

BAB 2

IHWAL MENULIS, CERITA PENDEK, DAN TEKNIK BERBAGI PENGALAMAN

2.1 Menulis

2.1.1 Pengertian menulis

Menulis sebagai salah satu cara bagi seseorang untuk menyampaikan pesannya kepada orang lain. Dengan berbagai sumber referensi, seseorang tersebut mengemas ide-idenya agar diterima atau diakui oleh orang lain. Sebagai keterampilan yang bersifat produktif ini, menulis seringkali disebut-sebut sebagai keterampilan berbahasa yang memiliki tingkat kesulitan paling tinggi.

Rusyana (1984: 191) mendefinisikan menulis adalah kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam penampilannya secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan. Morsey dalam Tarigan (1992: 20) menjelaskan definisi menulis sebagai berikut.

“Menulis pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini seorang penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis digunakan untuk mencatat, merekam, meyakinkan, melaporkan, menginformasikan dan mempengaruhi pembaca. Maksud dan tujuan seperti itu hanya dapat dicapai dengan baik oleh para pembelajar yang dapat menyusun dan merangkai jalan pikiran dan mengemukakannya secara tertulis dengan jelas, lancar dan komunikatif. Kejelasan ini bergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian dan pemilihan kata dan struktur kalimat.”

Beberapa pendapat tersebut menunjukkan bahwa tulisan dapat menciptakan suatu komunikasi antara penulis dan pembaca, dalam hal ini

komunikasi tidak langsung. Hal ini dapat terjadi apabila penulis dan pembaca memahami lambang-lambang grafik atau grafologi yang dipergunakan untuk menulis tersebut, misalnya, seseorang dapat dikatakan sedang menulis huruf latin jika dia memahami lambang grafik dari huruf latin. Demikian pula seseorang dapat menulis bukan hanya dapat melukiskan lambang tertentu, tetapi juga harus mampu menggunakan pola-pola bahasa dan memahami makna dari semua tulisan tersebut karena tulisan tersebut akan dibaca oleh orang lain.

Aktivitas menulis merupakan suatu bentuk manifestasi kemampuan (keterampilan) berbahasa yang paling akhir dikuasai pelajar bahasa setelah kemampuan mendengarkan, berbicara, dan membaca. Dibandingkan dengan ketiga kemampuan berbahasa lain, keterampilan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal itu disebabkan kemampuan menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi karangan (Nurgiantoro, 1995).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa menulis bukanlah hal yang mudah untuk dikuasai setiap orang karena ada berbagai unsur yang harus dipenuhi sebelum melakukannya. Akan tetapi, menulis juga bukanlah hal yang mustahil untuk dikuasai oleh seseorang karena kemampuan menulis bukanlah bakat yang diturunkan atau bakat bawaan, tetapi suatu bakat yang dimiliki karena adanya proses belajar atau berlatih.

2.1.2 Fungsi menulis

Layaknya seperti kelahiran seseorang dalam kehidupan, menulis memiliki fungsi utama, yaitu sebagai upaya berkomunikasi secara tidak langsung. Dalam

bahasa, tulisan berfungsi sebagai alat komunikasi tidak langsung atau bahasa kedua setelah bahasa lisan. Rusyana (1986: 16) menyatakan fungsi menulis sebagai berikut.

a) Fungsi penataan

Proses penataan gagasan, pendapat, pikiran, dan imajinasi secara otomatis terjadi pada waktu seseorang menulis. Tulisan yang dihasilkan akan menghasilkan suatu gambaran tentang proses penataan gagasan, pendapat, pikiran, dan imajinasi penulis itu sendiri.

b) Fungsi pengawetan

Menulis dapat berfungsi sebagai fungsi pengawetan karena dapat menjadi perantara pengutaraan suatu hal penting, misalnya tentang kehidupan zaman dahulu, dapat disimpan dalam bentuk dokumen tertulis.

c) Fungsi penciptaan

Dengan menulis, seseorang telah menciptakan atau mewujudkan suatu hal yang baru.

d) Fungsi penyampaian

Dengan menulis, seseorang telah menyampaikan suatu informasi kepada orang lain. Penyampaian itu tidak hanya terjadi kepada orang-orang yang berdekatan tempatnya, tetapi kepada orang-orang yang berjauhan tempat, bahkan yang berbeda masa atau generasi.

