'pemusatan', dan *intensity* 'pendalaman', yang semuanya berkaitan dengan panjang cerita dan kualitas struktural yang diisyaratkan oleh panjang cerita itu. Dari beberapa pengertian cerpen di atas, maka dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah rangkaian peristiwa yang menceritakan kehidupan tokoh, yang di dalamnya terdapat konflik antar tokoh yang panjang pendek ceritanya tergantung pada permasalahan yang melingkupinya.

Cerpen sebagai salah satu karya sastra pada dasarnya merupakan bentuk pencitraan kehidupan manusia. Secara umum cerpen dapat diartikan cerita fiktif (rekaan), dimana merupakan kesatuan yang utuh dan lengkap dari sebuah ide cerita.

Keutuhan dan kelengkapan menulis sebuah cerpen dapat dilihat dari unsur yang membangun kelengkapannya. Unsur pembangun dalam cerpen terdiri dari unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur instrinsik adalah unsur pembangun yang berasal dari dalam tubuh karya sastra, sedangkan unsur ekstrinsik adalah segala macam unsur yang berada di luar suatu karya sastra yang ikut mempengaruhi kehadiran suatu karya sastra seperti faktor sosial, ekonomi, budaya, politik, keagamaan, tata nilai masyarakat, dan juga unsur biografi pengarang.

b. Unsur-Unsur Pembangun Cerpen

1) Tema

Menurut Stanton (2007: 36), tema merupakan aspek cerita yang sejajar dengan ‘makna’ dalam pengalaman manusia. Sesuatu yang menjadikan suatu pengalaman begitu diingat. Ada banyak cerita yang menggambarkan dan menelaah kejadian atau emosi yang dialami manusia seperti cinta, derita, rasa takut, kedewasaan, keyakinan, pengkhianatan manusia terhadap diri sendiri, disilusi, atau bahkan usia tua. Tema juga merupakan unsur cerita yang memberi makna menyeluruh terhadap isi cerita yang telah disampaikan kepada pembaca (Hidayati, 2009: 45). Dari pengertian tema di atas, dapat disimpulkan bahwa tema adalah aspek atau unsur cerita yang menggambarkan, menelaah setiap kejadian cerita, dan memberi makna menyeluruh terhadap isi cerita. Mencari arti sebuah cerpen, pada dasarnya adalah mencari tema yang terkandung dalam cerpen tersebut.

2) Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams (dalam Aminudin, 2004: 165) tokoh cerita (*character*) adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang oleh pembaca

ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilukiskan dalam tindakan. Sementara itu, menurut Suharianto (2005: 20). Penokohan atau perwatakan ialah pelukisan mengenai tokoh cerita; baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa: pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadatnya, dan sebagainya. Penokohan merupakan salah satu unsur instrinsik dalam cerita pendek. Penokohan adalah cara pengarang dalam menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita (Kosasih, 2008:61). Dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah orang yang ditampilkan dalam suatu cerita yang memiliki perwatakan tertentu. Perwatakan atau penokohan terhadap suatu tokoh dalam cerita dapat dilukiskan dengan berbagai cara oleh penulis.

3) Alur

Menurut Hidayati (2009: 97), alur adalah bagian dari jalan cerita yang berfungsi memperjelas suatu masalah atau urutan kejadian dan diatur secara tersusun dan sistematis, serta mengandung hubungan sebab akibat. Secara umum, alur merupakan rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita. Istilah alur biasanya terbatas pada peristiwa-peristiwa yang terhubung secara kausal saja, yakni peristiwa yang menyebabkan atau menjadi dampak dari berbagai peristiwa lain dan tidak dapat diabaikan karena akan berpengaruh pada keseluruhan karya. Peristiwa kausal tidak terbatas pada hal-hal yang fisik saja seperti ujaran atau tindakan, tetapi juga mencakup perubahan sikap karakter, kilasan-kilasan pemandangannya, keputusan-keputusannya, dan segala yang menjadi variabel pengubah dalam dirinya (Stanton, 2007: 26). Dari pengertian-pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa alur adalah rangkaian

peristiwa dalam suatu cerita yang disusun secara sistematis yang mengandung hubungan sebab akibat.

