

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini diuraikan landasan teori dan kajian singkat penelitian yang relevan. Uraian meliputi pembelajaran menulis cerpen, pembelajaran menulis cerpen dengan model sinektik, dan pembelajaran menulis cerpen dengan model *nondirective teaching*.

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Menulis Cerpen

a. Cerpen

Cerpen atau cerita pendek merupakan salah satu genre sastra berbentuk prosa yang berbeda dengan bentuk sastra yang lain misalnya novel. Suharianto (2005: 39) berpendapat bahwa cerita pendek bukan ditentukan oleh banyaknya halaman untuk mewujudkan cerita tersebut atau sedikitnya tokoh yang terdapat dalam cerita itu melainkan lebih disebabkan oleh ruang lingkup permasalahan yang ingin disampaikan oleh bentuk karya sastra tersebut. Jadi sebuah cerita yang pendek belum tentu dapat digolongkan ke dalam jenis cerita pendek, jika ruang lingkup permasalahan yang diungkapkan tidak memenuhi persyaratan yang dituntut oleh cerita pendek.

Suharianto (2005:39) juga mengemukakan bahwa cerita pendek adalah wadah yang bisanya dipakai pengarang untuk menyuguhkan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh yang paling menarik perhatian

pengarang. Karena itu, cerita pendek hanya mengungkap sebagian kecil liku-liku kehidupan tokoh.

Pendapat lain mengatakan bahwa cerita pendek adalah jenis cerita rekaan yang sangat populer dewasa ini. Suatu karya sastra dapat digolongkan ke dalam bentuk cerita pendek apabila kisah dalam cerita tersebut memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh atau beberapa orang tokoh dalam satu situasi dan pada satu saat (Rahmanto 1987 :129).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah sebuah cerita atau kisah yang memberikan kesan tunggal dengan karakter, alur, serta latar terbatas yang biasanya dipakai pengarang untuk menyuguhkan sebagian kecil saja dari kehidupan tokoh yang paling menarik bagi pengarang.

b. Unsur-Unsur Pembangun Cerpen

Cerpen yang baik memiliki keseluruhan unsur-unsur yang membangun jalan cerita yang memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual dapat dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsik pulalah yang menjadi daya tarik sebuah cerita.

Unsur intrinsik meliputi tema, penokohan, alur/plot, latar/seting, gaya bahasa, dan sudut pandang penceritaan. Unsur ekstrinsik berupa

segala sesuatu yang menginspirasi penulisan karya sastra dan mempengaruhi karya sastra secara keseluruhan. Unsur ekstrinsik ini meliputi: latar belakang kehidupan penulis, keyakinan dan pandangan hidup penulis, adat istiadat yang berlaku pada saat itu, situasi politik (persoalan sejarah), ekonomi, dsb.

Berdasarkan pendapat tentang unsur-unsur pembangun cerpen tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pembangun cerpen terdiri atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi tema, tokoh dan penokohan, latar (*setting*), rangkaian peristiwa/alur, amanat, sudut pandang (*point of view*), dan gaya (bahasa).

1) Tema

Aminudin (2004:91) mengemukakan bahwa tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Untuk menangkap tema cerpen dalam kegiatan mengapresiasi karya sastra, pembaca harus terlebih dahulu menentukan unsur intrinsik dalam cerpen itu, karena tema cerpen jarang dan hampir tak pernah diungkapkan.

Suharianto (2005:17) berpendapat tema sering disebut juga dasar cerita, yakni pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra. Ia terasa dan mewarnai karya sastra tersebut dari halaman pertama hingga halaman terakhir. Hakikat tema adalah permasalahan yang merupakan titik tolak pengarang dalam menyusun cerita atau

karya sastra tersebut, sekaligus merupakan permasalahan yang ingin dipecahkan pengarang dengan karyanya itu.

Hartoko dan Rahmanto berpendapat bahwa tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan terkandung di dalam teks sebagai struktur semantik yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan (dalam Nurgiyantoro 2007:68). Kedudukan tema dalam cerpen memang sangat penting. Tema merupakan inti cerita yang mengikat keseluruhan unsur-unsur intrinsik. Kehadiran unsur-unsur seperti alur, latar penokohan dan lain-lain adalah sebagai pendukung dari tema.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud tema adalah gagasan sentral atau pokok permasalahan yang mendasari suatu cerita yang merupakan pangkal tolak pengarang dalam menciptakan cerita atau karya sastra.

2) Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita (*character*), menurut Abrams (dalam Aminudin 2004:165) 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

Penokohan atau perwatakan ialah pelukisan mengenai tokoh cerita; baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa:

pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadatnya, dan sebagainya (Suhariato 2005:20).

Kemudian Suhariato menambahkan bahwa ada dua macam cara yang sering digunakan pengarang untuk melukiskan tokoh ceritanya; yaitu dengan cara langsung dan cara tak langsung. Disebut dengan cara langsung apabila pengarang langsung menguraikan atau, menggambarkan keadaan tokoh misalnya dikatakan bahwa tokoh ceritanya cantik, tampan atau jelek, wataknya keras, cerewet, dsb.

Sebaliknya apabila pengarang secara tersamar, dalam memberitahukan wujud atau keadaan tokoh ceritanya, maka dikatakan pelukisan tokohnya sebagai tidak langsung, misalnya; (1) dengan melukiskan keadaan kamar atau tempat tinggalnya, cara berpakaianya, cara berbicaranya dan sebagainya, (2) dengan melukiskan sikap tokoh dalam menanggapi suatu kejadian atau peristiwa dan sebagainya, (3) dengan melukiskan bagaimana tanggapan tokoh-tokoh lain dalam cerita bersangkutan.

Jones (dalam Nurgiyantoro 2007:165) mengemukakan bahwa penokohan adalah gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Tokoh dalam cerpen bisa banyak, tetapi berperan sebagai tokoh utama bisaanya tidak lebih dari dua orang. Tokoh lain berfungsi sebagai penegas keberadaan tokoh utamanya. Tokoh utama biasanya menjadi sentral cerita, baik dia berperan sebagai tokoh protagonis ataupun antagonis.