2.1.3 Manfaat menulis

Hernowo (2004: 50) dalam Kusmiati (2008: 16) menjelaskan bahwa suatu kegiatan akan menjadi beban yang sangat berat jika kita tidak mengetahui apa manfaatnya. Oleh karena itu, ketika akan menulis, sebaiknya kita mengetahui apa manfaat dari kegiatan tersebut.

Secara terperinci, manfaat menulis dijelaskan sebagai berikut.

- a) Penulis dapat mengenali kemampuan dan potensi dirinya. Dengan menulis, seorang penulis dapat mengukur sampai di mana pengetahuannya terhadap suatu topik.
- b) Penulis dapat berlatih mengembangkan gagasan.
- c) Penulis dapat menyerap, mencari, dan mengetahui informasi sehubungan dengan topik yang ditulis. Kegiatan menulis dapat memperluas wawasan penulisan secara teoretis mengenai fakta-fakta yang berhubungan.
- d) Penulis lebih terlatih dalam mengorganisasikan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersirat.
- e) Penulis akan dapat meninjau serta menilai gagasannya sendiri secara lebih objektif.
- f) Penulis akan mudah memecahkan masalah.
- g) Penulis terdorong untuk terus belajar secara aktif.
- h) Menulis yang terencana dapat membiasakan penulis berpikir atau berbahasa secara tertib dan teratur.

Berbeda dengan Rusyana (1986: 18) yang menyebutkan manfaat menulis dengan lebih sederhana sebagai berikut.

- a) Mencatat sesuatu agar tidak dilupakan.
- b) Mencatat pikiran-pikiran.
- c) Mencatat renungan.
- d) Mencatat gagasan-gagasan.

2.1.4 Tujuan menulis

Di dalam buku yang ditulis oleh Nurheti (2008), Bud Garder mengatakan *“Ketika kamu berbicara, kata-katamu hanya bergaung ke seberang ruangan atau koridor. Tapi ketika kamu menulis, kata-katamu bergaung sepanjang zaman”*. Dari ungkapan tersebut sedikitnya akan tergambar tentang tujuan menulis. Tujuan menulis yang paling utama adalah dapat menyampaikan pesan penulis kepada pembaca sehingga pembaca memahami maksud penulis yang disampaikan dalam tulisannya. Dengan demikian, penulis harus dapat mengatur proses yang mengakibatkan suatu perubahan tertentu dalam bayangan pembaca. Perubahan yang dimaksud adalah:

(a) Perubahan yang mengakibatkan adanya rekonstruksi terhadap bayangan atau kesan itu, atau paling sedikit beberapa bagian daripadanya; (b) perubahan yang memperluas atau mengembangkan bayangan/kesan itu, yang memberi tambahan terhadapnya; atau (c) perubahan yang mengubah kejelasan, kepastian/ketentuan yang telah mempertahankan beberapa bagian dari bayangan tersebut. Di samping itu kita pun dapat menambahkan kemungkinan dari hasil

usaha penulis; atau (d) tidak ada perubahan sama sekali (Young 1993: 217) dalam Kusmiati (2008: 18).

Uraian di atas menjelaskan bahwa penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai sebelum menulis. Agar tujuan penulis tercapai, penulis harus dapat menyajikan tulisan yang baik, supaya pembaca memberikan respon yang diinginkan oleh penulis terhadap tulisannya.

