

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakekat Penerapan *Experiential Learning*

Dalam kurikulum merdeka tujuan dari belajar bukan semata-mata berorientasi pada penguasaan materi dengan menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Lebih jauh daripada itu, orientasi kurikulum merdeka sesungguhnya dari proses belajar adalah memberikan pengalaman untuk jangka panjang. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Proses pembelajaran yang diamanatkan dalam kurikulum merdeka, yaitu suatu proses belajar yang dapat mengeksplorasi wawasan pengetahuan siswa dan dapat mengembangkan makna sehingga akan memberikan kesan yang mendalam terhadap apa yang telah dipelajarinya. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan diatas salah satunya adalah dengan menerapkan *Experiential Learning*.

Penerapan *Experiential Learning* adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran. Penerapan *Experiential Learning* adalah pendekatan yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung. *Experiential Learning* berfokus pada proses pembelajaran untuk masing-masing individu (David A. Kolb 1984). *Experiential Learning* adalah suatu pendekatan yang dipusatkan pada siswa yang dimulai dengan landasan pemikiran bahwa orang-orang belajar terbaik itu

berasal dari pengalaman, seperti yang diamanatkan dalam kurikulum Merdeka yang telah diimplementasikan di sebagian besar sekolah di Indonesia dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah pada tahun pelajaran 2022-2023. Dan untuk pengalaman belajar yang akan benar-benar efektif, harus menggunakan seluruh roda belajar, dari pengaturan tujuan, melakukan observasi dan eksperimen, memeriksa ulang, dan perencanaan tindakan. Apabila proses ini telah dilalui memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan baru, sikap baru atau bahkan cara berpikir baru.

2. Hakikat Karya Sastra

Menurut Teeuw (1988: 23), sastra dalam bahasa Sansekerta berasal dari kata *sa* yang berarti mengarahkan, memberi petunjuk, atau instruksi, sedangkan *tra* berarti alat atau sarana. Padahal, dalam pengertian sekarang (bahasa Melayu), sastra banyak diartikan sebagai tulisan. Pengertian ini kemudian ditambah dengan kata *su* yang berarti indah atau baik. Jadilah *susastra* yang bermakna tulisan yang indah (baik). Dalam teori kontemporer, sastra dikaitkan dengan ciri-ciri imajinasi dan kreativitas, yang selanjutnya merupakan satu-satunya ciri khas kesusastraan (Ratna, 2007: 4-5).

Pendapat itu menunjukkan bahwa karya sastra merupakan tulisan yang diciptakan dengan suatu kesadaran yang merefleksikan apa yang dirasakan (luapan emosi), dilihat, atau dipikirkan si penciptanya yang dapat dijadikan sarana komunikasi antara pengarang dan pembaca. Karena itu, karya sastra tidak dapat dipandang sebagai tulisan khayalan kosong tanpa makna, karena dengan karya sastra si pencipta dapat menghibur, menyampaikan nilai-nilai atau pesan moral kepada pembacanya. sosial dalam karya sastra merupakan refleksi kehidupan nyata dalam masyarakat yang dicampur dengan imajinasi pengarang. Oleh karena itu, sebuah karya sastra akan merefleksikan nilai-nilai kemanusiaan seperti nilai sosial dan nilai religius yang sesuai dengan

nilai-nilai kemanusiaan yang berlaku di masyarakat. Di sinilah karya sastra akan berfungsi sebagai sarana komunikasi pengarang dengan pembaca dalam menyampaikan pemikiran akan nilai-nilai kemanusiaan.

Berdasarkan batasan tersebut pada dasarnya sastra itu merupakan tulisan yang indah atau baik, yang dapat dijadikan alat untuk menghibur, mengarahkan, memberi petunjuk, atau instruksi. Tulisan-tulisan yang tidak mengandung unsur estetika bahasa, estetika isi, imajinasi tidak dapat dikategorikan sebagai karya sastra. Hal ini sesuai dengan pendapat Fananie (2002: 4) yang menyatakan bahwa secara mendasar suatu teks sastra setidaknya harus mengandung tiga aspek utama, yaitu *decore* (memberikan sesuatu kepada pembaca), *delectare* (memberikan kenikmatan melalui unsur estetik), dan *movere* (mampu menggerakkan kreativitas pembaca). Menurut Gazali (dalam Pradopo, 2011: 32), sastra berarti tulisan atau bahasa yang indah, yakni hasil ciptaan bahasa yang indah dan perwujudan getaran jiwa dalam bentuk tulisan. Yang dimaksud indah adalah sesuatu yang menimbulkan orang yang melihat dan mendengarkan dapat tergetar jiwanya sehingga melahirkan keharuan, kemesraan, kebencian, kecemasan, dan dendam.

Menurut Chamamah (2003: 9-12), wujud ciptaan yang dipandang sebagai hasil kegiatan bersastra pertama-tama dilihat dari sisi bahasanya, yaitu berupa bahasa. Pemakaian bahasa pada kegiatan bersastra berbeda dengan bahasa pada kegiatan yang lain, seperti pada pemakaian sehari-hari (*natural* atau *ordinary language*). Perbedaan ini memberi kesan akan adanya sifat yang spesial, yang banyak hal terlihat tidak mengikuti tata aturan bahasa sehingga sering disebut “menyimpang”, atau sering menimbulkan interpretasi ganda.