Tokoh-tokoh cerita dalam sebuah fiksi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan berdasarkan dari sudut mana penamaan itu dilakukan. Berdasarkan perbedaan sudut pandang dan tinjauan, seorang tokoh dapat saja dikategorikan ke dalam beberapa jenis penamaan sekaligus (Nurgiyantoro 2007:176).

3) Alur/Plot

Alur atau plot adalah cara pengarang menjalin kejadian-kejadian secara beruntun dengan memperhatikan hukum sebab akibat sehingga merupakan kesatuan yang padu, bulat, dan utuh.

Plot suatu cerita biasanya terdiri atas lima bagian yaitu :

- a) Pemaparan atau pendahuluan, yakni bagian cerita tempat pengarang mulai melukiskan suatu keadaan yang merupakan awal cerita. Dari bagian inilah cerita bisa dikenali.
- b) Penggawatan, yakni bagian yang melukiskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita mulai bergerak. Mulai bagian ini secara bertahap terasakan adanya konflik dalam cerita tersebut. Konflik itu dapat terjadi antartokoh, antara tokoh dengan masyarakat sekitarnya atau antara tokoh dengan hati nuraninya sendiri.
- c) Penanjakan, yakni bagian cerita yang melukiskan konflik-konflik seperti disebutkan di atas mulai memuncak.
- d) Puncak atau klimaks, yakni bagian yang melukiskan peristiwa mencapai puncaknya. Bagian ini dapat berupa bertemunya dua tokoh yang sebelumnya saling mencari, atau dapat pula berupa

terjadinya “perkelahian” antara dua tokoh yang sebelumnya saling mengancam.

- e) Peleraian, yakni bagian cerita tempat pengarang memberikan pemecahan dari semua peristiwa yang telah terjadi dalam cerita atau bagian-bagian sebelumnya.
- f) Dilihat dari cara menyusun bagian-bagian plot tersebut, plot atau alur cerita dapat dibedakan menjadi alur lurus atau alur sorot balik (*flashback*) (Suhariato 2005:18).

Aminudin (2004:83) mengemukakan bahwa alur dalam cerpen atau dalam karya fiksi umumnya adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Bagi pembaca, ia akan merasa berkesan jika bisa memahami bagaimana rangkaian cerita dalam suatu cerpen dan ketika ia mampu menelaah setiap pokok pikiran dari setiap tahapan yang ada dalam cerita.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis kemukakan bahwa alur harus mempunyai rekaan yang dapat diungkap dengan berbagai cara. Alur harus mempunyai hubungan yang jelas dengan unsur-unsur lain dalam cerita. Dalam alur terlihat perkembangan cerita, struktur urutan kejadian atau peristiwa dalam cerita yang disusun secara logis, terjalin dalam hubungan sebab akibat.

4) Latar (*setting*)

Latar (*setting*) adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa, serta memiliki fungsi fisik dan fungsi psikologis (Aminudin 2004:67). Hal tersebut sependapat dengan Abrams (dalam Nurgiyantoro 2007:216) bahwa latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landasan tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

Nurgiyantoro (2007:217) berpendapat bahwa latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Latar yang kuat akan menambah daya tarik cerita.

Nurgiyantoro (2007:227-233) menambahkan bahwa unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Latar tempat menyoroti pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi, sedangkan latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Selanjutnya latar sosial menyoroti pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat disuatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi.

Suharianto (2005:23) mengemukakan latar disebut juga *setting*; yaitu tempat atau waktu terjadinya cerita. Suatu cerita hakikatnya

tidak lain ialah lukisan peristiwa atau kejadian yang menimpa atau dilakukan oleh satu atau beberapa orang tokoh pada suatu waktu di suatu tempat. Karena manusia atau tokoh cerita itu tidak pernah lepas dari ruang dan waktu, maka tidak mungkin ada cerita tanpa latar atau setting. Kegunaan latar atau *setting* dalam cerita, biasanya bukan hanya sekadar sebagai petunjuk kapan dan dimana cerita itu terjadi, melainkan juga sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang melalui ceritanya tersebut.

Jadi, latar dalam cerita berfungsi untuk memberikan informasi tentang situasi bagaimana adanya, merupakan proyeksi keadaan batin para tokoh. Latar kaitannya dengan unsur-unsur lain, sebagai penokohan. Gambaran latar yang tepat bisa menentukan gambaran watak tokoh. Latar dan unsur-unsur lain saling melengkapi agar bisa menampilkan cerita yang utuh.

5) Sudut pandang (*point of view*)

Suharianto (2005:25) berpendapat bahwa untuk menampilkan cerita mengenai perikehidupan tokoh tersebut pengarang akan menentukan 'siapa' orangnya dan akan 'berkedudukan' sebagai apa pengarang dalam cerita tersebut. Siapa yang bercerita itulah yang disebut pusat pengisahan atau dikenal dengan istilah *point of view*.

Ada beberapa jenis pusat pengisahan, yaitu:

- a) Pengarang sebagai pelaku utama cerita.
- b) Pengarang ikut main tetapi bukan sebagai pelaku utama.

c) Pengarang serba hadir.

d) Pengarang sebagai peninjau

Pendapat Nurgiyantoro (2007:248) sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam karya fiksi memang milik pengarang, pandangan hidup dan tafsirannya terhadap kehidupan. Namun, kesemuanya itu dalam karya fiksi disalurkan lewat sudut pandang tokoh, lewat kacamata tokoh cerita.

Nurgiyantoro (2007:249) membedakan sudut pandang dalam tiga bentuk, yaitu a) sudut pandang persona “aku” terlibat dalam cerita dan bertindak sebagai pencerita, b) sudut pandang persona ketiga, c) sudut pandang antara persona pertama dan ketiga.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa sudut pandang merupakan strategi, dan teknik yang sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasannya dalam bentuk cerita.