Hipple (1973: 309-311) dalam Kusmiati (2008: 18) menyebutkan macam-macam tujuan menulis sebagai berikut.

a) Tujuan penugasan (*assignment purpose*)

Penulis tidak mempunyai tujuan, untuk apa dia menulis. Penulis hanya menulis tanpa mengetahui tujuannya. Dia menulis karena mendapat tugas, bukan atas kemauan sendiri. Misalnya siswa ditugaskan merangkum sebuah buku atau seorang guru disuruh membuat laporan oleh kepala sekolahnya.

b) Tujuan altruistik (*altruistic purpose*)

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca, memahami, menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya. Penulis harus berkeyakinan bahwa pembaca adalah “teman” hidupnya sehingga penulis benar-benar dapat mengomunikasikan suatu ide atau gagasan bagi kepentingan pembaca. Hanya dengan cara itulah tujuan altruistik dapat tercapai.

c) Tujuan persuasif (*persuasive purpose*)

Penulis bertujuan mempengaruhi pembaca, agar para pembaca yakin akan kebenaran ide atau gagasan yang dituangkan atau diutarakan oleh penulis. Tulisan semacam ini banyak dipergunakan oleh para penulis untuk menawarkan sebuah produksi barang dagangan, atau dalam kegiatan politik.

d) Tujuan informasional atau tujuan penerangan (*infomational purpose*)

Penulis menuangkan ide atau gagasan dengan tujuan memberikan informasi atau keterangan kepada pembaca. Disini penulis berusaha menyampaikan informasi agar pembaca menjadi tahu mengenai apa yang diinformasikan oleh penulis.

e) Tujuan pernyataan diri (*self-expresive purpose*)

Penulis berusaha untuk memperkenalkan atau menyatakan dirinya sendiri kepada para pembaca. Dengan melalui tulisannya pembaca dapat memahami “siapa” sebenarnya sang penulis itu.

f) Tujuan kreatif (*creative purpose*)

Penulis bertujuan agar pembaca dapat memiliki nilai-nilai artistik atau nilai-nilai kesenian dengan membaca tulisan penulis. Di sini penulis bukan hanya memberikan informasi melainkan lebih dari itu. Dalam informasi yang disajikan oleh penulis, para pembaca bukan hanya sekedar tahu apa yang disajikan oleh penulis tetapi juga merasa terharu membaca tulisan tersebut.

g) Tujuan pemecahan masalah (*problem solving purpose*)

Penulis berusaha memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Dengan tulisannya penulis berusaha memberi penjelasan kepada para pembaca tentang bagaimana cara pemecahan suatu masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas, didapati bahwa tujuan-tujuan menulis tersebut memiliki maksud yang berbeda, yaitu seperti penulisan yang dibuat berdasarkan tugas yang diterima dari guru atau dari atasan seseorang maka menulis dalam hal ini berdasarkan keperluan tugas, bukan motivasi atau keinginan sendiri untuk menulis, tujuan menulis seperti ini disebut *assignment purpose*. Kemudian yang disebut dengan *altruistic purpose* adalah menulis dengan tujuan hanya untuk menyenangkan pembaca atau sebagai penghibur untuk menghilangkan duka pembacanya. Sedangkan tujuan menulis persuasi, yang berisi tentang usaha penulis untuk mempengaruhi pembaca adalah untuk meyakinkan kebenaran yang dituangkan oleh penulis dalam tulisannya. Dalam tulisan persuasif ini, penulis dituntut terampil dan selektif dalam pilihan kata yang dituangkan ke dalam tulisannya untuk meyakinkan idenya kepada pembaca. Selain itu, ada hal yang sama pentingnya yang harus dilakukan penulis dalam menulis persuasi, yaitu penulis juga harus mampu menentukan ilustrasi sebagai pelengkap kebenaran yang diutarakan dalam tulisannya, sebab selain mempengaruhi tulisan persuasi juga bertujuan untuk mengajak dan membujuk agar pembaca dapat melakukannya sesuai harapan penulis, misalnya sebuah ajakan untuk menggunakan suatu produk, maka pembaca merasa tertarik dengan bujukannya sehingga menggunakan produk tersebut.