Menurut istilah Ratna (2003: 15), sastra membangun dunia melalui kata-kata sebab kata-kata memiliki energi. Melalui energi itulah terbentuk citra tentang dunia

tertentu, sebagai dunia yang baru. Jadi, bahasa merupakan karakteristik sastra sebagai karya seni. Namun, pertanyaan demikian belum akan menjawab secara memuaskan tentang hakikat sastra. Sebagai suatu sistem, sastra merupakan satu kebulatan dalam arti dapat dilihat dari berbagai sisi, di antaranya dari sisi bahasa. Ellis (dalam Chamamah, 2003: 10) mengemukakan tentang konsep sastra bahwa (teks) sastra tidak ditentukan oleh bentuk strukturnya tetapi oleh bahasa yang digunakan dalam macam cara tertentu oleh masyarakat. Ini menunjukkan pengertian bahwa bahasa yang dipakai mengandung fungsi yang lebih umum daripada dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Karya sastra merupakan karya yang memiliki pesan moral yang menyuguhkan nilai-nilai yang berguna dalam masyarakat. Karya sastra juga merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang hidup di tengah-tengah masyarakat. Membaca karya sastra berarti membaca realitas sosial yang terjadi di dalamnya. Memahami makna dan hakikat karya sastra artinya memahami pola kehidupan sosial dalam masyarakat. Herfanda (2008: 131) menyatakan bahwa sastra mempunyai potensi besar untuk membawa masyarakat ke arah perubahan, semacam perubahan sosial dan budaya. Sastra bahkan sudah lama diakui dapat menjadi sumber spirit kebangkitan suatu bangsa, spirit cinta pada tanah air, dan sumber semangat patriotik untuk melawan segala bentuk penjajahan. Ini adalah “keyakinan estetik” yang bersifat pragmatik tentang sastra, bahwa karya sastra dapat menjadi sumber inspirasi dan pendorong kekuatan moral bagi proses perubahan sosial-budaya dari keadaan yang terpuruk dan “terjajah” ke keadaan yang mandiri dan merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karya sastra yang baik yaitu karya sastra yang berhubungan dengan kehidupan masyarakatnya dan memiliki

fungsi bagi pembaca atau masyarakatnya sebagai hiburan, alat penyampai pesan pendidikan, nasihat, dan sarana pelestarian budaya masyarakatnya.

3. Cerita Pendek

a. Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek merupakan suatu genre sastra yang menampilkan kehidupan dan kehidupan itu sendiri adalah satu kenyataan sosial. Kehidupan mencakup hubungan antarmasyarakat, antara masyarakat dengan orang-orang, dan antarperistiwa yang terjadi dalam batin seseorang (Asri, 2011: 245).

Cerita pendek adalah fiksi pendek yang selesai dibaca dalam “sekali duduk”. Cerpen hanya memiliki satu arti, satu krisis dan satu efek untuk pembacanya. Pengarang cerpen hanya ingin mengemukakan suatu hal secara tajam, sehingga dalam cerpen sangat dituntut ekonomi bahasa (Sumarjo, 2007: 202).

Cerita pendek, sesuai dengan namanya, adalah cerita yang pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang-pendeknya memang tidak ada aturannya, tak ada satu kesepakatan di antara para pengarang. Nurgiyantoro (2010:10) menyatakan bahwa cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam.

Menurut Pradopo (1995:1), cerita pendek merupakan salah satu genre prosa yang digemari masyarakat karena jalan ceritanya jauh lebih pendek dibandingkan dengan novel. Jika dilihat dari segi kualitasnya, cerita pendek lebih kecil dibanding dengan novel atau roman. Cerita pendek panjangnya kira-kira 17 halaman kuarto spasi rangkap, padat, lengkap, ada kesatuan, mengandung efek, dan selalu selesai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah salah satu bentuk prosa fiksi yang berbentuk cerita yang fiktif dan relatif pendek, yang mengisahkan salah satu momen dalam kehidupan manusia. Tentang panjang-

pendeknya cerita bersifat relatif. Ukuran panjang-pendeknya tidak ada aturannya, tak ada satu kesepakatan di antara para pengarang.

b. Ciri-ciri Cerita Pendek

Tiga kualitas yang esensial dari cerita pendek, yaitu: (1) adanya kesan (impresi) yang menyatu dalam diri pembaca; (2) adanya konsentrasi dari krisis (konflik); dan (3) adanya pola (desain) yang harmonis (Waluyo, 2002: 33).

Nurgiyantoro (2010: 11) menjelaskan bahwa cerita pendek lebih padu, lebih memenuhi ke-*unity*-an. Cerita pendek menuntut penceritaan yang ringkas, tidak sampai pada detail-detail khusus yang kurang penting. Dalam cerita pendek, pengarang mengambil sari ceritanya saja karena itu ceritanya pendek/singkat. Kejadian-kejadian perlu dibatasi, yaitu dibatasi pada kejadian-kejadian yang benar-benar dianggap penting untuk membentuk kesatuan cerita. Di samping itu, cerita harus memiliki kepaduan atau kebulatan yang tinggi dan biasanya berpusat pada tokoh utama dari awal hingga akhir.

Waluyo (2002: 3) menyimpulkan bahwa dalam cerita pendek terjadi pemusatan perhatian pada satu tokoh saja yang ditempatkan pada situasi sehari-hari, tetapi posisinya sangat menentukan. Artinya, menentukan perubahan dalam perspektif, kesadaran baru, dan keputusan. Dalam cerita pendek sering dijumpai penyelesaian cerita yang mendadak dan penyelesaian cerita yang bersifat terbuka (*open ending*) untuk diselesaikan sendiri oleh pembaca.

Sebagai suatu karya sastra yang sangat pendek dan selesai dibaca dalam waktu setengah jam, cerita pendek memiliki karakteristik tersendiri. Waluyo (2008:36) mengemukakan bahwa cerita pendek memiliki ciri-ciri sebagai berikut. Pertama, singkat, padu, dan intensif. Kedua, memiliki unsur utama berupa adegan, tokoh, dan gerak. Ketiga, bahasanya tajam, sugestif, dan menarik perhatian. Keempat, mengandung impres pengarang tentang konsepsi kehidupan. Kelima, menimbulkan

efek tunggal dalam pikiran pembaca. Keenam, memiliki pelaku utama yang menonjol dalam cerita. Ketujuh, memiliki kebulatan efek dan kesatuan emosi.