6) Gaya (bahasa)

Gaya adalah cara khas pengungkapan seseorang dalam menyampaikan cerita, bukan gaya bahasa. Setiap pengarang memiliki gaya yang khas dan berbeda dengan pengarang lainnya. Gaya erat kaitannya dengan cara pandang dan berfikir pengarang. Hal itu tercermin dalam bagaimana seseorang memilih tema, kata-kata,

persoalan dan meninjau persoalan hingga bisa menceritakannya dalam sebuah cerita. Gaya bahasa ini bisa menjadi identitas pengarang yang dapat membedakannya dengan pengarang lain.

Gaya bahasa digunakan orang untuk menghasilkan pengungkapan yang tidak hanya sebagaimana adanya akan tetapi lebih unik, lebih keras, lebih sopan, lebih tajam, lebih indah, lebih bermakna, mempunyai arti ganda, menyiratkan sesuatu, menimbulkan kesan tertentu dan banyak lainnya (Marahimin, 2004: 27).

Bahasa yang digunakan dalam karya sastra bukan hanya sebagai alat penyampai maksud pengarang, melainkan juga sebagai penyampai perasaannya. Melalui suatu karya sastranya, pengarang bukan sekedar bermaksud untuk memberi tahu pembaca mengenai apa yang dialami tokoh ceritanya, melainkan bermaksud juga mengajak pembacanya ikut serta merasakan apa yang dilakukan tokoh ceritanya. Karena itu, gaya bahasa pada tiap pengarang akan memiliki perbedaan. Hal ini dapat diketahui dari karya yang mereka hasilkan.

Untuk mencapai maksud tersebut, Suharianto (2005:26) mengemukakan bahwa biasanya pengarang menempuh cara-cara lain dari apa yang bisa kita temui dalam bahasa sehari-hari misalnya dengan menggunakan perbandingan-perbandingan, menghidupkan benda-benda mati, melukiskan sesuatu dengan lukisan yang tak sewajarnya dan sebagainya.

Jadi, gaya seorang pengarang dalam menceritakan sebuah cerita dapat kita lihat pada kemampuan pengarang memilih kata dan menyusunnya menjadi kalimat-kalimat yang efisien dan efektif. Pengarang yang memiliki pengalaman dan wawasan kebahasaan yang luas bias dikenali dari karyanya.

7) Amanat

Amanat adalah gagasan yang mendasari karya sastra; pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar. Kemudian Nurgiyantoro (2007:335) membaginya dalam dua wujud atau bentuk, yaitu bentuk penyampaian langsung dan penyampaian tak langsung.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam penyampaian amanat atau pesan, pengarang cerita rekaan menggunakan cara penyampaian langsung (*eksplisit*), atau tak langsung (*implisit*). Kedua bentuk penyampaian itu dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) Penyampaian langsung

Penyampaian langsung identik dengan cara pelukisan watak pelaku yang bersifat uraian, atau penjelasan (Nurgiyantoro 2007:335). Pengarang secara langsung mendeskripsikan perwatakan tokoh-tokoh dalam cerita dengan “memberitahukan”. Hal itu bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami alur atau jalan cerita.

Pengarang seakan-akan menguraikan pikiran pembaca karena secara langsung memberikan nasihat. Akan tetapi, sebenarnya tujuan pengarang melakukan hal itu adalah untuk memudahkan pembaca. Pembaca tidak lagi bersusah payah menafsirkan pesan yang ingin disampaikan pengarang, karena bagaimanapun penafsiran pembaca tentu berlainan dengan maksud pengarang (Aminudin 2004: 48).

b) Penyampaian tak langsung

Penyampaian tak langsung adalah penyampaian pesan secara tersirat, berpadu secara koherensif dengan unsur-unsur cerita yang lain. Dalam menyampaikan pesannya pengarang tidak serta merta, tetapi hanya menyiratkan dan pembaca bebas menafsirkan pesan tersebut melalui teks yang dibaca. Hasilnya, nilai-nilai yang ingin ditafsirkan pengarang lebih terserap oleh pembaca karena telah direnungkan dan dihayati secara intensif (Nurgiyantoro 2007:339).

Unsur ekstrinsik cerpen terdiri dari latar belakang kehidupan penulis, keyakinan dan pandangan hidup penulis, adat istiadat yang berlaku pada saat itu, situasi politik (persoalan sejarah), ekonomi, dsb. Keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang semuanya itu mempengaruhi karya sastra yang dibuatnya. Keadaan psikologis, baik psikologis pengarang, psikologis pembaca, maupun penerapan prinsip psikologis dalam karya. Keadaan lingkungan pengarang,

seperti ekonomi, sosial, dan politik. Pandangan hidup suatu bangsa, berbagai karya seni, agama, dan sebagainya.

Latar belakang kehidupan pengarang sebagai bagian dari unsur ekstrinsik sangat mempengaruhi karya sastra. Misalnya, pengarang yang berlatar belakang budaya daerah tertentu, secara disadari atau tidak, akan memasukkan unsur budaya tersebut ke dalam karya sastra. Yang termasuk unsur budaya adalah bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, organisasi sosial, sistem pengetahuan, religi, dan kesenian. Unsur-unsur tersebut menjadi pendukung karya sastra.

c. Menulis Cerpen

Menulis cerpen pada hakikatnya sama dengan menulis kreatif sastra yang lain. Adapun pengertian dari menulis kreatif sastra adalah pengungkapan gagasan, perasaan, kesan, imajinasi, dan bahasa yang dikuasai seseorang dalam bentuk karangan. Syamsuddin (2011:1) berpendapat bahwa menulis adalah salah satu jenis keterampilan berbahasa yang dimiliki dan digunakan oleh manusia sebagai alat komunikasi tidak langsung antara mereka.

Tulisan yang termasuk kreatif berupa puisi, fiksi, dan non fiksi. Roekhan (1991:1) mengemukakan bahwa menulis kreatif sastra pada dasarnya merupakan proses penciptaan karya sastra. Proses itu dimulai dari munculnya ide dalam benak penulis, menangkap dan merenungkan ide tersebut (biasanya dengan cara dicatat), mematangkan ide agar jelas

dan utuh, membahasakan ide tersebut dan menatanya (masih dalam benak penulis), dan menuliskan ide tersebut dalam bentuk karya sastra.