Dengan demikian, pada dasarnya tujuan menulis adalah untuk memberi informasi, namun cara yang digunakan berbeda-beda sesuai dengan tujuan penulis

yang hendak menyampaikan pesannya kepada pembaca. Maka, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama menulis adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung. Oleh karena itu, lambang-lambang grafik atau grafologi yang dipergunakan oleh penulis harus benar-benar dimengerti baik oleh penulis maupun pembaca.

2.2 Cerita Pendek

2.2.1 Pengertian cerita pendek

Cerita pendek yang disingkat cerpen dan novel merupakan dua bentuk karya sastra yang sekaligus disebut fiksi atau teks naratif (Nurgiantoro, 2005: 9). Perbedaan utama cerpen dan novel dapat dilihat dari segi formalitas bentuk dan panjang cerita. Sesuai dengan namanya, cerpen merupakan cerita pendek. Namun, berapa ukuran pendeknya tidak ada aturan yang menentukan, tidak ada kesepakatan diantara pengarang dan ahli.

Edgar Allan Poe dalam Jassin (Nurgiantoro, 2005: 10) sastrawan dari Amerika mengatakan bahwa cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam. Sedangkan definisi yang ada dalam KBBI, cerita pendek adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang memberikan kesan yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi (pada suatu ketika).

Definisi-definisi yang telah diuraikan sebelumnya, menjelaskan bahwa cerpen merupakan cerita yang dibatasi oleh beberapa ketentuan agar sesuai dengan namanya yaitu cerita pendek. Pemusatan diri pada satu tokoh dalam satu situasi seperti definisi dalam KBBI menjadi salah satu ciri cerpen. Pemusatan

pada satu tokoh tersebut menyebabkan konflik dan alur yang ada dalam cerpen menjadi sederhana. Selain itu, biasanya penulis hanya menampilkan dua atau tiga tokoh lain saja selain tokoh utama dalam cerpen.

Dengan demikian, dapat didefinisikan bahwa cerpen adalah cerita yang hanya menceritakan satu konflik yang dialami oleh tokoh utamanya dengan alur yang sederhana sehingga dapat selesai dibaca dalam waktu yang singkat (setengah sampai dua jam).

2.2.2 Unsur-unsur pendukung cerita pendek

Cerpen dibangun oleh unsur-unsur cerita yaitu unsur ekstrinsik dan intrinsik. Unsur-unsur tersebut diceritakan dalam penceritaan yang ringkas. Karena bentuknya yang pendek, cerpen menuntut penceritaan yang serba ringkas, tidak sampai pada detail-detail khusus yang “kurang penting” yang lebih bersifat memperpanjang cerita (Nurgiantoro, 2005: 11).

Berikut adalah unsur pembangun cerpen.

a) Tema

Tema merupakan ide atau gagasan yang mendasari sebuah cerita. Dengan tema, seorang penulis ingin menyampaikan sesuatu kepada pembacanya, bukan sekadar bercerita tanpa ada tujuan. Suatu cerita yang tidak mempunyai tema tentu tidak ada gunanya dan artinya (Tarigan, 1984: 125). Maka tema merupakan suatu hal yang paling penting dalam seluruh cerita.

Ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai tema. Biasanya, hal-hal tersebut berkaitan dengan kehidupan manusia. Untuk sebuah cerpen, beberapa penulis sering mengangkat tema dari hal-hal yang berkaitan dengan kehidupannya. Selain cenderung dialami pula oleh orang lain, peristiwa yang pernah dialami penulis akan membantunya untuk lebih menjiwai cerita yang akan terlihat dari penguasaannya menceritakan peran tokoh, menggambarkan tempat, waktu, alur, dan sebagainya.

Pemilihan ajaran atau pesan moral sebagai tema cerpen telah sering dilakukan oleh penulis. Dengan menyimpulkan permasalahan dari konflik yang dialami oleh tokohnya, penulis memberikan solusi mengenai apa yang harus dilakukan oleh seseorang atas permasalahan yang dihadapinya. Namun gaya penceritaan semacam itu sudah mulai ditinggalkan. Saat ini penulis-penulis cerpen lebih memilih tema-tema berdasarkan pengamatan terhadap masalah-masalah kehidupan yang tidak ia tuliskan pemecahannya. Penulis justru menyerahkan kepada masing-masing pembaca untuk memecahkan permasalahan tersebut. Cerpen yang seperti itu cenderung lebih disukai pembaca karena tidak membosankan. Selain itu, cerpen akan lebih dihargai karena mengajak orang lain untuk berpikir dan kaya akan penafsiran-penafsiran.

