

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

Pada bagian ini berisi kajian teoretis, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir. Bagian kajian teoretis berisi uraian teori tentang menulis cerpen dengan strategi pembelajaran berbasis masalah. Pada bagian relevan berisi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada bagian kerangka pikir berisi uraian rinci pencapaian tujuan akhir penelitian.

1. Keterampilan Menulis Cerpen

a) Menulis Cerpen

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2008: 3). Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis untuk tujuan misalnya memberi tahu, meyakinkan, atau menghibur.

Menurut Nurgiyantoro (2002: 168) menulis merupakan suatu proses perkembangan. Kemampuan menulis merupakan proses belajar yang memerlukan ketekunan. Semakin berlatih, kemampuan menulis akan meningkat, oleh karena itu keterampilan menulis perlu ditumbuh kembangkan. Salah satu jenis kegiatan menulis kreatif dalam hal ini adalah

menulis cerpen. Sumardjo (2007: 81) mengungkapkan bahwa menulis cerpen pada dasarnya adalah menyampaikan sebuah pengalaman kepada pembacanya.

Menulis cerpen adalah kegiatan mengorganisasikan pikiran, gagasan secara baik dan benar dalam bentuk cerita fiksi yang berupa prosa singkat, padat, ceritanya berpusat pada satu konflik, dan pengembangan pelakunya terbatas serta menimbulkan kesan tunggal. Menulis cerpen bukan sekedar memberitahu sebuah cerita, karena sebuah cerpen bukan hanya menyampaikan cerita, tetapi juga menggambarkan sebuah pengalaman (berbentuk cerita), maka syarat untuk membuat sebuah cerpen hidup adalah bagaimana membawa pembacanya memasuki pengalaman cerita itu.

Sumardjo (2007: 75-80) menjelaskan bahwa terdapat lima tahap proses kreatif menulis yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) inspirasi, (4) penulisan, dan (5) revisi. Pertama, adalah tahap persiapan. Dalam tahap ini seorang penulis telah menyadari apa yang akan dia tulis dan bagaimana ia akan menuliskannya. Apa yang akan dia tulis adalah munculnya gagasan, isi tulisan. Sedangkan bagaimana ia akan menuangkan gagasan itu adalah soal bentuk tulisannya. Soal bentuk tulisan inilah yang menentukan syarat teknis penulisan.

Kedua, tahap inkubasi. Pada tahap ini gagasan yang telah muncul tadi disimpan dan dipikirkannya matang-matang, dan menunggu waktu yang tepat untuk menuliskannya. Selama masa pengendapan ini biasanya konsentrasi penulis hanya pada gagasan itu saja. Ketiga, adalah saat inspirasi. Gagasan

dan bentuk ungkapannya telah jelas dan padu. Ada desakan kuat untuk segera menulis dan tidak bisa ditunggu-tunggu lagi.

Keempat, tahap penulisan. Pada tahap inilah dimana penulis akan mengeluarkan segala hasil pemikiran ide dan gagasannya ke dalam sebuah bentuk tulisan yang telah direncanakan. Kemudian yang kelima, adalah tahap revisi. Dalam tahap revisi, seorang penulis memeriksa dan melakukan penilaian berdasarkan pengetahuan dan apresiasi yang dimilikinya.

Namun, masih ada tahap terakhir dari kegiatan pasca menulis yakni mempublikasi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh penulis atau siswa antara lain: mempublikasi tulisan mereka dalam suatu bentuk yang sesuai. Mempublikasi tulisan merupakan pengalaman yang sangat tinggi nilainya. Keberanian mengkomunikasikan secara terbuka gagasan, sikap, pandangan, jarang dijumpai pada diri siswa. Karena kegiatan ini merupakan upaya agar siswa dapat menghasilkan tulisan yang lebih baik (Syamsi, 1999: 10).

Menurut Sumardjo (2007: 99) sebuah cerpen yang baik adalah cerpen yang merupakan suatu kesatuan bentuk utuh, manunggal, tak ada bagian-bagian yang tak perlu, tetapi juga ada sesuatu yang terlalu banyak, semuanya pas, integral, dan mengandung suatu arti. Cerpen harus memberikan gambaran sesuatu yang tajam. Dengan kata lain, menulis cerpen bisa disimpulkan sebagai kegiatan mengarang cerita dengan memberikan pukulan tajam kepada pribadi pembaca. Ketajaman itu bisa saja terletak pada unsur

cerita atau plotnya, unsur suasana cerita, unsur watak, psikologi tokoh, atau pada unsur *setting* dan waktu terjadinya cerita.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menulis cerpen adalah menemukan masalah, menemukan persoalannya, menemukan konflik, menceritakan pengalaman, dan menghadirkan pengalaman itu sendiri. Agar dapat menulis cerpen dengan baik, perlu adanya latihan-latihan membaca karya-karya sastra, berusaha menambah pengetahuan dan pengalaman, mempunyai kecakapan menulis dan mempunyai disiplin untuk menulis secara tetap (Sumardjo, 2007: 42). Dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki, seperti yang tersebut di atas maka seseorang itu akan dapat menghasilkan karya sastra (cerpen) yang baik.

b) Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu strategi dalam menulis kreatif yang akan membantu dan mempermudah siswa untuk mengembangkan ide dari suatu masalah yang ada di sekitar mereka. Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut.

1) Tahap pertama: menemukan masalah.

Dalam tahap ini, strategi pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk memunculkan ide-ide secara mandiri untuk menemukan masalah yang berhubungan dengan kehidupan nyata dan berupa fakta. Siswa dirangsang

untuk menemukan masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya.

Guru bertanya jawab tentang masalah atau pengalaman pribadi yang pernah dialami siswa. Siswa diminta untuk memikirkan beberapa masalah yang dihadapi. Misalnya siswa memiliki tiga masalah, lalu dari tiga masalah tersebut akan dipilih salah satu masalah yang dirasa menarik untuk dijadikan bahan untuk menulis cerpen. Kegiatan ini sebagai apersepsi bagi siswa agar memorinya mengingat kembali hal-hal yang menarik bagi siswa, sehingga mampu menuangkannya dalam cerpen.

2) Tahap kedua: identifikasi masalah.

Guru meminta siswa mengidentifikasi ide-ide maupun masalah yang muncul yang telah mereka tentukan sebelumnya, sehingga masalah tersebut mendapatkan pemecahan solusi yang dapat digunakan untuk menentukan alur cerita. Masalah yang diajukan dalam pembelajaran hendaknya mengaitkan dengan berbagai disiplin ilmu.

3) Tahap ketiga: membimbing mengumpulkan data individu atau kelompok.

Guru memberikan pengarahan untuk mencari informasi yang sesuai untuk memperoleh pemecahan masalah. Siswa harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mencari informasi dan mengumpulkan data, serta merumuskan kesimpulan yang nantinya akan akan dikembangkan menjadi satu kesatuan cerita.

4) Tahap keempat: mengembangkan dan menghasilkan karya.

Guru membantu proses dalam mempersiapkan karya yang akan didemonstrasikan siswa. Masing-masing individu siswa melakukan praktik menulis cerpen dengan mengembangkan ide atau permasalahan yang sudah mereka tentukan sebelumnya. Guru membimbing siswa untuk mengembangkan cerita melalui alur dan penokohan yang mendasarkan pada masalah yang harus diselesaikan. Dalam kegiatan ini guru dibantu oleh mahasiswa peneliti memberikan bimbingan dengan kepada siswa, agar siswa tidak mengalami banyak kesulitan ketika menulis cerpen.

5) Tahap kelima: melakukan evaluasi dan mengumpulkan hasil.

Pada tahap ini guru memberikan pengarahan, supaya siswa merefleksikan dan mengevaluasi terhadap proses-proses yang mereka lakukan. Setelah semua siswa selesai menulis cerpen, siswa diminta untuk mengumpulkan hasil karya cerpen mereka. Guru meminta siswa menukarkan cerpennya dengan cerpen milik teman. Siswa menyunting cerpen milik teman, kemudian cerpen yang sudah disunting tersebut direvisi kembali oleh pemiliknya. Siswa mulai memperbaiki bagian-bagian yang salah dari hasil karya cerpennya.

6) Tahap keenam: mendemonstrasikan atau mempublikasikan.

Guru meminta beberapa siswa untuk mempresentasikan dan mempublikasikan hasil karya cerpennya di depan teman-teman sekelas, sehingga siswa yang lain dapat menilai dan memberi tanggapan atas hasil kreasi salah seorang teman mereka yang telah membacakan cerpennya di depan kelas. Cerpen yang kreatif dan berkualitas akan diberikan penghargaan.

c) Cerpen

Cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra yang sekaligus disebut fiksi. Menurut Sumardjo (2007: 84) cerpen adalah seni ketrampilan mengajarkan cerita. Oleh karena itu, seorang penulis harus memiliki ketangkasan menulis dan menyusun cerita yang menarik. Sedangkan Poe (lewat Nurgiyantoro, 2002: 10) mengatakan bahwa cerpen adalah sebuah cerita yang dibaca selesai dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam.