Jadi menulis kreatif sastra adalah suatu proses yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan, kesan, imajinasi, dan bahasa yang dikuasai seseorang dan pikiran seseorang dalam bentuk karangan baik puisi maupun prosa.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat diketahui bahwa hakikat menulis cerpen adalah suatu proses penciptaan karya sastra untuk mengungkapkan gagasan, perasaan, kesan, imajinasi, dan bahasa yang dikuasai seseorang dalam bentuk cerpen yang ditulis dengan memenuhi unsur-unsur berupa alur, latar/seting, perwatakan, dan tema. Proses kreatif ini memerlukan waktu bergantung pada keadaan penulis cerpen.

Ada enam tahapan yang dapat ditempuh oleh seseorang yang hendak menulis cerpen. Enam tahap dimaksud adalah (1) tahap pengingatan peristiwa, (2) tahap pemilihan peristiwa, (3) tahap penyusunan urutan peristiwa, (4) tahap perangkaian peristiwa fiktif, (5) tahap penyusunan cerpen, dan (6) tahap revisi dan penjadian cerpen.

Pada tahap pengingatan peristiwa, penulis melakukan kegiatan mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb).

Pada tahap pemilihan peristiwa, penulis melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah

dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Tahap penyusunan urutan peristiwa, penulis melaksanakan kegiatan menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, ataupun mengubah urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci, dan mendetil.

Pada tahap perangkaian peristiwa fiktif, penulis melaksanakan kegiatan merangkai peristiwa nyata dengan peristiwa fiktif. Penulis dapat mengurai, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya.

Pada tahap penyusunan cerpen, penulis menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif). Pada revisi dan penjadian cerpen, penulis melaksanakan kegiatan membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila penulis merasa perlu untuk merombak cerpennya maka penulis boleh melakukannya. Setelah direvisi, cerpen ditulis kembali sehingga dihasilkan sebuah cerpen yang lebih baik dari sebelumnya (Nuryatin 2008:6).

Bagian-bagian cerpen yang perlu dikonsep pada awal perencanaan cerpen: (1) cara penulis membuka cerpen, (2) cara menulis tokoh, (3) cara menulis alur, 4) cara menulis latar, (5) cara menulis penyelesaian (senang dan menggantung).

Pembelajaran menulis cerpen melalui empat tahap proses kreatif menulis yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap saat inspirasi, dan (4) tahap penulisan. Pada tahap persiapan, penulis telah menyadari apa yang akan ia tulis dan bagaimana menuliskannya.

Munculnya gagasan menulis itu membantu penulis untuk segera memulai menulis atau masih mengendapkannya. Tahap inkubasi ini berlangsung pada saat gagasan yang telah muncul disimpan, dipikirkan matang-matang, dan ditunggu sampai waktu yang tepat untuk menuliskannya. Tahap inspirasi adalah tahap dimana terjadi desakan pengungkapan gagasan yang telah ditemukan sehingga gagasan tersebut mendapat pemecahan masalah. Tahap selanjutnya adalah tahap penulisan untuk mengungkapkan gagasan yang terdapat dalam pikiran penulis, agar hal tersebut tidak hilang atau terlupa dari ingatan penulis

Dari pernyataan tersebut dapat diambil suatu kesimpulan bahwa menulis cerpen sebagai salah satu kemampuan menulis kreatif mengharuskan penulis untuk berpikir kreatif dan mengembangkan imajinasi setinggi-tingginya dan seluas-luasnya. Dalam menulis cerpen, penulis dituntut untuk mengkreasikan karangannya dengan tetap memperhatikan struktur cerpen, kemenarikan, dan keunikan dari sebuah cerpen.

2. Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Model sinektik

Model sinektik merupakan model yang sangat menarik dan menyenangkan dalam mengembangkan inovasi-inovasi (Gordon dalam Joyce, dkk., 2009:248). Model ini memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan gagasan mereka secara kreatif dan menyenangkan.

Gordon dalam Joyce (2011:252-253) membuat gagasan tentang sinektik dengan mendasarkan pada empat gagasan tentang kreativitas.

Pertama, kreativitas penting dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas adalah bagian dari kehidupan sehari-hari dan waktu senggang. Makna gagasan dapat diperluas dan ditingkatkan melalui aktivitas kreatif dengan cara melihat sesuatu dengan lebih kaya. *Kedua*, proses kreatif bukanlah sesuatu yang misterius melainkan hal yang logis. Jika individu-individu memahami dasar proses kreatif, mereka dapat belajar meningkatkan kreativitas saat mereka hidup dan bekerja, dengan menggunakan pemahaman tersebut. *Ketiga*, penemuan atau inovasi yang dianggap kreatif, sama rata di semua bidang dan ditandai oleh proses intelektual yang sama. *Keempat*, pola pikir kreatif individu maupun kelompok tidak berbeda. Mereka menciptakan gagasan dan hasilnya dalam ragam yang sama.

Pandangan di atas berlawanan dengan kepercayaan atau gagasan masyarakat. Selama ini, masyarakat mengasosiasikan kreativitas sebagai usaha mengkaji secara besar-besaran bidang seni atau musik atau inovasi baru yang lebih hebat. Kreativitas dipandang sebagai kapasitas yang misterius, intrinsik, dan pribadi yang yang bisa dirusak jika dijajaki terlalu dalam. Bagi sebagian besar masyarakat, kreativitas terbatas pada seni. Karena itu, kreativitas dalam sains dan teknik disebut inovasi atau penemuan.

Proses sinektik dikembangkan dari beberapa asumsi tentang psikologi kreativitas. *Pertama*, dengan membawa proses kreatif menuju kesadaran dan dengan mengembangkan bantuan eksplisit menuju kreativitas, kita dapat secara langsung meningkatkan kapasitas kreativitas

secara individu maupun kelompok. *Kedua*, komponen emosional lebih penting daripada komponen intelektual dan irasional lebih utama daripada rasional. *Ketiga*, unsur-unsur emosional, irasional, harus dipahami dalam rangka meningkatkan kemungkinan sukses dalam situasi pemecahan masalah.