4) Latar

Stanton (2007: 35), latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung. Menurut Hidayati (2009: 37), latar mengacu pada waktu dan tempat terjadinya peristiwa dalam plot. Masih menurut Hidayati (2009: 9), menguatkan bahwa latar tidak hanya berkaitan dengan tempat dalam arti geografis saja, tetapi juga sosial, dan historis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa latar adalah waktu dan tempat yang melingkupi sebuah cerita. Latar waktu dan tempat juga berkaitan dengan kondisi sosial serta histori pada saat cerpen tersebut dibuat.

5) Sudut Pandang

Sebelum menulis, pengarang terlebih dahulu menentukan siapakah yang menjadi pusat cerita dan siapa yang menjadi subjeknya. Menentukan pusat cerita atau pusat pengisahan berarti menentukan pertalian atau relasi antara pengarang dengan ceritanya, dimana pengarang itu berdiri. Hidayati (2009: 40-41) menyatakan bahwa pada dasarnya sudut pandang itu terbagi atas dua bagian, yaitu: 1) Sudut pandang orang pertama, karena pada umumnya pengarang menggunakan kata 'Aku' dalam karangannya, 2) Sudut pandang orang ketiga, karena pengarang jarang menceritakan dirinya sendiri, tetapi sering memakai dan menunjuk di luar dirinya. Kedua jenis sudut pandang itu bervariasi.

Adapun variasi penggunaannya itu terbagi dalam pola-pola berikut. Sudut pandang orang pertama, memiliki pola: 1) Narator – Tokoh utama. Dalam tipe ini pengisah (narator) menceritakan perbuatan atau tindak-tanduk yang melibatkan dirinya sendiri sebagai partisipan utama dari seluruh narasi itu. 2) Narator – Pengamat. Tipe ini pengisah (narator) terlibat dalam seluruh tindakan tetapi hanya berperan sebagai pengamat (observer). 3) Narator – Pengamat langsung. Dalam tipe ini pengisah atau narator mengambil bagian langsung dalam seluruh rangkaian tindakan (sebagai partisipan) dan turut menentukan hasilnya, tetapi ia tidak menjadi tokoh utama (ia bukan *'main character'*). Ini dianggap sebagai tipe tengah antara tipe a dan tipe b.

Sudut pandang orang ketiga, memiliki pola: 1) Sudut pandang panoramik atau serba tahu. Dalam tipe ini pengarang berusaha melaporkan semua segi dari suatu peristiwa atau suatu rangkaian tindak-tanduk. Ia berusaha untuk langsung menuju ke inti dari semua karakter yang terlibat dalam seluruh gerak dan kegiatan. Pandangannya menyapu seluruh ruangan; ia melaporkan apa saja yang menarik perhatian atau apa saja yang dianggap relevan. 2) Sudut pandang terarah. Dalam tipe ini pengarang memusatkan perhatiannya hanya pada satu karakter saja yang mempunyai pertalian dengan proses atau tindak-tanduk yang dikisahkan. Tentu saja ia haus mengetahui seluruh hal yang menyangkut karakter yang ditetapkan menjadi fokus perhatiannya itu. 3) Tipe pandangan campuran. Tipe ini sebenarnya mengandung kedua macam sudut pandang di atas. Percampuran ini tidak terbatas antara kedua sudut di atas, tetapi dapat juga terjadi kombinasi antara tipe ini dengan sudut pandang orang pertama.

6) Gaya Bahasa

Menurut Hidayati (2009: 42), gaya bahasa pada dasarnya adalah cara-cara pengarang dalam menggunakan bahasa dalam karangannya. Dalam penggunaan gaya ini, semua pengarang memiliki gaya tersendiri. Dengan gaya ini, pengarang bermaksud mengungkapkan kepada kita pengalaman, dan persepsi pengaturannya. Aminudin (2009 :39). Gaya tersebut menyangkut bagaimana seseorang memilih tema, persoalan, meninjau persoalan, dan menceritakannya ke dalam sebuah cerpen. Jadi gaya bahasa adalah menyangkut cara khas pengarang dalam cerpen yang ia tulis.