Selanjutnya, cerpen menurut Nurgiyantoro (2002: 11) merupakan karangan yang padu, lebih memenuhi tuntutan ke-*unity*-an. Hal tersebut disebabkan bentuknya yang pendek menuntut penceritaan yang serba ringkas, tidak sampai detail-detail yang khusus, yang lebih bersifat memperpanjang cerita. Cerpen merupakan suatu totalitas yang mempunyai bagian-bagian atau unsur-unsur yang saling berkaitan satu sama lain.

Unsur pembangun cerpen tersebut dikelompokkan menjadi dua unsur yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik menyangkut segala aspek formal karya sastra seperti plot, tema, penokohan, latar, dan sudut pandang. Unsur ekstrinsik adalah unsur yang turut membangun bagian karya tersebut, misalnya agama, sosiologi, kemasyarakatan, filsafat, maupun psikologi pengarang.

Tarigan (2008: 78) mengklasifikasikan cerpen menjadi dua jenis berdasarkan jumlah kata, yaitu: (1) cerpen yang pendek (*short-short story*) adalah cerita pendek yang jumlah kata-katanya pada umumnya di bawah 500

kata, maksimum 500 kata atau kira-kira 16 halaman kuarto spasi rangkap yang dapat dibaca dalam waktu kira-kira seperempat jam, (2) cerpen yang panjang (*long-short story*) adalah cerita pendek yang jumlah kata-katanya diantara 5000 sampai 10.000 kata, minimum 5000 kata dan maksimum 10.000 kata atau 33 halaman kuarto spasi rangkap dan dapat dibaca dalam waktu setengah jam.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah cerita yang memiliki ciri utama berupa kependekan cerita, habis satu kali baca, memberikan kesan tunggal serta memusatkan pada suatu tokoh pada suatu situasi.

Stanton (via Nurgiyantoro, 2002: 25) membedakan unsur pembangun sebuah prosa fiksi (novel dan cerpen) ke dalam tiga bagian yaitu fakta cerita, tema, dan sarana pengucapan sastra. Fakta sebuah cerita meliputi karakter (tokoh cerita), plot, dan setting.

Tema merupakan sesuatu yang menjadi dasar cerita. Sarana pengucapan sastra adalah teknik yang digunakan oleh pengarang untuk memilih dan menyusun detail-detail cerita (peristiwa dan kejadian) menjadi pola yang bermakna. Sarana cerita meliputi sudut pandang dan gaya bahasa. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1) Fakta Cerita

a. Plot atau Alur (Kerangka Cerita)

Plot adalah urutan kejadian atau peristiwa dalam sebuah cerpen yang disusun oleh pengarang berdasarkan kaitan sebab-akibat (Nurgiyantoro, 2002:

12-14). Alur atau plot pada dasarnya merupakan deretan peristiwa dalam hubungan logik dan kronologik saling berkaitan dan yang diakibatkan atau dialami oleh para pelaku (Luxembrug, lewat Wiyatmi, 2006: 49).

Plot yang dipakai dalam cerpen pada umumnya adalah plot tunggal. Artinya hanya ada satu urutan peristiwa saja yang ditampilkan dalam cerpen. Urutan peristiwa yang dimaksud adalah peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir bukan selesai, sebab banyak cerpen yang tidak berisi penyelesaian yang jelas dalam artian penyelesaiannya diserahkan kepada interpretasi pembaca.

b. Tema

Menurut Stanton dan Kenny (via Nurgiyantoro, 2002: 67) tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tema pada dasarnya merupakan sejenis komentar terhadap subjek atau pokok masalah, baik secara eksplisit maupun implisit.

Dalam tema terkandung sikap pengarang terhadap subjek atau pokok cerita. Tema memiliki fungsi untuk menyatukan unsur-unsur lainnya. Di samping itu, juga berfungsi untuk melayani visi atau response pengarang terhadap pengalaman dan hubungan totalnya dengan jagad raya (Sayuti, lewat Wiyatmi, 2006: 42-43). Dalam sebuah cerpen, hanya terdapat satu tema saja. Hal itu terkait dengan ceritanya yang pendek dan ringkas. Plot tunggal hanya memungkinkan satu tema saja tanpa ada tema-tema tambahan.

c. Penokohan (Perwatakan)

Tokoh cerita (*character*) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau cerpen, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (Abrams, lewat Nurgiyantoro, 2005: 165).