Elemen utama model sinektik adalah analogi. Dengan melakukan analogi, siswa bisa dikondisikan untuk menikmati tugas mereka membuat perbandingan-perbandingan metaforis. Daya khayal siswa cenderung dibebaskan sehingga mereka bisa memunculkan gagasan-gagasan menarik.

Ada tiga jenis analogi yang digunakan sebagai basis latihan sinektik, yaitu analogi personal, analogi langsung dan analogi konflik padat. Ketiga analogi tersebut dapat menggali daya imajinasi dan kreativitas siswa. Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan yang harus direspon oleh siswa dengan menggunakan analogi-analogi tersebut.

Pada analogi personal siswa diharuskan berempati pada gagasan-gagasan atau subjek yang dibandingkan. Siswa harus merasa bahwa dirinya menjadi bagian dari unsur fisik dari masalah tersebut. Guru meminta siswa untuk berpura-pura menjadi sebuah objek, tindakan, gagasan, atau peristiwa. Contoh, siswa diminta untuk menggambarkan keadaan alam pegunungan dengan pepohonan yang rimbun di dalamnya. Siswa diajak untuk tidak hanya melihat dari segi keindahannya sebagai objek tetapi juga melihat sisi lain dari keadaan alam tersebut dengan mendudukan diri sebagai bagian dari alam tersebut. Jika ia adalah pepohonan tersebut, apa yang dia rasa

ketika ia ditebang secara sembarang? Atau jika siswa menjadi awan. Di manakah siswa? Apa yang siswa lakukan? Bagaimana perasaan siswa jika matahari terbit dan membuat siswa menjadi kering?

Analogi langsung merupakan perbandingan dua objek atau konsep yang tidak harus selalu identik dalam segala hal. Guru member pertanyaan-pertanyaan yang menuntut adanya perbandingan langsung. Contohnya, bagaimana jika sebuah peta seperti kerangka tubuh? Bagaimana lampu lalu lintas seperti jam beker? Bagaimana mawar seperti kaktus? Mana yang lebih lembut – bisikan atau suara angin?

Bentuk analogi ketiga adalah analogi konflik padat, yang secara umum didefinisikan sebagai frasa yang terdiri dari dua kata atau lebih yang tampaknya berlawanan. Guru menghadirkan beberapa benda atau meminta siswa memanipulasinya. Contoh, mesin seperti senyuman. Mesin apakah?

Ketiga analogi di atas akan membawa siswa pada situasi pembelajaran yang menantang. Menantang daya imajinasi dan kreativitas berpikir siswa karena mereka akan berpikir memosisikan diri pada analogi yang dilontarkan oleh guru.

Ada dua strategi pembelajaran yang didasarkan pada prosedur-prosedur sinektik. Pertama, membuat sesuatu yang baru. Kedua, membuat yang asing menjadi familiar.

Strategi pertama membantu siswa untuk melihat sesuatu yang biasa dengan cara yang tidak biasa dengan membuat analogi-analogi. Peranan guru di sini adalah berhati-hati terhadap analisis yang terlalu dini.

Strategi pertama dapat digambarkan dalam urutan sintakmatik berikut:

Fase pertama : Mendeskripsikan situasi saat ini

Guru meminta siswa mendeskripsikan topik pembelajaran saat ini.

Fase kedua : Analogi langsung

Siswa mengusulkan analogi-analogi langsung, memilihnya, dan mengeksplorasi lebih jauh.

Fase Ketiga : Analogi personal

Siswa “menjadi” analogi yang telah mereka pilih dalam fase kedua tadi.

Fase keempat : Konflik padat

Siswa mengambil deskripsi-deskripsi dari fase kedua dan ketiga.

Siswa mengusulkan beberapa analogi konflik padat dan memilih salah satunya.

Fase kelima : Analogi langsung

Siswa membuat dan memilih analogi langsung yang lainyang didasarkan pada analogi konflik padat.

Fase keenam : Memeriksa kembali tugas awal

Guru meminta siswa kembali pada tugas atau masalah awal dan menggunakan analogi terakhir dan atau seluruh pengalaman sinektiknya.

Strategi pertama pada model sinetik ini menstimulasi siswa untuk melihat dan merasakan gagasan lama dengan cara yang baru. Jika siswa ingin menyelesaikan masalah, mereka diharapkan dapat melihat masalah itu dengan lebih bijaksana dan mengembangkan solusi yang dapat mereka eksplorasi.

Strategi sinetik kedua adalah membuat sesuatu yang asing menjadi familiar dengan sintakmatik sebagai berikut:

Tahap pertama : Input substansif

Guru menyediakan informasi tentang topik baru.

Tahap kedua : Analogi Langsung

Guru mengusulkan analogi langsung dan meminta siswa mendeskripsikannya.

Tahap ketiga : Analogi Personal

Guru meminta siswa “menjadi” analogi langsung

Tahap keempat : Membandingkan analogi analogi

Siswa mengidentifikasi dan menjelaskan poin-poin kesamaan antara materi baru dengan analogi-analogi langsung