7) Amanat

Amanat adalah gagasan yang mendasari karya sastra. Pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Sementara itu, Nurgiyantoro (2007: 335) membaginya dalam dua wujud atau bentuk, yaitu penyampaian langsung dan tak langsung. Amanat adalah bagian akhir yang merupakan pesan dari cerita yang dibaca. Dalam hal ini penulis menitipkan nilai-nilai kehidupan yang dapat diambil dari cerpen yang dibaca.

c. Jenis-Jenis Cerpen

Seiring dengan berjalannya waktu, cerita pendek mengalami perkembangan. Menurut Nurgiyantoro (Hidayati, 2009:93), jenis cerpen hanya digolongkan berdasarkan jumlah kata, yaitu : (1) Cerpen yang pendek atau Short Story (500 kata); (2) cerpen yang panjangnya cukupan atau middle short story (500 sampai 5.00 kata); (3) cerpen yang panjang atau long short story (5.000 sampai 30.000 kata). Sedangkan menurut Sumardjo (Hidayati:93), jenis cerpen digolongkan berdasarkan kualitas

cerpen itu sendiri. Kedua jenis cerpen itu adalah (1) cerpen sastra, cerpen ini lebih tinggi kualitasnya dari cerpen hiburan karena sangat memperhatikan segi ajaran, informasi berguna, moral, filsafat, dan sebagainya. (2) cerpen hiburan, cerpen ini kurang kualitasnya karena hanya menekankan segi hiburan saja.

d. Menulis Cerpen

Menulis cerpen pada hakikatnya merujuk pada kegiatan mengarang. Mengarang termasuk proses kreatif yang penulisannya dipengaruhi oleh hasil rekaan atau imajinasi pengarang. Menulis cerpen merupakan cara menulis yang paling selektif dan ekonomis. Cerita dalam cerpen sangat kompak, tidak ada bagiannya yang hanya berfungsi sebagai pelengkap. Tiap bagiannya, tiap kalimatnya, tiap katanya, tiap tanda bacanya, tidak ada bagian yang sia-sia, semuanya memberi saran yang penting untuk menggerakkan jalan cerita, atau mengungkapkan watak tokoh, atau melukiskan suasana.

Dalam menulis sebuah cerpen, seorang penulis harus memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen. Jalinan cerita haruslah disusun dengan menarik dan memperhatikan urutan waktu serta mengandung tokoh yang mengalami suatu peristiwa. Untuk dapat menulis cerpen dengan baik penulis harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang cerpen. Penulis cerpen juga harus mampu mengedepankan pengalaman. Sesuatu yang dialami atau diketahui hendaknya direnungkan baik-baik dan dicari ujung pangkalnya sehingga dapat menimbulkan kematangan pikiran sebagai dasar dalam membuat cerita. (Sumardjo, 2007:95).

Tahapan menulis cerpen, yaitu dilakukan dengan cara sebagai berikut :

a. Tahap Menemukan dan Menuangkan Ide Tulisan.

Dalam menemukan ide penulis harus memiliki beberapa referensi dari berbagai hal, baik itu membaca, melihat, atau merasakan. Penulis harus memiliki pengetahuan tentang informasi yang luas agar memiliki banyak ide dalam menulis cerpen. Pengetahuan itu dapat diperoleh dari membaca koran, majalah, buku. Selain itu harus ditopang oleh peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar kehidupan penulis agar penulis lebih peka sehingga tulisan yang dihasilkan sesuai dengan kehidupan-kehidupan manusia sekarang. Menggali ide dari realita kehidupan dalam menulis bagi seorang penulis menjadi sarana untuk melatih kepekaan (Sayuti, 2009:21).