Dengan demikian, penulis bukan menyampaikan ide atau tema cerpen dengan membuat kesimpulan, melainkan menyamarkan tema tersebut pada seluruh elemen cerpen. Melalui dialog-dialog, perasaan, dan jalan pikiran tokoh-tokohnya, kejadian-kejadian, *setting* cerita, penulis mempertegas isi cerita.

Dengan cara ini, seluruh unsur cerita akan memiliki satu tujuan saja, dan yang mempersatukannya adalah tema.

b) Alur

Sebab akibat antara peristiwa satu dengan peristiwa lainnya dalam sebuah cerita akan digambarkan melalui alur. Dengan demikian, alur juga bagian dari cerita yang sangat penting. Peristiwa yang tidak menimbulkan sebab akibat tidak dapat dikatakan sebagai alur, karena dalam cerita suatu peristiwa akan terjadi jika disebabkan oleh peristiwa sebelumnya.

Susunan peristiwa merupakan salah satu alur secara garis besar (Sumardjo, 1988). Berikut adalah beberapa alur yang sering digunakan dalam karya sastra.

- a) Alur maju, yaitu alur yang biasanya digunakan oleh penulis untuk menceritakan kisah hidup atau perjalanan tokohnya dimulai dari awal hingga akhir.
- b) Alur mundur, yaitu alur yang biasanya digunakan oleh penulis untuk menceritakan kisah hidup atau perjalanan tokohnya dari akhir kembali ke awal. Biasanya cerita tersebut adalah perenungan dari tokohnya.
- c) Alur campuran, yaitu alur yang biasanya digunakan oleh penulis untuk menceritakan kisah hidup atau perjalanan tokohnya dari akhir kembali ke awal dan kembali lagi ke akhir, atau sebaliknya.

c) Latar (*setting*)

Cerpen tidak memerlukan detail-detail khusus tentang keadaan latar, misalnya yang menyangkut keadaan tempat dan sosial. Cerpen hanya memerlukan

melukiskan secara garis besar saja, atau bahkan hanya secara implisit, asal telah mampu memberikan suasana tertentu yang dimaksudkan.

d) Perwatakan (*penokohan*)

Perwatakan atau penokohan merupakan salah satu penentu keberhasilan sebuah cerpen. Ketepatan penulis dalam menggambarkan watak para tokoh dalam cerpen akan menjadikan cerpen tersebut bernyawa dan menarik. Keberhasilan penulis dalam menggambarkan watak para tokoh juga akan mewakili sifat-sifat manusia yang ingin disampaikan berdasarkan tema yang telah dipilih. Akan tetapi, ada satu hal yang harus diingat bahwa jumlah maupun data-data jati diri tokoh dalam cerpen sangat terbatas, khususnya yang berkaitan dengan perwatakan sehingga pembaca harus merekonstruksi sendiri gambaran yang lebih lengkap tentang tokoh itu.

Ada dua cara yang dilakukan oleh penulis untuk menjelaskan watak tokoh dalam cerpen, yaitu dengan cara langsung dan tidak langsung.

1) Dengan cara langsung

Penulis menyebutkan secara langsung bagaimana sifat dan perangai tokoh. Penulis juga berusaha memberikan analisis yang jelas tentang tampang dan perangai para tokoh secara langsung. Oleh karena itu, cara ini juga sering disebut dengan cara analitik.

2) Dengan cara tidak langsung

Penulis memberikan gambaran tentang sifat, keadaan tubuh, atau melukiskan lingkungan gerak-geriknya. Biasanya penulis juga menggambarkan perangai tokohnya melalui percakapan atau dialog. Cara ini disebut dramatik.

e) Sudut Pandang (*point of view*)

Sudut pandang merupakan tinjauan cerita oleh penulis melalui tokoh-tokohnya. Menurut Jacob Sumardjo, ada empat sudut pandang yang biasa digunakan oleh penulis, yaitu:

1) *Omniscient point of view* (sudut penglihatan yang kuasa)

Pada sudut pandang ini, penulis bertindak sebagai orang yang tahu segalanya. Ia dapat menceritakan apapun untuk meyempurnakan apa yang ingin ia tulis sampai menimbulkan dampak yang diinginkan. Bahkan ia dapat keluar masuk jalan pikiran para tokohnya ataupun mengomentari kelakuan para pelakunya. Satu hal lagi yang dapat dilakukan oleh penulis dalam sudut pandang ini adalah bahwa penulis dapat berbicara langsung kepada pembaca. Sudut pandang seperti ini biasanya digunakan dalam cerita yang bersifat sejarah.

2) *Objektive point of view*

Dalam sudut pandang ini, penulis menceritakan sesuatu berdasarkan pandangannya. Akan tetapi penulis tidak memberikan komentar terhadap perilaku para tokohnya seperti pada sudut pandang *omniscient*. Penulis juga tidak mau masuk ke dalam pikiran para pelakunya. Melalui sudut pandang ini penulis membiarkan pembaca melihat dan menilai sendiri tentang perilaku tokoh-tokoh yang ia ceritakan.

3) *Point of view* orang pertama

Sudut pandang orang pertama menggunakan sudut pandang “Aku”. Dengan sudut pandang ini, penulis seolah-olah menceritakan pengalamannya sendiri. Dengan cara ini pula penulis mengajak pembaca agar berada ke pusat kejadian

sehingga seperti melihat, mendengar, dan merasakan secara langsung apa yang diceritakan. Namun pembaca harus dapat membedakan pandangan pribadi penulis dengan pandangan tokoh “Aku” dalam cerita.

4) *Point of view* peninjau

Pada sudut pandang ini, penulis menggunakan seorang tokoh sebagai pembawa cerita yang akan mengalami kejadian-kejadian dalam seluruh cerita. Tokoh ini akan menceritakan perasaan dan pendapat-pendapat dirinya sendiri. Akan tetapi, terhadap tokoh lain ia hanya dapat menceritakannya berdasarkan apa yang ia ketahui saja. Jadi, sudut pandang ini berupa penuturan pengalaman seseorang.

f) Amanat

Sebuah cerita, dibuat dengan maksud sebagai penyampai pesan dari penulis kepada pembaca. Pesan atau yang lebih akrab disebut dengan amanat ini merupakan pemikiran-pemikiran dari penulis terhadap sebuah permasalahan, yang ia ungkapkan lewat bahasa-bahasa yang ia gunakan dalam cerita tersebut.

g) Kepaduan

Selain memiliki unsur-unsur intrinsik, cerpen yang baik haruslah memenuhi kriteria kepaduan. Artinya, segala sesuatu yang diceritakan bersifat dan berfungsi mendukung tema utama. Penampilan berbagai peristiwa yang saling menyusul yang membentuk plot, walau tidak bersifat kronologis namun haruslah tetap saling berkaitan secara logika.

Cerpen merupakan salah satu jenis karya sastra (karangan). Dengan demikian, ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah cerita pendek agar memiliki mutu tinggi. Karangan yang bermutu selalu berpangkal tolak pada pemikiran yang matang dan jelas. Hal ini akan tercermin antara lain dalam pemilihan kata, dalam tata susunan kalimat, dan dalam kerangka karangan yang gamblang tentang seluruh karangan itu (Heuken, 2008: 10).