Lubis (1983: 8) menjelaskan ciri-ciri cerita pendek, yaitu: (a) mengandung interpretasi pengarang tentang konsepsinya mengenai hidup, (b) harus dapat menimbulkan suatu hempasan pada pikiran para penikmatnya, (c) harus dapat membangkitkan perasaan pembaca, (d) menyetengahkan insiden-insiden yang bisa menimbulkan pertanyaan dalam pikiran pembaca, (e) sebuah insiden utama dalam cerita pendek menguasai jalan cerita melalui seorang pelaku utama, (f) jalan ceritanya padat, sehingga dapat menciptakan atau meninggalkan kesan bagi para pembaca.

Menurut Diponegoro (2011: 23), cerita pendek itu: (1) harus pendek. Seberapa pendeknya? Sebatas rampung baca sekali duduk menunggu bus atau kereta api, atau sambil antre karcis bioskop, selain itu harus memberi kesan secara terus-menerus hingga kalimat terakhir, dialog hanya diperlukan untuk menampakkan watak, atau menjalankan cerita, atau menampilkan problem, (2) mengalir dalam arus untuk menciptakan efek tunggal dan unik, (3) harus ketat dan padat, setiap detail harus mengarus pada satu efek saja yang berakhir pada kesan tunggal, (4) harus mampu meyakinkan pembacanya bahwa ceritanya benar-benar terjadi, bukan suatu bikinan, rekaan. Karena itu, dibutuhkan keterampilan khusus, adanya konsistensi dari sikap dan gerak tokoh, bahwa mereka benar-benar hidup, sebagaimana manusia yang hidup, (5) harus menimbulkan kesan yang selesai, tidak lagi mengusik dan menggoda, karena ceritanya seperti masih berlanjut. Kesan selesai itu benar-benar meyakinkan pembaca bahwa cerita itu tamat, sampai akhirnya tidak ada jalan lagi, cerita benar-benar rampung dan berhenti di situ.

Di samping ciri-ciri dasar yang berkaitan dengan panjang cerita tadi, cerpen memiliki ciri rekaan (*fiction*). Cerpen bukan penuturan kejadian yang pernah terjadi

berdasarkan kenyataan kejadian yang sebenarnya, tetapi murni ciptaan saja, direka oleh pengarangnya. Meskipun cerpen hanyalah rekaan, ia ditulis berdasarkan kenyataan kehidupan. Apa yang diceritakan di dalam cerpen memang tidak pernah terjadi, tetapi mungkin dapat terjadi semacam itu (Sumardjo dan Saini K.M., 2008:36).

Dari segi strukturnya, cerpen memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) berplot tunggal, hanya terdiri dari satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir, (2) terhubung berplot tunggal maka konflik dan klimaks yang dibangun pun bersifat tunggal, (3) hanya memiliki satu tema, (4) jumlah tokoh cerita yang terlibat terbatas, apalagi yang berstatus tokoh utama, (5) cerpen tidak memerlukan detail-detail khusus tentang keadaan latar, (6) memiliki kepaduan yang tinggi, (7) memberikan impresi tunggal dan satu kebulatan efek, (8) bahasanya tajam, sugestif, dan menarik perhatian (Tarigan, 1994: 122).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disintesis mengenai ciri-ciri cerita pendek, sebagai berikut: (1) cerita pendek haruslah pendek dan berbentuk “padat”, setiap detail harus mengarus pada satu efek saja yang berakhir pada kesan tunggal; jumlah kata dalam cerpen harus lebih sedikit ketimbang jumlah kata dalam novel, (2) cerita pendek harus memiliki kepaduan atau kebulatan yang tinggi dan biasanya berpusat pada tokoh utama dari awal hingga akhir, (3) cerita pendek mengalir dalam arus untuk menciptakan efek tunggal dan unik dan menyetengahkan insiden-insiden yang bisa menimbulkan pertanyaan dalam pikiran pembaca, (4) cerpen memiliki ciri rekaan (*fiction*); cerpen bukan penuturan kejadian yang pernah terjadi berdasarkan kenyataan kejadian yang sebenarnya, tetapi murni ciptaan saja, direka oleh pengarangnya. Meskipun cerpen hanyalah rekaan, ia ditulis berdasarkan kenyataan kehidupan. Apa yang diceritakan di dalam cerpen memang tidak pernah terjadi, tetapi mungkin dapat terjadi semacam itu, (5) adanya kesan (impresi) yang menyatu dalam

diri pembaca; harus dapat menimbulkan suatu hempasan pada pikiran para penikmatnya, (6) dalam cerita pendek terjadi pemusatan perhatian pada satu tokoh saja yang ditempatkan pada situasi sehari-hari, tetapi posisinya sangat menentukan. Artinya, menentukan perubahan dalam perspektif, kesadaran baru, dan keputusan, (7) dalam cerita pendek sering dijumpai penyelesaian cerita yang mendadak dan penyelesaian cerita yang bersifat terbuka (*open ending*) untuk diselesaikan sendiri oleh pembaca, (8) cerpen berplot tunggal, hanya terdiri dari satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir. Berhubung berplot tunggal, konflik dan klimaks yang dibangun pun bersifat tunggal, (9) hanya memiliki satu tema, (10) jumlah tokoh cerita yang terlibat terbatas, apalagi yang berstatus tokoh utama, (11) bahasanya tajam, sugestif, dan menarik perhatian.

c. Unsur-unsur Pembangun Cerita Pendek

Menurut Sumardjo dan Saini K.M. (2008: 37), seperti halnya bentuk fiksi yang lain, cerpen dibangun atas unsur-unsur intrinsik sebagai berikut: tema, peristiwa cerita (alur/plot), tokoh cerita (karakter), latar (*setting*), dan sudut pandang (*point of view*). Nurgiyantoro (2007: 23) menyatakan bahwa unsur-unsur sebuah cerita pendek dibangun oleh tema, amanat, plot, perwatakan, latar, dan pusat pengisahan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pembangun cerita pendek yang penting adalah tema, plot, penokohan, latar atau *setting*, dan sudut pandang atau *point of view*. Unsur-unsur tersebut akan diuraikan secara rinci sebagai berikut :

1) Tema

Menurut Hartoko dan Rahmanto (2006:142), tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-

perbedaan. Tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya sastra yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka ia pun bersifat menjiwai seluruh bagian cerita itu. Pendapat ini sesuai dengan pendapat Sudjiman (1992: 50) yang menyatakan bahwa tema merupakan gagasan, ide, atau pikiran utama yang mendasari suatu karya sastra.