Sayuti (2009: 25-26), menyatakan bahwa menulis cerpen meliputi lima tahap; 1) Tahap Pramenulis, dalam tahap pramenulis ini kita harus menggali ide, memilih ide, dan menyiapkan bahan tulisan. 2) Tahap Menulis Draf, tahap ini merupakan tahap menulis ide-ide ke dalam bentuk tulisan yang kasar sebelum dituliskan dalam bentuk tulisan jadi. Ide-ide tulisan yang dituliskan dalam bentuk draf ini sifatnya masih sementara dan masih mungkin dilakukan perubahan. 3) Tahap Revisi, tahap revisi merupakan tahap memperbaiki ulang atau menambahkan ide-ide baru, perbaikan atau revisi ini berfokus pada penambahan, pengurangan, penghilangan, dan penataan isi sesuai dengan kebutuhan pembaca. 4) Tahap menyunting, pada tahap menyunting ini kita harus melakukan perbaikan karangan pada aspek kebahasaan dan kesalahan mekanik yang lain. 5) Tahap mempublikasi, publikasi ini bukan hanya mengirim karangan ke media massa seperti koran atau majalah saja, namun majalah dinding atau buletin sekolah juga dapat menjadi media yang bagus untuk mempublikasikan tulisan.

b. Mengembangkan alur cerita

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan sebab akibat (kualitas). Peristiwa itu saling berhubungan maka jika tidak ada peristiwa satu, peristiwa yang lain tidak akan terjadi (Sayuti, 2009 :47). Pengembangan alur tidak semudah dibayangkan oleh orang pada umumnya, untuk mempermudah dalam mengembangkan alur ada beberapa hal yang harus diperhatikan :*Pertama*, konflik harus tergarap dengan baik. Konflik yang tidak tergarap dengan baik biasanya tampak pada pengembangan alur cerita yang tidak selesai dan terlalu singkat. Tidak selesai disini berarti penulis memaparkan peristiwa-peristiwa tetapi belum sampai pada klimaks, cerita sudah ditutup atau diakhiri. Kebanyakan penulis hanyamemaparkan masalah-masalah kemudian menjadikan masalah-masalah itu sebagai peristiwa-peristiwa cerita tetapi tidak ada yang ditonjolkan menjadi konflik dan klimaks.

Kedua, struktur cerita harus proposional. Beberapa kemungkinan bentuk ketidakproposionalan alur cerita diantaranya tampak dalam masalah panjang cerita dan pembukaan cerita. oleh karena itu, penulis hendaklah tidak berbelit-belit dalam menulis agar tidak semakin mempersempit ruang cerita.*Ketiga*, akhir cerita (ending) tidak klise dan tidak mudah ditebak. Akhir cerita hendaknya tidak mudah ditebak oleh pembaca, agar memperoleh hal itu penulis harus banyak berlatih sebab itu tidak mudah untuk dilakukan. Akhir cerita yang mudah ditebak berawal dari ide cerita yang monoton, sehingga jalan cerita juga dapat dengan mudah ditebak oleh pembaca.

c. Mengembangkan Tokoh Cerita

Dilihat dari sifatnya tokoh dapat dibagi tokoh protagonis (baik) dan antagonis (buruk). Tokoh dilihat dari keterlibatannya dalam cerpen terdapat tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang paling sering muncul dalam cerita

dan paling banyak berhubungan dengan tokoh lain. (Sayuti, 2009 :58), memaparkan rambu-rambu pengembangan tokoh cerita. *Pertama*, Pengembangan tokoh secara hidup (tidak datar). Penggambaran tokoh tidak hanya digambarkan berdasarkan nama, bentuk fisik, dan pekerjaan dalam cerita. Tokoh dalam cerita harus mempunyai karakter yang jelas.