2.3 Metode Berbagi Pengalaman

2.3.1 Pengertian berbagi pengalaman

Berbagi pengalaman merupakan kegiatan menceritakan pengalaman pribadi yang diperoleh seseorang kepada orang lain dengan maksud tertentu. Adapun maksud-maksud tersebut antara lain adalah:

- a) agar orang yang mendengarkan cerita dapat ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang yang bercerita,
- b) sekadar ingin memberikan informasi kepada orang lain,
- c) ingin memberikan motivasi kepada orang lain yang berkaitan dengan pengalaman pribadinya,
- d) membuka diri agar diterima oleh orang lain atau lingkungan barunya,
- e) sekadar untuk memulai pembicaraan kepada lawan bicaranya.

2.3.2 Penerapan metode berbagi pengalaman dalam pembelajaran menulis cerita pendek

Metode berbagi pengalaman dalam pembelajaran menulis cerita pendek, diterapkan melalui permainan. Permainan yang digunakan adalah *games*

concentration. *Games concentration* merupakan jenis sebuah permainan. Kata *games* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, sedangkan *concentration* berarti pemusatan pikiran atau perhatian pada suatu hal. Dengan demikian *games concentration* dapat diartikan sebagai permainan yang menuntut adanya sebuah pemusatan pikiran atau perhatian pada suatu hal.

Games concentration ini sering digunakan dalam berbagai kegiatan yang dilakukan di luar ruangan yaitu pada saat kegiatan lapangan (*outbound*). Namun dengan adanya sedikit perubahan dalam konsep yang disesuaikan, *games* ini juga dapat dilakukan di dalam ruangan. Ada beberapa nama *games* yang termasuk *games concentration* yang sering digunakan dalam *outbound*, diantaranya adalah angin bertiup, tupai dan pemburu, pensil gila, mencari warna impian, mencari keluarga, *birthday line up*, tukar dong, dan keluarga burung. Semua *games* tersebut selain melatih konsentrasi juga melatih kerja sama kelompok, kesabaran, ketepatan dan kecepatan dalam memilih keputusan, sehingga semua peserta harus terlibat aktif dalam permainan. Dengan demikian, adanya rasa jenuh yang sering timbul pada diri siswa pada saat belajar di kelas terutama saat pelajaran Bahasa Indonesia, dapat teratasi.

2.3.3 Penerapan teknik berbagi pengalaman melalui *games* konsentrasi

Berikut adalah beberapa jenis *games concentration* yang digunakan untuk menerapkan metode berbagi pengalaman.

a) *Games* yang dilakukan di luar ruangan

Salah satu *games concentration* yang digunakan untuk menerapkan metode berbagi pengalaman adalah “Angin Bertiup” dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Setelah menjelaskan metode pembelajaran yang akan dilakukan, guru menyuruh seluruh siswa untuk berdiri dan membentuk sebuah lingkaran besar,
- 2) Kemudian, barulah *games concentration* dimulai. Salah satu *games* yang dipakai bernama ‘Angin Bertiup’. Guru menyuruh siswa agar menyimak cerita dan melakukan apa yang di aba-abakan pada saat kata kunci diucapkan oleh guru. Jika guru mengucapkan kata kunci “*Angin dari kiri!*” maka siswa harus mengangkat kedua tangannya dan menggerak-gerakkannya ke arah kanan mereka sambil berkata “*Huuu...!*” (mengikuti suara angin). Begitu selanjutnya jika ada aba-aba “*Angin dari kanan!*”, “*Angin dari depan!*”, “*Angin dari belakang*”, mereka harus menggerakkan tangannya ke arah yang berlawanan sambil berkata “*Huuu...!*”. Sampai akhirnya ada aba-aba “*Angin ribut!*” maka seluruh siswa harus berlarian mencari posisi baru dan orang di sampingnya harus berbeda pula (tidak boleh sama dengan posisi yang sebelumnya),
- 3) Siswa yang tidak konsentrasi sehingga salah arah pada saat menggerakkan tangannya (tidak sesuai dengan instruksi), maka akan diberi sanksi yaitu menceritakan pengalaman pribadi di depan teman-temannya,
- 4) Setelah ada beberapa siswa yang terkena sanksi dan menceritakan pengalaman pribadinya, maka guru menyuruh siswa agar memilih salah satu pengalaman pribadi teman mereka yang telah mereka dengar dan mereka ingat, kemudian

dikembangkan menjadi sebuah cerita pendek dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.