Tema ada kalanya dinyatakan secara jelas atau eksplisit, tetapi walaupun demikian tidak selalu mudah dalam menentukan tema sebuah cerita, sebab lebih sering bersifat eksplisit. Tema sebuah karya sastra itu selalu berkaitan dengan makna kehidupan (Waluyo, 2008:142). Pengarang yang baik mampu menemukan tema hakiki manusia dan mempunyai kekuatan mata seperti *rontgen* yang dapat menembus tubuh manusia dan seperti televisi yang dapat menangkap gambar-gambar dari pemancar-pemancar yang jauh, serta menerima suara-suara masyarakat, dan lagi bagaikan memiliki indera tambahan yang mampu menangkap getaran masyarakat yang menderita. Wilayah garapan pengarang luas tanpa batas, namun yang paling baik adalah menjelajah ke “ruang dalam” manusia, artinya kepada batin manusia yang memiliki berbagai permasalahan kehidupan (Waluyo, 2002: 192).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disintesis bahwa tema merupakan suatu pokok pikiran dan menjadi persoalan bagi seorang pengarang yang ditampilkan dan diceritakan dengan memberi penafsiran terlebih dahulu menurut pandangan hidup atau cita si pengarang. Pada dasarnya semua persoalan yang terjadi di dalam kehidupan atau juga yang dianggap terjadi dalam kehidupan dapat diangkat menjadi tema sebuah cerita pendek.

2) Plot atau Alur

Plot atau alur adalah rangkaian cerita yang tersusun dan berbagai tahapan peristiwa. Dalam alur ini, jalinan cerita disusun dalam urutan waktu yang menunjukkan hubungan sebab akibat dan memiliki kemungkinan agar pembaca menebak-nebak peristiwa yang akan datang. Sebuah cerita terjadi dari peristiwa-peristiwa yang banyaknya tentu tergantung pada tema yang hendak ditampilkan serta bagaimana tema itu hendak diselesaikan (Waluyo, 2008: 14).

Basuki (2001: 1) menyatakan bahwa alur merupakan peristiwa yang saling berhubungan secara kausal. Peristiwa pertama menyebabkan terjadinya peristiwa kedua, peristiwa kedua menyebabkan peristiwa ketiga, dan seterusnya, sehingga pada dasarnya peristiwa terakhir ditentukan oleh peristiwa pertama. Artinya, suatu peristiwa terjadi karena ada sebabnya dan kemudian peristiwa ini akan menyebabkan pula terjadinya peristiwa berikutnya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa plot pada intinya adalah cerita yang berisi rangkaian peristiwa dan rangkaian peristiwa itu dihubungkan oleh hubungan sebab akibat. Peristiwa-peristiwa yang diceritakan itu bukanlah merupakan peristiwa yang berdiri sendiri-sendiri, yang satu terlepas dari yang lain, melainkan merupakan peristiwa-peristiwa yang saling berkaitan menurut hukum sebab akibat. Jadi, peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain sambung bersambung membentuk suatu rantai yang tidak dapat dipisahkan.

Menurut Nurgiyantoro (2010: 116-129), plot dibangun atas 3 unsur penting, yaitu peristiwa, konflik, dan klimaks. Peristiwa atau kejadian dapat diartikan dengan peralihan dari satu keadaan ke keadaan yang lain. Peristiwa dibedakan menjadi 3 macam, yaitu peristiwa fungsional, peristiwa kaitan, dan peristiwa acuan. Peristiwa fungsional adalah peristiwa-peristiwa yang menentukan dan atau mempengaruhi perkembangan plot. Urutan-urutan peristiwa fungsional merupakan inti cerita sebuah

karya fiksi yang bersangkutan. Dengan demikian, kehadiran peristiwa-peristiwa itu dalam kaitannya dengan logika cerita merupakan suatu keharusan. Jika sejumlah peristiwa fungsional ditanggalkan, hal itu akan menyebabkan cerita menjadi lain atau bahkan kurang logis.

3) Penokohan

Dalam pembicaraan fiksi sering dipergunakan istilah-istilah seperti tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, atau karakter dan karakterisasi secara bergantian dengan menunjuk pengertian yang hampir sama. Istilah-istilah tersebut sebenarnya tidak menyaran pada pengertian yang persis sama.

Istilah tokoh menunjuk pada orangnya atau pelaku cerita. Tokoh cerita adalah orang (orang-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 dilakukan dalam tindakan. Watak, perwatakan, dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca, lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Penokohan dan karakterisasi adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh pada umumnya berwujud manusia, tetapi pada cerita anak tokoh itu bisa berwujud binatang atau benda-benda. Tokoh binatang atau benda dalam cerita dapat bertingkah laku seperti manusia, dapat berpikir dan berbicara seperti manusia (Sudjiman, 1992: 16).

Penokohan adalah penggambaran secara tertulis perihal gambar-gambar imajinasi yang jelas tentang seseorang, aksi-aksinya, cara-cara pemikiran, dan

kehidupannya. Sifat alam, lingkungan, kebiasaan, emosi, hasrat, insting, semuanya menggambarkan orang-orang dan penulis yang ahli mempresentasikan kepada pembaca tokoh-tokohnya secara jelas melalui pelukisan elemen-elemen semacam itu. Tokoh-tokoh adalah orang-orang yang dipresentasikan di halaman-halaman buku atau diperankan di atas panggung.