Kedua, Penggambaran tokoh bervariasi. Penokohan secara langsung menjadikan cerita tampak datar, membosankan dan menyebabkan karakter tokoh tidak kuat. Keberhasilan penulis memunculkan karakter yang kuat pada tokoh-tokohnya akan membuat tokoh-tokoh tersebut menjadi hidup sehingga keterikatan pembaca dengan tokoh dapat terjalin dengan baik. *Ketiga*, Tokoh yang dimunculkan harus memiliki sumbangan bagi pengembangan cerita. Penulis memunculkan banyak tokoh tetapi sebenarnya tokoh itu tidak memiliki sumbangan bagi pengembangan cerita. Hal itu menyebabkan cerita menjadi kedodoran, jalan cerita yang panjang tulisannya pendek tetapi tokoh yang disajikan terlalu banyak.

d. Pengembangan latar cerita

Latar cerita merupakan unsur fiksi yang mengacu pada tempat, waktu dan kondisi sosial cerita itu terjadi. Rambu-rambu pengembangan latar cerita (Sayuti, 2009 :71) ; 1) Latar tergarap dengan baik. Latar seringkali disebutkan sebagai nama, misalnya di kampung, pada malam hari, atau pada keluarga miskin dan tidak dimanfaatkan untuk membangun cerita. Selain itu, latar tidak digambarkan secara detail yang mengakibatkan penggambaran dalam cerita kurang mendalam, 2) Diksi dan bahasa dalam fiksi. Bahasa dalam fiksi lebih banyak mengandung makna konotatif. Namun, terdapat perbedaan antar puisi dan cerpen. Bahasa konotatif dalam

puisi lebih banyak sedangkan dalam cerpen selain bahasa konotatif terdapat juga bahasa denotatif. Bahasa yang seperti itu menjadikan bahasa fiksi memiliki rasa sehingga memunculkan emosi pembaca. Diksi juga diperlukan dalam penulisan cerita agar tulisan menjadi lebih menarik. Pemilihan diksi yang tepat akan membantu pembaca masuk ke dalam cerita sehingga menikmati suasana secara langsung dan penghayatan lebih mudah dicapai.

C. Gambar Berseri Sebagai Media Pendidikan

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah merupakan proses komunikasi. Salah satu penunjang kegiatan komunikasi adalah penggunaan media. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach & Elu (Arsyad, 2009:3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selanjutnya menurut Sukiman (2011:29), menjelaskan tentang pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Arsyad (2009:91), mengemukakan bahwa media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat

menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (gambar) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah merupakan wahana, pengantar, atau perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi (materi pembelajaran) dari sumber pesan (guru) kepada penerima pesan yaitu siswa. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah berupa materi pembelajaran yang telah ditekankan dalam bentuk visual dan audio.

Sadiman, dkk (2011 :29) mengemukakan bahwa gambar adalah media yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana serta gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Gambar berseri adalah rangkaian gambar yang terdiri atas dua gambar atau lebih yang merupakan satu kesatuan cerita. Suatu gambar berseri dapat dijadikan bahan menyusun paragraf. Gambar atau seri gambar pada hakekatnya mengekspresikan suatu hal. Bentuk ekspresi tersebut dalam fakta gambar bukan dalam bentuk bahasa. Pesan yang tersirat dalam gambar tersebut dapat dinyatakan kembali dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Penerjemahan pesan dalam bentuk kata-kata atau kalimat sangat tergantung pada kemampuan imajinasi siswa. Hasil ekspresi anak yang cerdas akan lebih lengkap dan mungkin mendekati ketepatan, tetapi gambaran anak yang sedang kecerdasannya mungkin hasilnya tidak begitu lengkap, sedangkan pelukisan kembali oleh anak yang kurang cerdas pastilah kurang lengkap dan bahkan mungkin tidak relevan atau menyimpang.