Selain “Angin Bertiup”, *games* yang dilakukan di luar ruangan adalah “Mencari Warna Impian”. Selain melatih konsentrasi, *games* ini bertujuan untuk melatih kesabaran dan kerja sama kelompok. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaannya.

- 1) Setelah menjelaskan metode pembelajaran yang akan dilakukan, guru menyuruh seluruh siswa untuk berdiri dan dibagi menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas enam orang.
- 2) Setelah itu guru membuat batas pada daerah yang akan menjadi tempat bermain. Batas ini dapat berupa garis lingkaran atau persegi panjang, atau bentuk yang lain yang cukup luas.
- 3) Guru menyuruh kelompok pertama untuk berdiri berpasangan di depan garis batas. Tiga orang diantaranya ditanya warna apa yang mereka sukai. Setelah mereka menjawab, maka mata mereka ditutup oleh pasangannya masing-masing dengan syal atau penutup mata lainnya.
- 4) Kemudian guru meletakkan warna kesukaan yang telah mereka sebutkan tadi ke dalam daerah yang dipisahkan oleh garis batas. Mereka bertugas untuk mencari warna kesukaan mereka dengan syarat dalam keadaan mata tertutup dan tidak boleh melewati garis batas. Sedangkan pasangannya bertugas memberikan instruksi ke arah mana mereka harus bergerak untuk mendapatkan warna kesukaannya dengan syarat tidak boleh masuk ke daerah yang dimasuki ketiga temannya.

5) Ketiga siswa pencari warna kesukaannya tersebut harus berkonsentrasi untuk mendengarkan instruksi hanya dari pasangannya saja. Jika warna kesukaan telah berhasil didapatkan, maka mereka harus kembali ke tempat semula dengan instruksi dari pasangan mereka. Bagi pasangan yang gagal, maka harus berbagi cerita tentang pengalaman yang paling berkesan kepada teman-temannya.

6) Setelah ada beberapa siswa yang menceritakan pengalamannya, maka guru menyuruh siswa agar memilih salah satu pengalaman teman mereka yang telah mereka dengar dan mereka ingat, kemudian dikembangkan menjadi sebuah cerita pendek dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.

b) Games yang dilakukan di dalam ruangan

Selain dilakukan di luar ruangan, *games concentration* juga dapat dilakukan di dalam ruangan. Salah satu permainan yang dapat dilakukan di dalam ruangan ini bernama “Tukar Dong”. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaannya.

1) Setelah menjelaskan metode pembelajaran ini, guru menyuruh siswa menyiapkan selembar kertas dan sebuah *ballpoint* atau pensil di atas meja. Setelah itu, guru memerintahkan semua siswa untuk menulis sebuah peristiwa yang paling berkesan baginya.

2) Setelah seluruh siswa selesai menuliskan apa yang diperintahkan, guru menyuruh agar siswa siap menukarkan kertasnya dengan temannya. Setiap guru mengatakan “beri ke kanan” maka siswa harus memberikan kertasnya ke teman sebelah kiri mereka, dan jika guru mengatakan “beri ke depan” maka

siswa memberikan kertasnya ke teman yang ada di belakang mereka, begitu sebaliknya. Sedangkan siswa yang berada paling pinggir sebelah kanan dan kiri serta depan dan belakang, harus menumpuk kertas yang mereka pegang jika tidak ada teman di sebelah/posisi yang diinstruksikan.

- 3) Setelah beberapa kali mereka bertukar kertas, guru mengambil kertas yang tertumpuk dan membagikannya kepada siswa yang belum mendapatkannya.
- 4) Setelah semua siswa mendapatkan kertas, guru menyuruh siswa membuat sebuah cerpen dari tema/cerita yang ada pada kertas tersebut. Cerpen yang dibuat harus menggunakan pengembangan bahasa dan imajinasi sendiri.