Tahap kelima : Menjelaskan perbedaan-perbedaan

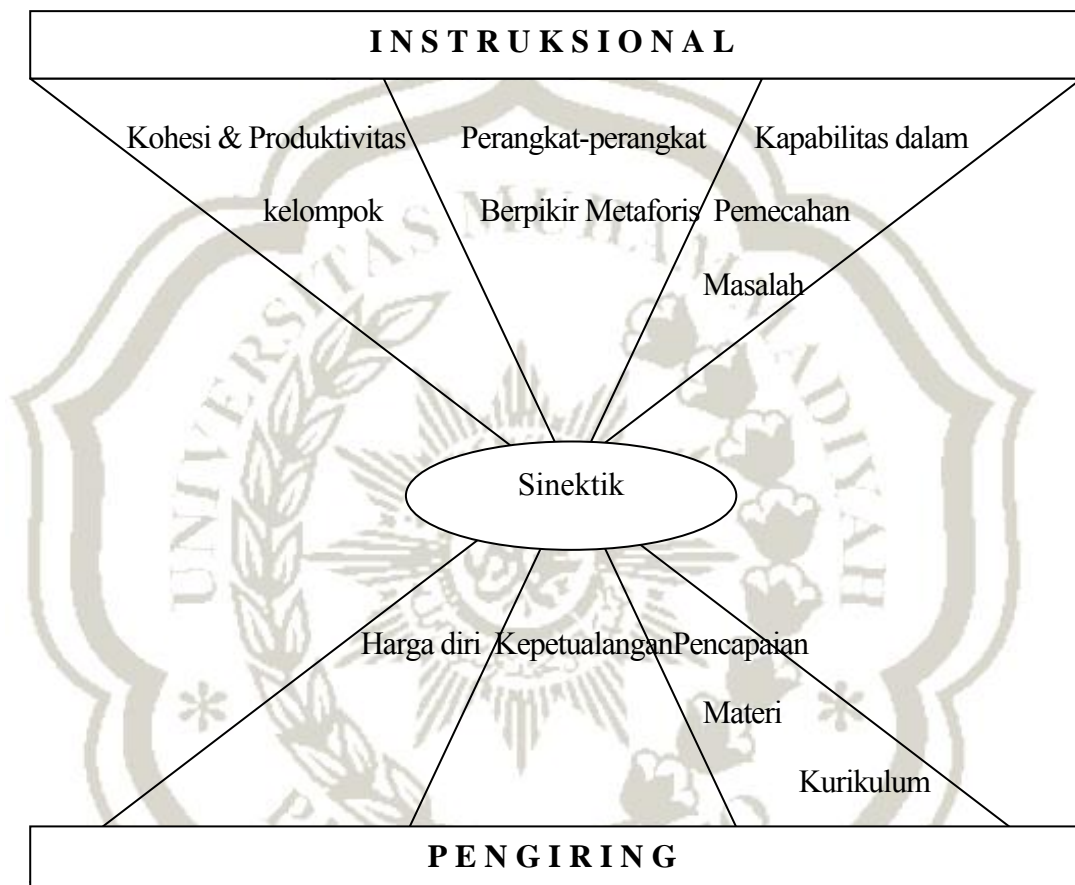
Siswa menjelaskan di mana saja analogi-analogi yang tidak sesuai.

Tahap keenam : Eksplorasi

Siswa kembali mengeksplorasi topik tadi

Tahap ketujuh : Membuat analogi

Siswa menyiapkan analogi langsung dan mengeksplorasi persamaan-persamaan dan perbedaa-perbedaan.



Gambar 2.1 Dampak Instruksional dan Pengiring Sinekik

Untuk kepentingan penelitian, model tersebut disesuaikan dalam bentuk kerangka operasional sebagai berikut:

MODEL SINEKTIK

Kegiatan Guru	Langkah Pokok	Kegiatan Siswa
□ Mengemukakan kompetensi yang akan dicapai melalui	Perkenalan Prinsip Perilaku	Mendengarkan penjelasan guru tentang kompetensi

pembelajaran Menyajikan contoh cerpen untuk didiskusikan		yang akan dipelajari Membaca contoh cerpen yang disajikan dan mendiskusikan dengan kelompok
<input type="checkbox"/> Membantu siswa merumuskan pengertian dan unsur pembangun cerpen <input type="checkbox"/> Menjelaskan tahapan menulis cerpen <input type="checkbox"/> Membimbing siswa menentukan topik cerpen	Pembangunan Landasan Berpijak	<input type="checkbox"/> Mencari unsur-unsur pembangun cerpen Mengemukakan jenis/bentuk pengalaman pribadi <input type="checkbox"/> Memilih peristiwa/kejadian dari kehidupan orang lain
Meminta siswa mendeskripsikan topik cerpen Memberi tugas siswa untuk mengembangkan kerangka cerpen Memberi tugas siswa untuk mengembangkan kerangka cerpen	Program Sinektik	Menentukan topik cerpen berdasarkan kehidupan orang lain dengan mengusulkan analogi langsung. Menyusun kerangka cerpen berdasarkan topik dan analogi langsung yang telah ditentukan. Mengembangkan kerangka cerpen dengan mengusulkan beberapa konflik padat.
Melakukan pengamatan Menyampaikan evaluasi menulis cerpen Membimbing siswa untuk memperhalus dan melakukan perbaikan cerpen yang ditulis	Perbaikan Program Sinektik	Melakukan kegiatan menulis cerpen. Membaca cerpen yang telah ditulis berulang-ulang Melakukan perbaikan cerpen yang telah ditulis.

3. Pembelajaran Menulis Cerpen dengan Model *Nondirective Teaching*

Penggunaan model ini untuk memberikan nuansa lain dalam pengajaran yaitu untuk menjaga dan mempertahankan kerangka berpikir siswa, menjaga pusat perkembangan diri mereka, serta membantu mereka mengatasi masalah-masalah pembelajaran (Joyce, 2009: 373). Dari sikap yang tidak terarah (*nondirective stance*), peran guru sebagai fasilitator yang menjalankan relasi konseling (bimbingan) pada para siswa serta mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Dalam peran ini, guru membantu siswa mengeksplorasi gagasan baru terkait dengan kehidupan, tugas akademik, dan hubungan siswa dengan orang lain. Model ini menciptakan sebuah lingkungan yang memudahkan siswa dan guru bekerjasama dalam proses pembelajaran. Model ini juga menekankan pada pengembangan gaya pembelajaran yang efektif dalam gaya jangka panjang serta pengembangan karakter pribadi yang kuat dan bisa diarahkan.

Model ini memiliki sintakmatik seperti berikut,

Fase pertama : Menjelaskan keadaan yang membutuhkan pertolongan.

Guru mendorong siswa mengungkapkan perasaan dengan bebas.

Fase kedua : Menelusuri masalah

Siswa didorong untuk menjabarkan masalah. Guru menerima dan mengapresiasi perasaan-perasaan.

Fase Ketiga : Mengembangkan wawasan

Siswa mendiskusikan masalah. Guru menyemangati siswa.

Fase keempat : Merencanakan dan membuat keputusan

Siswa merencanakan urutan pertama dalam proses pengambilan keputusan. Guru menjelaskan keputusan yang mungkin diambil.

Fase kelima : Keterpaduan

Siswa mendapat wawasan lebih mendalam dan mengembangkan tindakan yang lebih positif. Sedangkan guru berfungsi sebagai penyemangat.

Tindakan di luar wawancara

Siswa mulai melakukan tindakan yang positif.

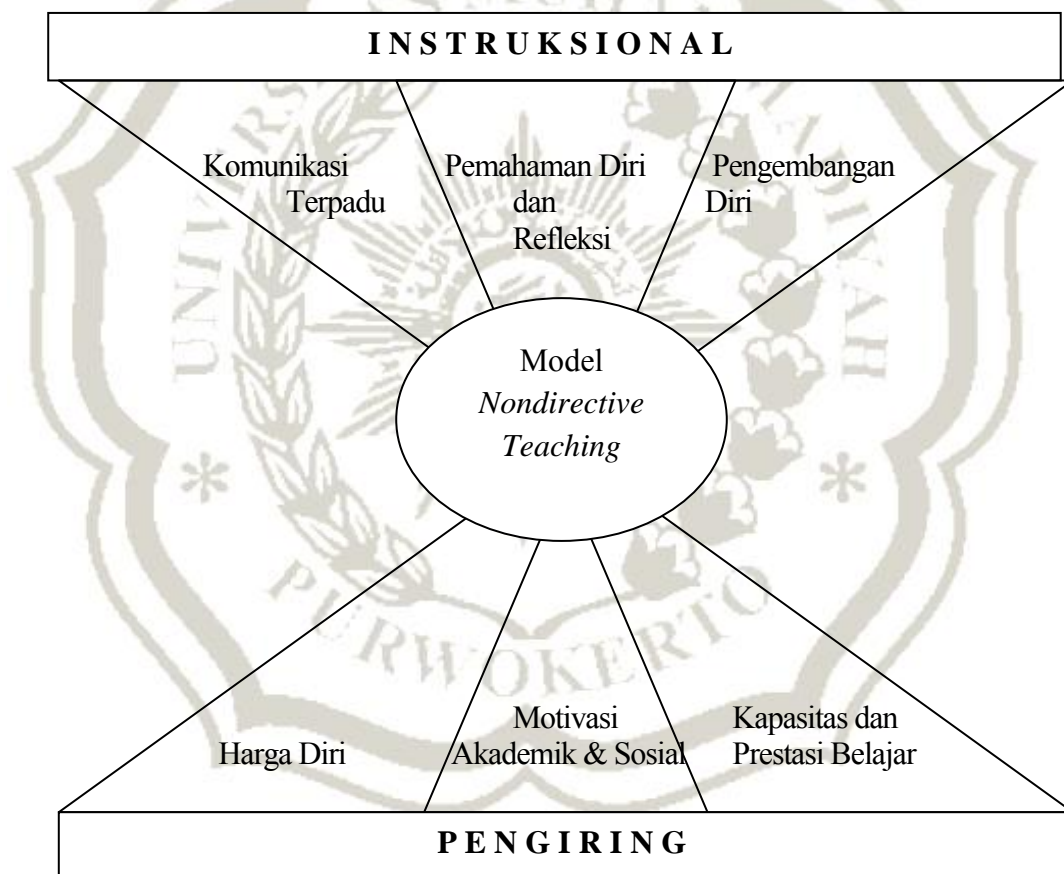
Pada sistem sosial model ini guru berperan sebagai fasilitator atau reflektor. Guru membantu siswa untuk dapat melakukan refleksi, perenungan terhadap langkah-langkah siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Melalui refleksi, siswa diharapkan dapat memperoleh proses dan hasil pembelajaran yang memuaskan bagi siswa maupun guru. Siswa bertanggungjawab pada pengelolaan proses interaksi (kontrol), adanya pembagian kewenangan antara siswa dan guru.

Norma-norma dalam konteks ini menyangkut ekspresi perasaan secara bebas dan kemandirian pikiran serta perilaku. Sedangkan reaksi dalam model ini guru menjangkau siswa, berempati, bertindak untuk membantu siswa menjabarkan masalah, dan bertindak untuk mencapai solusi-solusi.

Model ini membutuhkan tempat yang tenang dan privat untuk mengadakan kontak empat mata, pusat sumber daya untuk berkonferensi dan berdiskusi mengenai kontrak-kontrak akademik. Dengan pengasuhan dan

bimbingan guru diharapkan siswa dapat membantu dirinya sendiri untuk memecahkan atau menguraikan masalah yang dihadapi dengan baik dan menemukan hasil akhir yang memuaskan dirinya. Pengasuhan yang dilakukan guru tidak sampai membuat siswa bergantung pada lingkungan tetapi lebih untuk membantu siswa menemukan kemendiriannya.

Sedangkan dampak instruksional dan pengiring model ini dapat digambarkan berikut ini:



Gambar 2.2 Dampak-dampak Instruksional dan Pengiring dalam Model *nondirective teaching*

Untuk kepentingan penelitian, model tersebut disesuaikan dalam bentuk kerangka operasional sebagai berikut:

MODEL NONDIRECTIVE TEACHING

Kegiatan Guru	Langkah Pokok	Kegiatan Siswa
<p>Mengemukakan kompetensi yang akan dicapai melalui pembelajaran</p> <p>Menjelaskan pengertian cerpen dan tahapan menulis cerpen</p>	<p>Penjelasan</p>	<p><input type="checkbox"/> Mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian cerpen dan tahapan dalam menulis cerpen</p>
<p><input type="checkbox"/> Membagi siswa menjadi beberapa kelompok</p> <p><input type="checkbox"/> Menyajikan contoh cerpen untuk didiskusikan siswa</p>	<p>Penelusuran Masalah</p>	<p><input type="checkbox"/> Membaca contoh cerpen yang disajikan dan mendiskusikan dengan kelompok</p> <p>Mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerpen melalui diskusi</p>
<p><input type="checkbox"/> Membantu siswa merumuskan pengalaman diri sendiri</p> <p><input type="checkbox"/> Mengemukakan konsep dalam menentukan topik cerpen</p>	<p>Pengembangan Wawasan</p>	<p><input type="checkbox"/> Mengidentifikasi jenis/bentuk pengalaman dari kehidupan diri sendiri</p> <p>Mengemukakan pengalaman pribadi yang dapat digunakan sebagai topik cerpen</p>
<p><input type="checkbox"/> Memotivasi siswa dalam menyusun konsep untuk menentukan topik cerpen</p>	<p>Merencanakan dan Membuat Keputusan</p>	<p><input type="checkbox"/> Menentukan peristiwa/kejadian dari kehidupan diri sendiri yang paling berkesan</p> <p>Menuliskan urutan peristiwa/kejadian dari kehidupan orang lain yang paling berkesan</p> <p><input type="checkbox"/> Menentukan topik</p>

		cerpen dari pengalaman kehidupan diri sendiri
<input type="checkbox"/> Memberi tugas untuk menyusun kerangka cerpen <input type="checkbox"/> Memberi tugas siswa untuk mengembangkan kerangka cerpen <input type="checkbox"/> Melakukan pengamatan	Keterpaduan	<input type="checkbox"/> Menyusun kerangka cerpen berdasarkan topik yang telah ditentukan <input type="checkbox"/> Mengembangkan kerangka karangan yang telah disusun <input type="checkbox"/> Melakukan kegiatan menulis cerpen
<input type="checkbox"/> Menyampaikan evaluasi menulis cerpen <input type="checkbox"/> Membimbing siswa untuk memperhalus dan melakukan perbaikan cerpen yang ditulis	Tindakan Positif	<input type="checkbox"/> Membaca cerpen yang telah ditulis berulang-ulang <input type="checkbox"/> Melakukan perbaikan cerpen yang telah ditulis

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini disajikan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian berkaitan dengan pembelajaran menulis cerpen.

Sutopo (2010) mengemukakan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas IX A MTs Negeri Jeketro setelah dilakukan penelitian keterampilan menulis cerpen melalui model diskusi kreatif dengan media blog. Perilaku siswa kelas IX A MTs Negeri Jeketro setelah mengikuti pembelajaran menulis cerpen melalui model diskusi kreatif dengan media blog mengalami perubahan perilaku positif yang signifikan.

Susila (2011) mengemukakan bahwa pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan model Pengajaran Tidak Terarah (*nondirective teaching*) lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model Kontrol Diri. Dari hasil pascates diketahui ada peningkatan dalam cara bercerita yang lebih lancar, penggunaan gaya bahasa yang lebih variatif, penggambaran watak tokoh yang kuat, pelukisan latar tempat yang lebih terdeskripsi, dan pemilihan tema yang menarik.

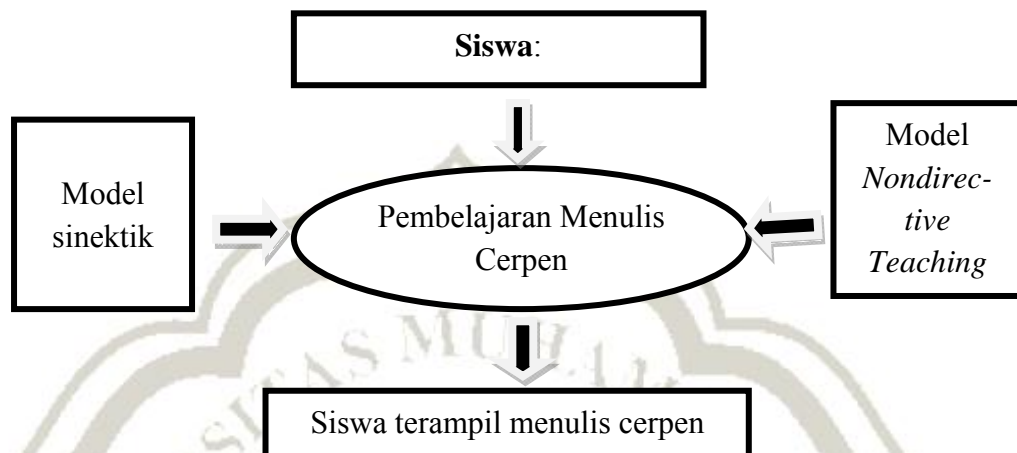
Dari kedua tesis tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis cerpen dapat meningkat hasilnya dengan pembeian pelakuan yang mendukung.

C. Kerangka Berpikir

Menulis cerpen merupakan salah satu keterampilan produktif yang penting untuk dikuasai siswa. Keterampilan tersebut tidak dapat diperoleh dengan cepat, tetapi memerlukan latihan, ketekunan, motivasi, dan daya kreativitas yang tinggi.

Dalam penelitian Susila disimpulkan bahwa model Pengajaran Tidak Terarah (*nondirective teaching*) efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis cerpen. Sedangkan dalam landasan teori sebelumnya telah dijelaskan bahwa model yang efektif meningkatkan kreativitas siswa adalah model sinektik. Maka penulis memilih model sinektik untuk dibandingkan keefektivannya dengan model *nondirectiveteaching* yang dalam tesis Susila diketahui dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis cerpen.

Kerangka pemikiran yang penulis kemukakan dapat digambarkan dalam gambar 2.3 berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran sinektik efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen di MA Negeri Purbalingga.
2. Model pembelajaran *nondirective teaching* efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen di MA Negeri Purbalingga.
3. Model sinektik lebih efektif dibandingkan dengan model *nondirective teaching* dalam pembelajaran menulis cerpen di MA negeri Purbalingga.

Untuk menentukan perbedaan kemampuan menulis cerpen pada siswa MA Negeri Purbalingga yang mendapat perlakuan model sinektik dengan siswa yang mendapat perlakuan dengan model *nondirective teaching* menggunakan uji t. Hipotesis diterima apabila t hitung lebih besar daripada t tabel. Sedangkan untuk mengetahui signifikansi perbedaan kemampuan

menulis cerpen pada siswa SMA yang mendapat perlakuan model sinektik dengan yang mendapat perlakuan dengan model *nondirective teaching* menggunakan uji *scheffi*.