Media gambar memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a. Sifatnya Konkret. Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek atau peristiwa tersebut. Gambar dapat mengatasi hal tersebut.
- c. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
- d. Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk usia apa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Gambar harganya murah dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sadiman, dkk (2011:31) mengemukakan bahwa gambar yang baik sebagai media pendidikan adalah gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan; 1) Autentik, Gambar tersebut harus jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya. 2) Sederhana, Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar. 3) Ukuran relatif, Gambar dapat membesarkan atau memperkecil objek/benda sebenarnya. 4) Gambar yang baik belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran, Walaupun dari segi mutu kurang, gambar karya siswa sendiri sering kali lebih baik. 5) Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu. 6) Tidak semua gambar yang bagus merupakan media yang bagus, Sebagai media yang baik, gambar

hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa gambar berseri adalah gambar yang mempunyai urutan kejadian yang memiliki satu kesatuan cerita. Media ini terbuat dari kertas manila lebar yang terdiri dari beberapa gambar. Gambar-gambar tersebut berhubungan satu sama lainnya sehingga merupakan rangkaian sebuah cerita. Media ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi tulis (menulis) dan ekspresi lisan (berbicara dan bercerita). Gambar berseri juga dapat membuat siswa untuk melatih dan mempertajam imajinasi yang kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan. Semakin tajam daya imajinasi siswa, akan semakin berkembang pula siswa dalam melihat membahasakan sebuah gambar.

1. Tahap Pembelajaran dengan Media Gambar Berseri

Ada lima tahap strategi pembelajaran yaitu (1) orientasi, (2) eksplorasi, (3) interpretasi, (4) rekreasi, (5) evaluasi, (Depdiknas dalam Wena:140-142). Untuk lebih jelasnya, berikut ini akan diuraikan lima tahap strategi pembelajaran tersebut.

1) Orientasi

Tahap ini diawali dengan orientasi yang bertujuan menyepakati tugas dan langkah pembelajaran. Guru mengomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah-langkah pembelajaran, hasil akhir yang diharapkan, dan penilaian yang diterapkan. Hal ini penting dilakukan untuk memberikan arah dan petunjuk bagi siswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Siswa diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai hal berkaitan dengan kegiatan pembelajaran serta bagaimana penilaiannya. Pada akhirnya diharapkan terjadi kesepakatan antara guru dan siswa.

2) Eksplorasi

Dalam tahap ini siswa melakukan eksplorasi terhadap masalah atau konsep yang dikaji. Kegiatan eksplorasi dalam kegiatan pembelajaran ini siswa melakukan kegiatan pengamatan terhadap gambar berseri yang dipasang di papan tulis. Dengan eksplorasi mengamati gambar berseri, siswa dirangsang untuk meningkatkan rasa ingin tahunya dan hal tersebut dapat memacu kegiatan belajar berikutnya. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Waktu yang disediakan menyesuaikan dengan cakupan materi yang akan dibahas.

3) Interpretasi

Dalam tahap ini, hasil eksplorasi diinterpretasikan melalui kegiatan analisis, tanya jawab, atau diskusi. Tahap ini penting untuk kegiatan pembelajaran. Siswa didorong untuk berpikir tingkat tinggi (analisis, sintesis, dan evaluasi). Sehingga terbiasa memecahkan masalah. Jika eksplorasi dilakukan oleh kelompok, sebaiknya kelompok menyajikan hasil pemahamannya di depan kelas yang diikuti tanggapan siswa atau kelompok lain.