Menurut Sudjiman (1992: 17), semua unsur cerita rekaan, termasuk tokohnya bersifat rekaan semata-mata. Tokoh itu di dalam dunia nyata tidak ada. Boleh jadi ada kemiripannya dengan individu tertentu dalam hidup ini; artinya ia memiliki sifat-sifat yang sama dengan seseorang yang dikenal. Agar tokoh dapat diterima oleh pembaca, ia hendaknya memiliki sifat-sifat yang dikenal pembaca, yang tidak asing baginya, bahkan mungkin ada pada diri pembaca itu sendiri. Setidak-tidaknya ada sesuatu pada diri tokoh yang juga ada pada dirinya; bahkan pada tokoh-tokoh yang aneh pun ada sesuatu dalam dirinya yang relevan dengan diri pembaca. Hanya dengan demikian tokoh itu bisa diterima dengan baik oleh pembaca.

Tokoh dalam fiksi dapat dibedakan dari berbagai sudut pandang. Dari segi perannya dalam cerita atau tingkat pentingnya tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan atas tokoh utama (*central character, main character*) dan tokoh tambahan (*peripheral character*). Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam fiksi. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Tokoh utama ini senantiasa hadir dalam setiap kejadian dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, sehingga ia dapat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan. Tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan beberapa kali dalam cerita, tidak dipentingkan, dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama, secara langsung maupun tidak langsung (Nurgiyantoro, 2010:176-178). Namun yang harus diingat,

kriteria utama yang dipergunakan untuk menentukan tokoh utama atau tokoh tambahan, bukan pada frekuensi kemunculan tokoh itu di dalam cerita, melainkan intensitas keterlibatan tokoh dalam peristiwa-peristiwa yang membangun cerita (Sudjiman, 1992: 18).

Ditinjau dari segi perwatakannya, tokoh dibedakan atas tokoh sederhana (*simple* atau *flat character*) dan tokoh bulat (*complex* atau *round character*). Sukada (1987: 63) menyebut tokoh sederhana dan tokoh bulat ini dengan istilah tokoh statis dan tokoh dinamis. Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat/watak yang tertentu saja; tokoh diceritakan melalui satu sudut saja, selamanya baik-baik saja, atau sebaliknya selamanya buruk-buruk saja. Sebagai seorang tokoh manusia, ia tidak diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya. Ia tidak memiliki sifat dan tingkah laku yang dapat memberikan efek kejutan bagi pembaca. Sifat dan tingkah laku seorang tokoh sederhana bersifat datar, monoton, hanya mencerminkan satu watak tertentu. Watak yang telah pasti itulah yang mendapat penekanan dan terus-menerus terlihat dalam fiksi yang bersangkutan. Sebaliknya, tokoh bulat atau tokoh kompleks adalah tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian, dan jati dirinya. Ia dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, namun ia pun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin seperti bertentangan dan sulit diduga. Oleh karena itu, perwatakannya pun pada umumnya sulit dideskripsikan secara tepat.

4) Latar atau *Setting*

Unsur pembangun cerpen lainnya yang tidak kalah penting adalah latar atau *setting*. Ibnian (2010: 182) menyatakan bahwa latar merupakan waktu dan tempat dimana cerita terjadi. Penulis sering menggunakan deskripsi *landscape*, pemandangan,

bangunan, musim, ataupun cuaca yang mampu menjadi unsur penguat dalam sebuah cerita.

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. Dengan demikian, pembaca merasa dipermudah untuk "mengoperasikan" daya imajinasinya, di samping dimungkinkan untuk berperan serta secara kritis sehubungan dengan pengetahuannya tentang latar. Pembaca dapat merasakan dan menilai kebenaran, ketepatan, dan aktualisasi latar yang diceritakan sehingga ia merasa lebih akrab. Pembaca seolah-olah merasa menemukan dalam cerita itu sesuatu yang sebenarnya menjadi bagian dirinya. Hal ini akan terjadi jika latar mampu mengangkat suasana setempat, warna lokal, lengkap dengan perwatakannya ke dalam cerita (Nurgiyantoro, 2010: 217).

Latar dapat berupa latar fisik (*physical setting*) dan dapat berupa latar spiritual (*spiritual setting*). Latar fisik merupakan latar yang berhubungan dengan tempat atau lokasi dan waktu terjadinya peristiwa; tempat dalam wujud fisiknya. Penunjukan latar fisik dalam karya fiksi dapat dengan cara yang bermacam-macam, tergantung selera dan kreativitas pengarang. Ada pengarang yang melukiskan secara rinci, sebaliknya ada pula yang sekadar menunjukkannya dalam bagian-bagian cerita. Latar spiritual adalah nilai-nilai yang melingkupi dan dimiliki oleh latar fisik. Latar spiritual bisa berwujud tata cara, adat istiadat, kepercayaan, dan nilai-nilai yang berlaku di tempat yang bersangkutan.

Latar fiksi juga dapat bersifat latar netral dan latar tipikal. Latar netral yaitu latar yang sekadar latar berhubung cerita membutuhkan pijakan atau landas tumpu. Latar netral tidak memiliki dan tidak mendeskripsikan sifat khas tertentu yang menonjol yang terdapat dalam sebuah latar, sesuatu yang justru dapat membedakannya dengan latar-

latar yang lain. Latar netral tidak bersifat fungsional, tidak terjalin secara koherensif dengan unsur fiksi yang lain, namun penggunaan latar netral tidak berarti melemahkan karya fiksi yang bersangkutan. Sebaliknya, latar yang bersifat tipikal memiliki dan menonjolkan sifat khas latar tertentu, baik yang menyangkut unsur tempat, waktu, maupun sosial. Deskripsi latar spiritual dapat menyebabkan sebuah karya fiksi menjadi khas, spesifik, dan tipikal, karena latar tipikal biasanya digarap dengan teliti dan hati-hati oleh pengarangnya. Penyusunan latar tipikal ini dimaksudkan untuk menghadirkan kesan kepada pembaca, seolah-olah cerita yang dibacanya tampak realistis dan faktual (Nurgiyantoro, 2010: 220-222).

5) Sudut Pandang atau *Point of View*

Unsur pembangun cerpen yang sering dianggap tidak penting tetapi sebenarnya memiliki kedudukan yang sama dengan unsur-unsur lainnya adalah sudut pandang atau *point of view*. Sudut pandang mempersoalkan siapa yang menceritakan atau dari posisi mana peristiwa dan tindakan itu dilihat.