Menurut Jones (lewat Nurgiyantoro, 2002: 165) penokohan adalah penulisan gambaran seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Tokoh dan penggambaran karakter tokoh yang terdapat dalam cerpen sangat terbatas. Baik karakter fisik maupun sifat tokoh tidak digambarkan secara khusus hanya tersirat dalam cerita yang disampaikan sehingga pembaca harus mengkonstruksikan sendiri gambaran yang lebih lengkap tentang tokoh itu.

d. Latar atau *Setting*

Menurut Abrams (via Nurgiyantoro, 2002: 124) latar adalah landas tempat yang menyorankan pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan social terjadinya peristiwa. Pelukisan latar cerita dalam cerpen jumlahnya terbatas. Cerpen tidak memerlukan detail-detail khusus tentang keadaan latar. Penggambaran latar dilakukan secara garis besar dan bersifat implisit, namun tetap memberikan suasana tertentu yang dimaksudkan.

2) Sarana Cerita

Sarana pengucapan sastra (sarana cerita) adalah teknik yang digunakan oleh pengarang untuk memilih dan menyusun detail-detail cerita (peristiwa dan kejadian) menjadi pola yang bermakna. Tujuan penggunaan sarana cerita

adalah untuk memungkinkan pembaca melihat fakta sebagaimana yang dilihat pengarang, menafsirkan makna fakta sebagaimana ditafsirkan pengarang, dan merasakan pengalaman seperti yang dirasakan pengarang (Nurgiyantoro, 2002: 25).

a. Sudut pandang

Menurut Nurgiyantoro (2002: 218) sudut pandang menyoal pada sebuah cerita yang dikisahkan. Sudut pandang merupakan cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah fiksi kepada pembaca (Abrams, via Nurgiyantoro, 2002: 48).

Sudut pandang dapat dibedakan atas sudut pandang persona pertama dan sudut pandang persona ketiga. Pada sudut pandang persona pertama, pencerita merupakan tokoh dalam cerita, sedangkan sudut pandang persona ketiga, pencerita ada di luar cerita atau pengamat cerita.

Sehubungan dengan dua sudut pandang tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat dua sudut pandang utama yaitu sudut pandang aku dan sudut pandang dia.

b. Bahasa

Bahasa merupakan sarana utama dalam karya sastra. Penyimpangan bahasa di dalam sebuah karya sastra sangatlah mungkin terjadi. Pengarang melakukan penyimpangan kebahasaan dimaksudkan untuk memperoleh efek keindahan (Nurgiyantoro, 2002: 275).

Pengarang menggunakan bahasa sebagai fungsi pengucap sastra tidak pernah terlepas dari masalah stile. Stile menunjuk pada pemilihan ungkapan yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan pengarang. Hal tersebut tidak terlepas dari gaya bahasa. Gaya bahasa memancarkan dan mencerminkan perasaan pengarang. Perasaan menghidupkan kata sehingga bahasa mampu membangun suasana cerita yang dituangkan pengarang.

2. Strategi Pembelajaran

a. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Ada dua hal yang harus diperhatikan dalam pengertian tersebut. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan.

Kemp (via Wina, 2008: 126) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan

pendapat di atas, Dick dan Carey (via Wina, 2008) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Menurut Wena (2009: 91-92) strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) merupakan strategi pembelajaran dimana peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan praktis yang berhubungan dengan kehidupan fakta. Peserta didik belajar secara berkelompok dan diberi tanggung jawab untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dibahas, kemudian peserta didik dituntut untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajarinya berupa unjuk kerja.

Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat berpusat pada siswa. Harsono (2005: 2) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah dipusatkan pada siswa, sementara itu pada pembelajaran guru menyampaikan pengetahuannya kepada siswa sebelum menggunakan masalah untuk memberi ilustrasi pengetahuan.

Pada strategi pembelajaran berbasis masalah terdapat langkah-langkah untuk menyelesaikan sebuah masalah, yaitu dengan memaparkan siswa terhadap masalah, mengkoordinasikan siswa untuk belajar, membimbing siswa mengumpulkan data, mengembangkan dan mendemostrasikan, melakukan evaluasi dan pemecahan masalah, mengumpulkan hasil. Strategi

berbeda dengan metode. Strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi.

Menurut Muhson dan Mustofa (2008: 13) dalam strategi pembelajaran berbasis masalah peserta didik diberikan suatu permasalahan, kemudian secara berkelompok mereka akan berusaha untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut. Untuk mendapatkan solusi, mereka diharapkan secara aktif mencari informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber. Informasi dapat diperoleh dari bahan secara (*literature*), narasumber, dan lain sebagainya. Seperti yang telah diungkapkan oleh Wena (2009: 91-92) bahwa dalam strategi pembelajaran berbasis masalah, peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan praktis yang berhubungan dengan kehidupan nyata dan berupa fakta. Strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan strategi pembelajaran dimana siswa menyelesaikan masalah atau memecahkan masalah dari dunia nyata. Simulasi masalah diaktifkan untuk keingintahuan siswa dalam sebelum memulai suatu subjek. Diskusi kelompok yang baik dan benar sangat membantu siswa mencapai penyelesaian masalah yang dialaminya dalam pembelajaran.

Menurut Forgarty (via Wena, 1997: 92) tahap-tahap proses belajar mengajar dalam strategi pembelajaran berbasis masalah yaitu: (1) menemukan masalah: pembelajaran berdasarkan masalah dimulai dengan kesadaran adanya masalah yang harus dimiliki dan dapat dipecahkan. Pada tahap ini guru memberikan atau membimbing siswa pada kesadaran adanya kesenjangan

sosial yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan, (2) mengidentifikasi masalah: siswa membuat sebuah kelompok dan berdiskusi tentang masalah yang mereka dapatkan. Masalah yang diajukan dalam pembelajaran berdasarkan masalah hendaknya mengaitkan berbagai disiplin ilmu, (3) mengumpulkan data: pembelajaran berdasarkan masalah mengharuskan siswa melakukan dan mencari masalah yang terbuka yang ada di dunia atau nyata. Siswa harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, merumuskan hipotesis dan membuat ramalan, mencari informasi, membuat referensi dan merumuskan kesimpulan, (4) menghasilkan karya dan didemonstrasikan: pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk menghasilkan karya tertentu dan dapat diperagakan yang memperjelas atau mewakili masalah yang ditemukan. Karya ini dapat berupa laporan, model fisik, dan video. Hasilnya dipresentasikan didepan kelas, (5) pembelajaran bermula dengan masalah, (6) pengetahuan yang diharapkan dapat dicapai dalam proses pembelajaran berbasis masalah, (7) siswa diberi kesempatan untuk bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data secara lengkap untuk memecahkan masalahnya, serta mengorganisasikan masalah.

Smith (via Amir, 2010: 27) mengungkapkan bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah, pelajar akan meningkatkan kecakapan pemecahan masalahnya, lebih mudah mengingat, meningkatkan pemahamannya, meningkatkan pengetahuannya yang relevan dengan dunia praktik, mendorong mereka penuh pemikiran dan kerja sama, kecakapan belajar, dan memotivasi pemelajar.

Menurut Amir (2010: 29) tujuan penggunaan strategi pembelajaran berbasis masalah dapat dikategorikan sebagai berikut: (1) mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah, (2) mengajak siswa untuk berpikir secara rasional dan mengajak siswa untuk mengembangkan ide-ide yang mereka tuangkan dalam bentuk tulisan, (3) memberi kemandirian siswa dalam proses belajar mengajar dan memiliki masalah yang dihadapi dan mencari sumber-sumber penyelesaian masalah, sehingga menjadikan siswa kreatif dan kritis, (4) tujuan pengajaran menulis agar siswa dapat berpikir, berbuat dan merasakan tentang dirinya, tentang orang lain, tentang lembaga sosial tempat mereka bermasyarakat dan masih ada lagi yang lain.

Penekanan dalam pengajaran menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah adalah pada hasil belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkret, tidak hanya akan berarti bila dipergunakan sebagai proses pengajaran.

b. Penilaian Menulis Cerpen

Menurut Machmoed (via Nurgiyantoro, 2001: 305) kategori penilaian karangan yang pokok meliputi kualitas ruang dan lingkup isi, organisasi dan penyajian isi, gaya dan bentuk bahasa, mekanik: tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian tulisan dan kebersihan. Dari pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa penilaian dalam menulis cerpen ditekankan pada proses

kreatif penciptaan cerpen dengan mempertimbangkan isi, organisasi dan penyajian bahasa, dan mekanik penulisan.

Agar lebih relevan, maka aspek penilaian di atas dibagi lagi menurut kriteria-kriteria tertentu yaitu: aspek isi gagasan yang berupa fakta cerita, meliputi kriteria penyajian alur (tahapan, konflik, klimaks), latar, dan tokoh. Aspek sarana cerita meliputi kriteria penyajian judul, sudut pandang, serta gaya dan nada. Aspek tema, dan aspek ejaan meliputi kriteria penulisan huruf, penulisan kata, serta penerapan tanda baca. Selanjutnya, yang terakhir adalah aspek paragraf. Sedangkan, indikator penilaian menulis cerpen tersebut meliputi kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang (instrumen penilaian ada di lampiran 9).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Ahmad Pambudi (2010) dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Metode Implikasi Konflik pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Binade kabupaten Ponorogo*. Dalam penelitiannya Ahmad Pambudi menyimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran dengan menggunakan metode implikasi konflik, mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Binade Kabupaten Ponorogo.

Terdapat beberapa relevansi penelitian ini dengan penelitian Ahmad Pambudi. Dua penelitian ini sama-sama menekankan pada menulis cerpen.

Perbedaan kedua penelitian ini adalah penggunaan strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) dan metode implikasi konflik. *Problem-based learning* digunakan untuk menemukan dan memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan nyata yang mereka tangkap, atau yang terjadi di dalam pribadi masing-masing individu siswa untuk menulis cerpen. Sedangkan metode implikasi konflik merupakan keterlibatan psikologis seseorang terhadap suatu masalah yang dirasakan dirinya sendiri atau orang lain, sehingga akan menstimulus munculnya tanggapan.

Penelitian yang relevan berikutnya adalah penelitian Ririn Setyawati (2011) dalam skripsinya yang berjudul *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen melalui Teknik Simulasi Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Binade*. Dalam penelitiannya Ririn Setyawati menyimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran dengan menggunakan teknik simulasi, mampu meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas VI SD Negeri I Binade.

Terdapat beberapa relevansi penelitian ini dengan penelitian Ririn Setyawati. Dua penelitian ini sama-sama menekankan pada menulis cerpen. Perbedaan kedua penelitian ini adalah penggunaan strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) dan teknik simulasi. *Problem-based learning* digunakan untuk menemukan dan memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan nyata yang mereka tangkap, atau yang terjadi di dalam pribadi masing-masing individu siswa untuk menulis cerpen. Sedangkan teknik simulasi digunakan untuk latihan-latihan yang menuntut praktik yang

dilaksanakan siswa di dalam situasi kehidupan nyata atau dalam situasi yang mengandung ciri-ciri situasi kehidupan senyata-nyatanya.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian Puspitasari (2012) dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Strategi Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Siswa Kelas VI SDN 1 Binade*. Terdapat beberapa relevansi penelitian ini dengan penelitian milik Puspitasari. Dua penelitian ini sama-sama menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk menemukan dan memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan nyata yang mereka tangkap, atau yang terjadi di dalam pribadi masing-masing individu siswa untuk menuliskan sebuah karya kreatif. Namun, perbedaan kedua penelitian ini yaitu menekankan pada kemampuan menulis cerpen dan kemampuan menulis naskah drama.

C. Kerangka Pikir

Proses mengajar cerpen tidak selamanya sempurna dan mencapai hasil yang maksimal. Umumnya guru mengalami kendala ketika mengajar di kelas. Pembelajaran masih berkisar dengan membaca cerpen kemudian siswa menjawab pertanyaan seputar isi cerpen atau menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen. Proses pembelajaran tersebut masih memiliki kekurangan, sehingga siswa merasa bosan dan tidak semangat untuk belajar.

Pembelajaran menulis cerpen memerlukan suatu strategi pembelajaran agar materi yang disampaikan guru dapat dipahami siswa, sehingga siswa

dapat menghasilkan proses kreatif dari materi yang disampaikan guru. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menulis cerpen adalah strategi pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah, dapat memudahkan siswa menemukan ide atau gagasan untuk menulis dari permasalahan yang ada di sekitar mereka, serta mengembangkan cerita melalui alur, penokohan dan latar.

Tujuan dari pembelajaran menulis cerpen dengan strategi pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mempermudah siswa menulis dari permasalahan dan memberikan strategi yang tidak membosankan dan diharapkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas VI SD Negeri 3 Binade dapat meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas, hipotesis tindakan yang dapat diajukan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Binade.