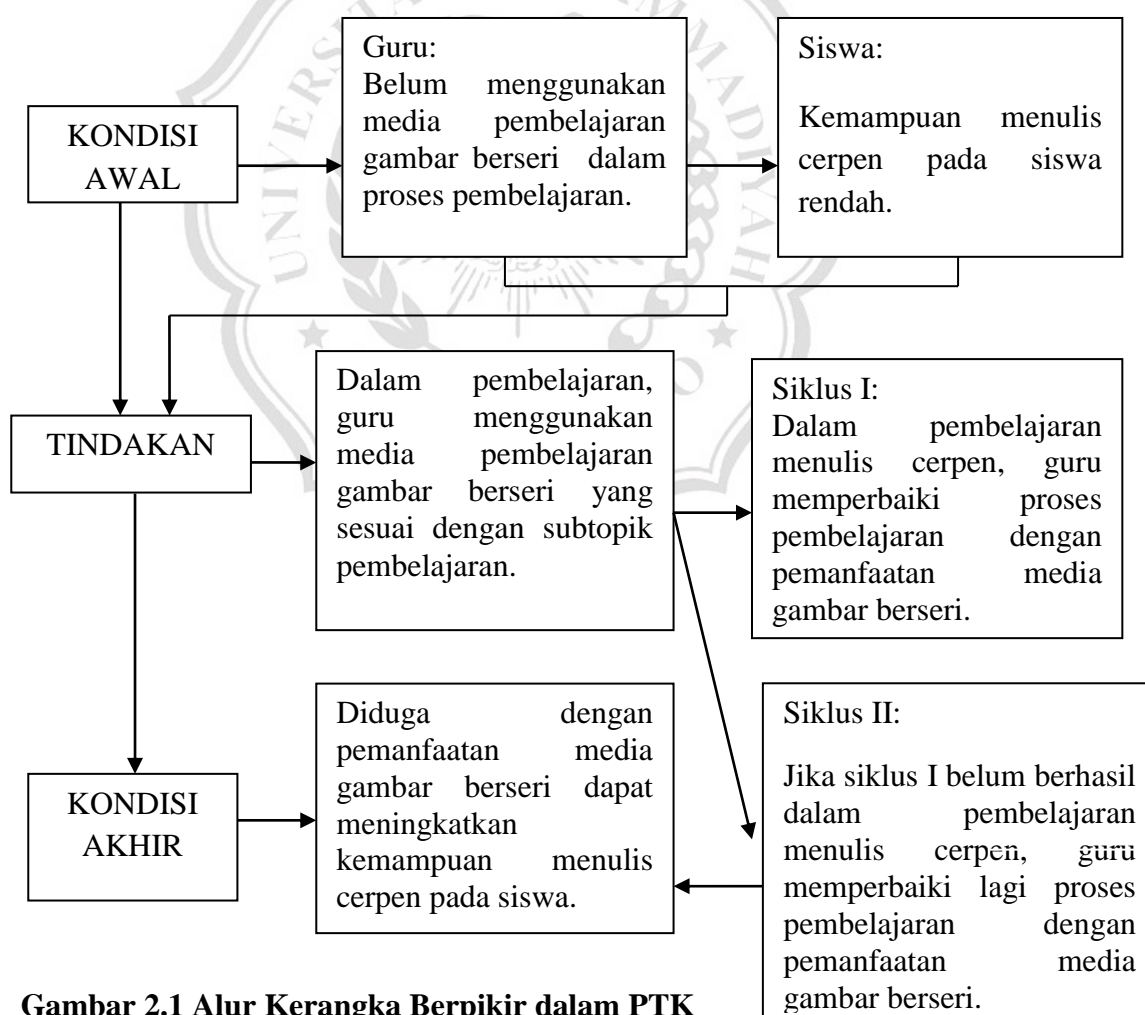
4) Rekreasi

Dalam tahap ini siswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu yang merupakan pemahamannya terhadap konsep/topik/masalah yang dikaji. Mengamati apa yang menjadi permasalahan untuk dikaji. Menghasilkan materi Menurut daya serap dan kreasinya masing-masing. Menurut Clegg & Berch dalam Wena (2010), pada setiap akhir pembelajaran, sebaiknya siswa dituntut untuk menghasilkan sesuatu sehingga apa yang dipelajarinya menjadi bermakna. Hasil rekreasi merupakan produk kreatif dari menulis cerpen. Sehingga dapat dipresentasikan, dipajang, atau ditindaklanjuti.

5) Evaluasi

Evaluasi dilakukan selama proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran. Selama proses pembelajaran evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap dan kemampuan berpikir siswa. Hal-hal yang dinilai selama proses pembelajaran adalah kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis, kelogisan dalam berargumentasi, kemampuan bekerja sama dan memikul tanggung jawab bersama. Evaluasi pada akhir pembelajaran adalah evaluasi terhadap produk kreatif yang dihasilkan siswa yaitu menulis cerpen. Berdasarkan media gambar berseri.

D. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir dalam PTK