Menurut Waluyo (2008: 184), sudut pandang berkenaan dengan posisi pengarang di dalam cerita, yakni keberadaan pengarang di dalam cerita. Keberadaan pengarang dalam suatu cerita adalah: (1) pengarang sebagai tokoh utama, artinya pengarang menuturkan cerita tentang dirinya sendiri; (2) pengarang sebagai tokoh bawahan, artinya pengarang menentukan cerita tentang tokoh utama, sedangkan dia terlibat pula di dalam cerita itu; (3) pengarang hanya sebagai pengamat yang berada di luar cerita, artinya pengarang menuturkan tokoh-tokohnya dari luar, karena pengarang tidak terlibat di dalam cerita itu; dan (4) campuran, maksudnya kadang-kadang pengarang hanya bertindak sebagai pengamat, tetapi kadang-kadang berusaha juga menyelam ke dalam cerita.

Secara garis besar, sudut pandang dibedakan menjadi dua macam, yaitu sudut pandang persona pertama, *first person*, gaya aku, dan sudut pandang persona kedua, *second person*, gaya dia. Dalam sudut pandang persona pertama (gaya “akuan”), narator adalah seseorang yang terlibat dalam cerita. Ia adalah si “aku” tokoh yang berkisah, mengisahkan kesadaran dirinya sendiri, mengisahkan peristiwa dan tindakan yang diketahui, dilihat, didengar, dialami, dan dirasakan. Sebaliknya, dalam sudut pandang persona ketiga (gaya “dia”) narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama, atau kata gantinya: ia, dia, mereka. Menurut Nurgiyantoro (2010: 256-271), sudut pandang persona pertama dibagi atas: (1) ”aku” sebagai tokoh utama, dan (2) ”aku” sebagai tokoh tambahan, sedangkan sudut pandang persona ketiga dibagi atas: (1) ”dia” mahatahu, dan (2) ”dia” terbatas, ”dia” sebagai pengamat.

4. Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Istilah kreativitas (*creativity*) sering juga disebut dengan berpikir kreatif (*creative thinking*) atau berpikir inovatif (*innovative thinking*). Jika dikaitkan dengan kemampuan seseorang, kreativitas sering disebut dengan daya cipta, misalnya mengarang lagu, membuat lukisan, menciptakan produk baru, dan menyusun teori baru. Di dalam konteks pemecahan masalah, kreativitas juga dapat disebut dengan kecerdasan kreatif (*creatif intelligence*); kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang menarik dan bernilai bagi pemecahan suatu masalah (Buzan dalam Suharman, 2011: 1).

Seorang psikolog humanistik terkemuka, Moustakis (dalam Munandar, 2012: 18) menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan

diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Kreativitas mencakup unsur-unsur imitasi dan tradisi. Tidak ada pekerjaan yang sama sekali baru. Untuk menjelaskan kreativitas, harus diperiksa keseimbangan antara imitasi dan inovasi dan peran penting yang dimainkan oleh konvensi dan tradisi.

Menurut Semiawan dkk, (1994: 28). sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut: (1) produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya, (2) produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya, (3) produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada, (4) produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Maslow (dalam Munandar, 2012: 19) membedakan antara kreativitas aktualisasi diri dan kreativitas talenta khusus. Orang-orang dengan kreativitas talenta khusus memiliki bakat atau talenta kreatif yang luar biasa dalam bidang seni, sastra, musik, teater, sains, bisnis, atau bidang lainnya. Orang-orang ini bisa saja menunjukkan penyesuaian diri dan aktualisasi diri yang baik, tetapi mungkin juga tidak. Sedangkan orang-orang kreatif yang mampu mengaktualisasikan diri adalah sehat mental, hidup sepenuhnya dan produktif, dan cenderung menghadapi semua aspek kehidupannya secara fleksibel dan kreatif, tetapi belum tentu mereka memiliki talenta kreatif yang menonjol dalam salah satu bidang khusus, misalnya seni atau sains.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disintesis bahwa yang dimaksud dengan kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal, dan hasilnya dapat bernilai atau berguna bagi dirinya

sendiri dan orang lain. Meskipun terdapat perbedaan pandangan di antara para ahli tentang definisi kreativitas, terdapat kesamaan pandangan yang penting, yaitu kreativitas harus memiliki aspek yang baru, apakah berupa gagasan, pemikiran, aktivitas, tindakan, maupun hasil karya, dan juga memiliki aspek kegunaan.

b. Karakteristik Orang Kreatif

Jamaris (dalam Cahyono, 2016: 57) mengemukakan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan: (1) kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide; (2) kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah; (3) keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri; (4) elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain; dan (5) keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu. Selain itu, kreativitas memiliki ciri-ciri *non-aptitude*, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.

Harris (dalam Muirhead, 2007: 1) memberikan deskripsi mengenai karakteristik kreativitas, yaitu: (1) sebuah kemampuan: kreativitas adalah kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, (2) sebuah sikap: kreativitas juga merupakan sikap; sikap untuk menerima perubahan dan kebaruan; kemauan untuk menciptakan gagasan baru; fleksibel, (3) sebuah proses: orang-orang kreatif, bekerja keras dan terus-menerus untuk meningkatkan ide-ide dan solusi untuk perbaikan karya-karya mereka.

Menurut Suharman (2011: 44), orang-orang kreatif memiliki karakteristik pribadi yang kompleks, paradoks dan dialektis di antara dua ujung sifat yang saling

berlawanan jika dikenakan oleh orang-orang pada umumnya. Misalnya, di satu sisi orang-orang kreatif dapat bersikap dan bertindak introver pada suatu waktu, dan di sisi lain mereka juga dapat bersikap dan bertindak ekstrover pada saat yang lain. Hal ini sangat tergantung pada konteks dan tuntutan situasi yang dihadapinya. Sementara itu, orang-orang pada umumnya hanya memiliki kecenderungan pada satu ujung sifat-sifat tersebut, misalnya bersikap introver atau sebaliknya, ekstrover.

Berdasarkan uraian di atas maka dapatlah disintesisikan bahwa terdapat sifat-sifat atau ciri-ciri kepribadian yang berhubungan erat dengan kreativitas, yaitu sifat imajinatif, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, berani mengambil resiko, berani dalam pendapat dan keyakinan, serta ciri kepribadian lainnya.

c. Pengembangan Kreativitas

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, Munandar (2012: 45-48) mengemukakan tentang Strategi 4 P dalam pengembangan kreativitas. Pertama, pribadi. Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ini mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya serta membantu para siswa menemukan bakat-bakatnya (jangan mengharap semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama).

Kedua, pendorong. Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan lingkungannya, atau jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Ketiga, proses. Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik

hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu sarana dan prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain dan lingkungannya. Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat bahwa kurikulum yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

Keempat, produk. Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas siswa dan mengkondisikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya siswa. Ini akan lebih menggugah minat siswa untuk berkreasi.

Wallas (dalam Semiawan, 2008: 73) menyebutkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui empat tahap, yaitu: (1) tahap preparasi atau persiapan, (2) tahap inkubasi atau pengeraman, (3) tahap iluminasi atau penyaturagan, dan (4) tahap verifikasi atau pengejawantahan. Penyiapan agar mampu berpikir kreatif berupa pemberian kondisi agar siswa berpikir divergen. Banyaknya bacaan dan eksplorasi terhadap pengalaman memungkinkan para pembelajar mengembangkan pikiran

divergen itu. Pada tahap inkubasi, hal-hal yang dipikirkan secara serius untuk dikembangkan, diolah dengan baik dalam pikirannya sehingga dapat menjadi miliknya sungguh-sungguh. Meskipun pikiran itu berasal dari orang lain, diusahakan untuk menjadi miliknya sendiri. Tahap iluminasi menunjukkan peleburan diri seseorang terhadap gagasan yang dieramkan dalam dirinya itu, sehingga benar-benar tidak ada jarak antara gagasan itu dengan dirinya sendiri, sehingga gagasan kreatif itu dapat diejawantahkan atau diekspresikan.

5. Pengembangan Kreativitas dalam Pembelajaran Cerita Pendek

Di sekolah, cerita pendek harus diajarkan secara apresiatif. Di samping itu, juga harus bersifat problematis serta memungkinkan siswa mengalami keterlibatan psikologis dengan perasaan pengarangnya. Dengan cara demikian, karya itu bermakna dalam dirinya dan membangkitkan kemungkinan berkembangnya kreativitas siswa. Pengembangan dimensi kreativitas melalui pembelajaran cerita pendek di sekolah dimungkinkan jika siswa dapat langsung berkenalan dan menikmati karya sastra sebagai karya kreatif dari berbagai kurun waktu dan dari berbagai pengarang. Para siswa harus mengenal karya budaya bangsanya, memahaminya, dan memberikan penghargaan (apresiasi). Pengenalan itu tidak hanya sepotong-sepotong akan tetapi secara menyeluruh. Kedalaman makna dalam cerpen itu harus mereka kaji lebih dari sekadar mengkaji fenomena fisiknya.

Pengembangan dimensi kreativitas pada pembelajaran cerita pendek di sekolah bertujuan agar siswa mampu menikmati, memahami, dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasanya. Sasaran akhir pembelajaran cerita pendek berbasis pengembangan kreativitas adalah tercapainya tingkat apresiasi sastra yang baik pada diri siswa.

Bertumpu pada tingkatan apresiasi itu maka pembelajaran cerita pendek di sekolah dapat dilakukan melalui dua kegiatan, yaitu kegiatan rekreasi dan prokreasi. Kegiatan rekreasi menekankan pada aspek kesenangan, kenikmatan, rasa asyik dalam membaca cerpen, sedangkan kegiatan prokreasi menekankan pada penghasilan karya-karya kreatif. Kegiatan apresiasi pada tingkat rekreasi bersifat reseptif, sedangkan pada tingkat prokreasi bersifat produktif.

Menurut Beach (dalam Cahyono, 2017: 47), pembelajaran apresiasi cerita pendek pada tingkat prokreasi dibedakan menjadi dua tingkatan, yaitu responsi dan produksi. Aktivitas-aktivitas belajar dalam tingkat responsi antara lain: (1) *think-alouds*, (2) *retelling*, dan (3) *free writing* terhadap cerita pendek yang dibacanya. Aktivitas-aktivitas *think-alouds* antara lain ditandai dengan kegiatan interpretasi, prediksi, pemberian pertimbangan atau keragu-raguan dan pertanyaan terhadap cerpen yang dibaca atau didengarnya. *Think-alouds* diberikan oleh guru dalam waktu singkat dan siswa menjawabnya secara spontan. Oleh sebab itu, yang difokuskan pada aktivitas ini adalah kepekaan mereaksi terhadap suatu rangsang intelektual.

Selanjutnya, dalam kegiatan *retelling*, respon yang ditunjukkan antara lain berupa kegiatan menceritakan kembali cerpen yang dibaca, menyatakan kembali bagian-bagian cerpen yang dianggap kunci (*key events*). Dalam konteks ini stimulan yang diberikan guru dapat berupa penggalan cerita itu. Guru menunjukkan bagian awal cerpen, dan siswa melanjutkan bagian-bagian tengah, akhir secara spontan. Bentuk lain yang dapat dilakukan adalah siswa menyatakan kembali ringkasan, atau kejadian-kejadian kunci dalam cerita pendek yang dibacanya.

Prokreasi dalam tingkatan produksi atau penghasilan dapat dalam bentuk lisan maupun tertulis. Jika dalam bentuk tulis, siswa diharapkan sudah dapat mengungkapkan penilaiannya terhadap cerpen yang dibacanya. Untuk itu, kritik-kritik sederhana sudah

mulai dilakukan oleh siswa. Dalam penilaian, siswa tidak hanya mengandalkan intuisi, melainkan juga berpikir kritis dan imajinasi kreatifnya. Kegiatan yang sangat penting dalam tingkatan prokreasi adalah menulis kreatif yang diinspirasi oleh cerpen yang dibacanya, misalnya menulis cerpen, puisi, naskah drama, mendramatisasikan cerpen, dan sebagainya.

B. Kerangka Berpikir

Menurut pengamatan peneliti, pembelajaran cerita pendek di sekolah belum sesuai dengan tujuan pembelajaran sastra. Pembelajaran cerpen yang dilakukan guru cenderung bersifat teoretis dan hafalan sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung membosankan. Pembelajaran cerita pendek belum bisa dilaksanakan secara rasional, kognitif, emosional, dan afektif, akibatnya tidak tumbuh rasa untuk menyenangi cerpen yang dibacanya.

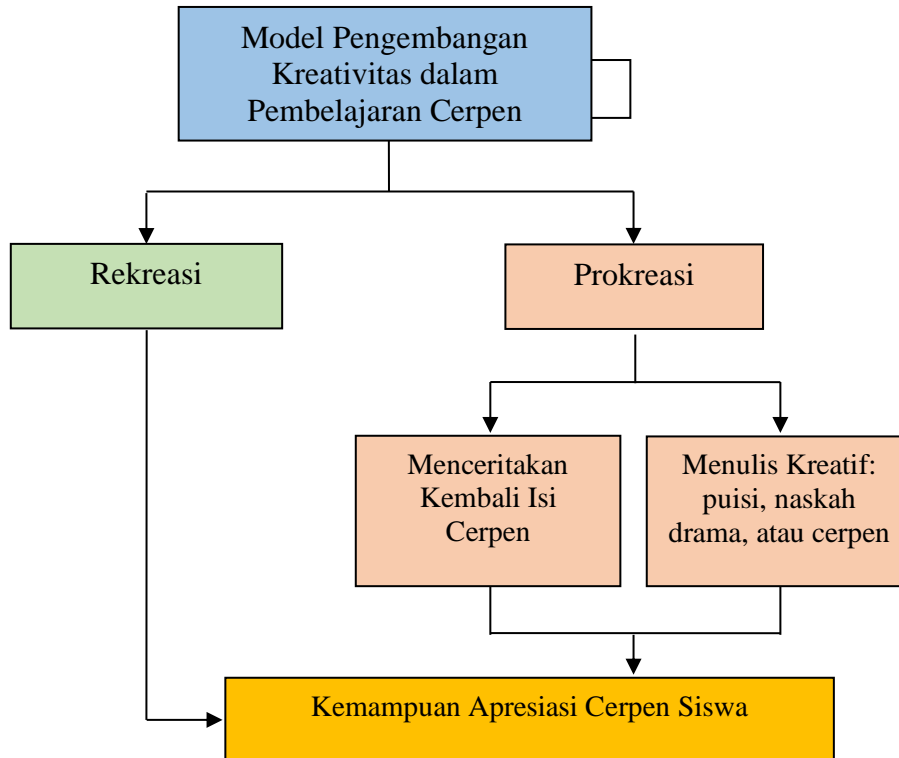
Menurunnya kualitas pembelajaran cerita pendek di sekolah juga ditandai dengan rendahnya kemampuan membaca, kemampuan mengapresiasi karya sastra, dan rendahnya minat belajar siswa terhadap sastra. Kemampuan membaca siswa terbatas pada pemahaman yang bersifat literal dan belum sampai pada pemahaman apresiatif. Siswa tidak tertarik pada cerita pendek yang dibacanya dan tidak terjadi interaksi yang dinamis antara siswa dengan cerita pendek yang dibaca.

Kegiatan berekspresi sastra, khususnya dalam kegiatan produktif berupa menulis dan mengarang harus diselenggarakan dengan menyenangkan dan tidak menjadi beban bagi siswa. Aktivitas menulis atau mengarang harus diupayakan menjadi salah satu media ekspresi diri yang melegakan perasaan siswa. Kegiatan mengarang tidak hanya berupa menulis laporan, tetapi mampu menggugah imajinasi dan menuntun ketajaman berpikir.

Kegiatan kreatif dalam pembelajaran cerita pendek ditandai oleh adanya hal-hal berikut ini. Pertama, adanya keterlibatan personal secara langsung dalam membaca cerita pendek secara intensif, berulang, dan berkelanjutan. Kedua, adanya pemikiran kreatif yang ditandai oleh adanya kegiatan mental dalam menghubungkan hal-hal yang ada dalam teks dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki apresiator, mengaitkan pengetahuan dan pengalaman yang terdapat dalam teks dengan sesuatu di luar teks yang dianggap relevan, dan kegiatan eksplorasi untuk mendapatkan pemahaman yang utuh terhadap teks yang diapresiasi. Ketiga, kegiatan kreatif ditandai dengan adanya reaksi dan responsi terhadap teks fiksi yang diapresiasi. Reaksi dan responsi ini merupakan buah pemahaman dan penghayatannya terhadap teks cerita pendek yang dibacanya.

Pembelajaran cerita pendek harus mengarahkan pada pengembangan dimensi kreativitas dalam diri siswa. Pengembangan dimensi kreativitas dalam pembelajaran cerita pendek di sekolah dilakukan melalui dua kegiatan, yaitu kegiatan rekreasi dan produksi. Kegiatan rekreasi menekankan pada aspek kesenangan, kenikmatan, rasa asyik dalam membaca cerpen, sedangkan kegiatan prokreasi menekankan pada penghasilan karya-karya kreatif. Kegiatan apresiasi pada tingkat rekreasi bersifat reseptif, sedangkan pada tingkat prokreasi bersifat produktif. Pembelajaran apresiasi cerita pendek pada tingkat produksi ditandai dengan beberapa kegiatan, yaitu: (1) menceritakan kembali cerpen yang dibaca, dan (2) menulis kreatif yang diinspirasi oleh cerpen yang dibacanya, misalnya menulis puisi, naskah drama, mendramatisasikan cerpen, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut, bagan kerangka berpikir penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir