

BAB 2

MEDIA BLOG DAN PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN

2.1 Ihwal Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Heinich dalam Santyasa (2007:3) menyatakan bahwa media merupakan bentuk jamak dari medium. Selain itu, Munadi (2008:6) menjelaskan bahwa dalam bahasa Arab, media disebut “wasail” bentuk jamak dari “wasilah” yakni sinonim *al wash* yang artinya juga “tengah”. Kata “tengah” dapat diartikan berada di antara dua sisi. Oleh karena itu, media disebut sebagai perantara. Karena posisinya di tengah maka disebutlah perantara atau penghubung yang fungsinya untuk mengantarkan atau menyalurkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya.

Hamidjojo dalam Arsyad (2007:23) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Selain itu, Criticos dalam Santyasa (2007:3) menyebutkan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Media pembelajaran merupakan alat menyampaikan pesan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dalam pembelajaran terdapat interaksi. Dalam interaksi

tersebut komunikasi dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara komunikasi yang digunakan oleh pengajar dan pembelajar untuk menyampaikan pesan, ide, gagasan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung komunikatif dan tujuan pembelajaran dapat tersampaikan.

2.1.2 Kegunaan dan Fungsi Media Pembelajaran

Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki beragam kegunaan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Susilana dan Riyana (2007:9) menyebutkan beberapa kegunaan media secara umum.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik
- 2) Dengan menggunakan media, pesan yang ingin disampaikan di dalam pembelajaran menjadi tidak kabur. Siswa diharapkan dapat “mengindra” pesan pembelajaran yang disampaikan, agar pesan yang disampaikan tak bernilai abstrak.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Berkaitan dengan pembelajaran sastra, pemanfaatan media dapat dioptimalkan misalnya untuk mengenal sastrawan yang telah meninggal. Melalui media siswa dapat diajak mengenal sosok sastrawan tersebut misalnya melalui biografi atau video dokumenternya.
- 4) Media pembelajaran dapat menimbulkan gairah belajar dan interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar. Siswa dihadapkan langsung

pada media dan bahan pembelajaran. Siswa bukan lagi sekadar “menangkap suara” pengajar. Secara psikis siswa akan merasa lebih terlibat di dalam pembelajaran ketika mereka benar-benar merasakan sumber belajar sebagai bagian dari diri siswa.

- 5) Media memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. Siswa dapat mengeksplorasi media pembelajaran sesuai kemampuan siswa. Siswa menjadi tidak tergantung pada ceramah atau pemaparan guru.
- 6) Media memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

2.1.3 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Santyasa (2007:6) menyebutkan ada empat landasan penggunaan media pembelajaran yaitu landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

2.1.3.1 Landasan Filosofis

Seperti yang telah dirunut secara definitif dalam penjelasan sebelumnya, media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau gagasan di dalam suatu proses komunikasi. Secara hakikat manusia dibekali alat indera untuk menangkap pesan. Manusia diberi kebebasan untuk ‘mengindra’ apapun yang ditangkapnya sebagai pesan. Media pembelajaran diciptakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar dapat “diindra” oleh pembelajar.

Media pembelajaran yang beragam memberikan banyak pilihan kepada siswa untuk memilih media yang lebih sesuai digunakan dalam pembelajaran,

sesuai dengan karakteristik pribadinya. Menurut Santyasa (2008:6), “Siswa dihargai harkat kemanusiaannya dengan cara diberi kebebasan untuk menentukan pilihan yang berhubungan dengan cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya”.

2.1.3.2 Landasan Psikologis

Proses belajar adalah kegiatan yang begitu kompleks dan unik karena kegiatan ini melibatkan pelaku (dalam hal ini guru dan siswa) yang berkarakter unik. Berdasarkan kompleksitas dan uniknya proses belajar serta orang-orang yang terlibat di dalamnya, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa. Selain itu, persepsi siswa terhadap pembelajaran juga memengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, selain memerhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, hendaknya diupayakan juga memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap persepsi, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Untuk maksud tersebut, Santyasa (2007:7) mengatakan perlu diadakan pemilihan media yang tepat sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan objek yang diamatinya. Selain itu, bahan pembelajaran yang akan diajarkan harus disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Dalam kajian psikologi disebutkan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkret daripada hal yang abstrak. Berkaitan dengan hal yang konkret dan abstrak, juga kaitannya dengan penggunaan media

pembelajaran, Santyasa (2007:7) memaparkan pendapat beberapa ahli. Pendapat pertama yang dipaparkan adalah pendapat Bruner. Menurut Bruner dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Bruner dalam penjelasannya menambahkan bahwa hal tersebut juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

Pendapat kedua adalah pendapat Haban. Menurut Haban, sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep. Haban membuat jenjang berbagai jenis media mulai dari yang paling nyata ke yang paling abstrak.

Ahli yang ketiga adalah Dale. Dale membuat jenjang konkret-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

2.1.3.3 Landasan Teknologis

Pengembangan media pembelajaran diupayakan dapat perkembangan teknologi yang sedang berlangsung. Teknologi di dalam pendidikan berkaitan dengan pengembangan, penerapan, dan penelitian sistem-sistem, teknik, dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kecakapan individu pembelajar atau proses belajar itu sendiri.

Menurut Santyasa (2007:8), “Teknologi di dalam pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol”.

2.1.3.4 Landasan Empiris

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa dapat menentukan hasil belajar siswa. Siswa akan mendapatkan hasil belajar yang signifikan ketika siswa belajar menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya.

Santyasa (2007:9) mengatakan, “Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar audiotif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru.”

Media yang baik adalah media yang mampu memfasilitasi keragaman karakteristik siswa dalam belajar. Landasan rasional empiris yang telah diuraikan di atas menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Media dipilih bukan sekadar karena kesukaan guru, melainkan harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran dan karakteristik media itu sendiri.

Berkaitan dengan empat landasan penggunaan media pembelajaran yang telah dijelaskan di atas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media yang bijak harus mempertimbangkan empat landasan tersebut sehingga keberagaman karakteristik para pelaku dalam pembelajaran dan karakteristik media pembelajaran tersebut dapat dioptimalkan.

2.2 Ihwal Blog sebagai Media Pembelajaran

2.2.1 Perkembangan Internet dalam Pendidikan

Internet diciptakan sekitar tahun 1970. Sejak itu internet terus dieksplorasi dan dikembangkan oleh pemerhati dan ahli teknologi. Internet menjanjikan banyak manfaat dan kemudahan. Internet menjadi perantara yang memudahkan komunikasi. Internet menjadi jaringan komunikasi yang diperhitungkan karena memudahkan komunikasi lintas benua. Dunia seperti tanpa batas. Informasi dari negara lain yang memiliki jarak jauh dapat diakses dengan sangat cepat. Internet pada akhirnya mampu mengambil perhatian penggunanya.

Internet begitu populer di kalangan anak muda. Secara psikis anak muda senang mencoba hal-hal baru. Anak muda senang membuka jaringan komunikasi pertemanan dan mendapatkan segala macam informasi terbaru. Internet mudah digunakan oleh siapa pun, bahkan digunakan oleh mereka yang hanya memiliki pengetahuan sedikit tentang internet. Dengan internet para pengguna dapat memperoleh segala hal seperti berita, informasi lowongan kerja, komunitas, tempat diskusi, hingga mendapat penghasilan.

Internet berhasil mendapatkan perhatian. Internet berpotensi dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Pemerintahan memanfaatkannya dalam bentuk *E-Government*. Dalam bisnis internet pun dimanfaatkan dalam *E-Business* atau *E-Commerce*. Bidang pendidikan pun tidak mau tertinggal, internet dimanfaatkan melalui *E-Education*.

2.2.2 Blog sebagai Aplikasi Internet

Blog merupakan salah satu fasilitas yang terdapat di internet. *Blog* merupakan kependekan dari *weblog*. *Blog* adalah sebuah sarana menulis tempat semua orang bebas mengekspresikan apa yang ingin disampaikan. Tulisan tersebut dapat dilihat oleh semua pengguna internet. Dabbagh dalam *handout* materinya *Using Blogs as a teaching and Learning Tool* mendefinisikan bahwa *blog* adalah format publikasi mikro atau pendokumentasian pikiran tentang sebuah isu ke dalam *web*. Dabbagh juga menyebutkan bahwa *blog* sebagai jurnal spontan.

Mulyanto (2009:1) menuliskan beberapa pendapat pemerhati perkembangan internet khususnya tentang *blog*. Yim seorang kolumnis Gate menjelaskan bahwa sebuah *blog* adalah persilangan antara diari seseorang dan daftar *link* di internet. Scott Rosenberg yang ditulis dalam kolomnya di majalah *online Salon* menyimpulkan bahwa *blog* berada pada batasan *website* yang lebih bernyawa daripada sekadar kumpulan *link*, tapi kurang introspektif daripada sebuah diari yang disimpan di internet. Definisi lainnya yang dikutip Mulyanto (2009:1) adalah definisi menurut Harvard. *Blog* didefinisikan sebagai susunan

teks, gambar, objek, media, dan data yang disusun secara berurutan yang bisa ditampilkan pada browser HTML.

Blog pada dasarnya adalah sebuah jurnal yang tersedia di web. Dalam *www.marketingterms.com* sebuah *weblog* didefinisikan sebagai publikasi personal dari buah pikiran seseorang yang diterbitkan secara rutin. *Blog* adalah hierarki teks, gambar, objek media dan data, disusun secara berkala (dalam urutan waktu) dan dapat dilihat di browser HTML. Melengkapi definisi itu semua, Setyautami, dkk (2008:7) mengungkapkan bahwa *blog* adalah sebuah halaman *web* yang berisi tentang tulisan pribadi atau kelompok yang diurutkan berdasarkan kronologis waktu dan memungkinkan pengunjungnya untuk memberikan komentar.

Dalam penjelasan yang sederhana, *blog* adalah sebuah *web* tempat penggunanya dapat menuliskan hal-hal berbasis peristiwa yang sedang berlangsung. Hal yang paling baru dimasukkan ke dalamnya akan tampil paling atas, sehingga pengunjung *blog* dapat membaca yang terbaru. Kemudian mereka dapat mengomentari dan menambahkan tautan atau *mengemail* pengguna.

2.2.3 Fitur-fitur dalam Blog

Blog dilengkapi oleh beberapa fitur yang dapat mendukung kegiatan penggunanya dalam *blog* tersebut. Setiap situs memiliki fitur-fitur yang berbeda dan tidak semua membutuhkan setiap fitur yang disediakan.

Berikut ini ialah Fitur-fitur dalam *blog* menurut Setyautami, dkk. (2008:7). Secara umum, setiap *blog* memiliki fitur *post*, komentar, tautan (*link*), *blogroll*, *sidebar*, sindikasi, dan *blog aggregator*.

1) *Post*

Bagian ini merupakan bagian inti dari sebuah *blog*. Dalam fitur ini para pengguna dapat menulis sesuai format *blog* yang dimiliki. *Post* atau disebut juga *blog entri* adalah sebuah tulisan yang terpisah dengan tulisan-tulisan atau fitur lainnya yang ada di dalam *blog*.

2) **Komentar**

Bagian ini merupakan fasilitas bagi para pengunjung sebuah *blog* untuk memberikan tanggapan atau berdiskusi mengenai tulisan dalam *blog*. Fasilitas komentar ini menyatu dengan ruang *posting*.

3) **Buku Tamu**

Pengunjung *blog* bisa menyimpan tanggapan atau pesan apapun di dalam buku tamu ini. Ada beberapa jenis *blog* yang secara otomatis menyediakan fasilitas ini, namun ada *blog* lainnya juga yang harus memasuki situs tertentu dulu untuk kemudian mengunduh format buku tamu yang kemudian ditempel di dalam *blog*.

4) **Tautan (*link*)**

Melalui tautan, sebuah tulisan dapat saling terhubung dengan halaman yang situs lainnya. Apabila sebuah tautan diklik dengan *mouse* komputer, maka halaman *website* baru akan terbuka.

5) *Blogroll*

Blogroll adalah kumpulan tautan atau *link* dari halaman *blog* atau halaman *web* yang sering dikunjungi oleh pemilik *blog*.

6) *Sidebar*

Sidebar merupakan bagian dari sebuah halaman *blog* yang berada di samping kiri, kanan atau keduanya. *Sidebar* juga biasanya berisi informasi-informasi tambahan tentang *blog* milik *blogger*.

7) *Sindikasi*

Setiap *blog* memiliki fasilitas yang disebut RSS (*Really Simple Syndication*). Dengan menggunakan fasilitas RSS ini, isi dari sebuah *blog* bisa disindikasi dan dibaca di tempat lain tanpa harus mengunjungi *blog* tersebut.

8) *Blog Aggregator*

Blog aggregator adalah sebuah halaman *web* yang mengambil sindikasi dari *blog-blog* yang telah dimasukkan di dalamnya, sehingga pada saat *blog-blog* tersebut menampilkan entri *blog* terbaru, entri tersebut juga akan tampil di *blog aggregator*.

Tujuan dari adanya *blog aggregator* adalah untuk membuat sebuah komunitas *blogger* yang memudahkan para anggota komunitasnya untuk saling membaca *blognya* masing-masing. Semua fitur-fitur tersebut dapat digunakan untuk membangun sebuah *blog* yang dapat memberi manfaat bagi orang lain dan dapat meningkatkan interaksi sesama manusia di dunia maya. Untuk memudahkan pemahaman tentang struktur dan fitur yang terdapat dalam sebuah *blog*.

Berikut ini adalah jenis-jenis *blog* menurut Wikipedia. Secara umum, *blog* dapat dibagi menjadi beberapa jenis.

1) *Blog sebagai Buku Harian*

Salah satu jenis tulisan yang banyak terdapat di *blog* adalah kisah yang dialami oleh penulis dalam kehidupan sehari-harinya. Tulisan tersebut bisa menggambarkan pribadi penulisnya sehingga *blog* juga bisa berfungsi sebagai buku harian.

2) *Blog sebagai Linkfest*

Salah satu fitur yang terdapat dalam sebuah *blog* adalah tautan (*link*) yang memungkinkan penggunaannya untuk mencantumkan *link-link* dari halaman *website* tertentu. Dengan demikian *blog* dapat menghubungkan pengunjungnya untuk mengakses alamat situs lain secara lain dari sebuah *blog*. Hal ini memudahkan para pengguna Internet untuk mendapatkan informasi lebih akurat.

3) *Blog sebagai Clubhouses*

Blog bisa menjadi sebuah wadah perkumpulan untuk orang-orang yang memiliki kesamaan hobi atau paradigma tentang suatu hal. Melalui perkumpulan ini setiap orang dapat saling bertukar ide dan pikiran tentang hal-hal yang diminati. Secara tidak langsung *blog* menjadi media penghubung yang cukup terarah melalui wadah perkumpulan ini.

4) *Blog sebagai Soapboxes*

Opini seseorang mengenai informasi terkini yang sedang terjadi di sekitarnya seringkali dituangkan dalam bentuk tulisan di sebuah *blog*. Berita tentang teknologi, sosial, politik, dan ekonomi banyak ditemukan di *blog* sehingga *blog* menjadi sebuah gudang informasi yang relevan untuk diakses.

5) *Blog sebagai Newsroom*

Blog berperan sebagai media elektronik yang menyebarkan berita yang sedang terjadi. Perubahan kecenderungan manusia untuk mengakses berita dari media cetak menjadi media elektronik menjadikan tulisan-tulisan dalam *blog* sebagai sumber-sumber berita terkini secara *online*.

Blog sebagai media pembelajaran adalah penggunaan *blog* dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan integrasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kelebihan *blog* yaitu *blog* sebagai sumber informasi, *blog* sebagai representasi produk pemikiran, hasil analisis dan observasi, *blog* sebagai media ekspresi diri, *blog* sebagai diari *online*, dan sebagai media untuk menjalin relasi.

2.2.4 Blog sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen

Pemanfaatan internet di dunia pendidikan sebelumnya sudah begitu populer di luar negeri sekitar tahun 1990-an. Salah satu aplikasi internet yang memiliki banyak menu yang sangat berguna apabila dimanfaatkan dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran yaitu *blog*.

Media *blog* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis cerpen. Konsep pembelajaran menggunakan media *blog* ini yaitu pembelajaran berbasis *virtual learning*. Konsep ini bukan berarti menyerahkan seutuhnya siswa pada teknologi dan guru menjauh dari pembelajaran. Justru di sini, guru berusaha memadukan konsep mengajar konvensional yaitu keterlibatan guru di kelas dan konsep pengajaran berbasis internet.

Guru tetap mengontrol kegiatan siswa di dalam kelas pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan asupan materi dan mengarahkan siswa mengeksplorasi secara luas materi dalam *blog*. Guru memantau dan mengevaluasi pekerjaan siswa melalui *blog*.

Pemanfaatan media *blog* pembelajaran memiliki manfaat yaitu pembelajaran tidak terputus di dalam kelas. Siswa dan guru dapat terus belajar hingga di luar kelas. *Blog* membantu siswa untuk terus mengembangkan kemampuannya dan keingintahuannya.

Berikut ini adalah fitur-fitur di dalam *blog* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis cerpen.

1) **Posting atau Entri**

Posting atau *entri* adalah tempat memublikasikan materi pembelajaran menulis cerpen dan karya hasil ciptaan siswa. Ruang ini dapat dijadikan sebagai portofolio virtual cerpen karya siswa. Kelebihan lainnya, ruangan ini dapat ditautkan dengan beragam *link* situs-situs yang dikehendaki.

2) **Video Tautan**

Fasilitas ini dapat digunakan untuk memublikasikan video yang berkaitan dengan pembelajaran. *Link-link* video yang berhubungan dengan pembelajaran menulis cerpen misalnya video tentang motivasi membaca dan menulis dapat ditautkan melalui fasilitas ini.

3) Musik

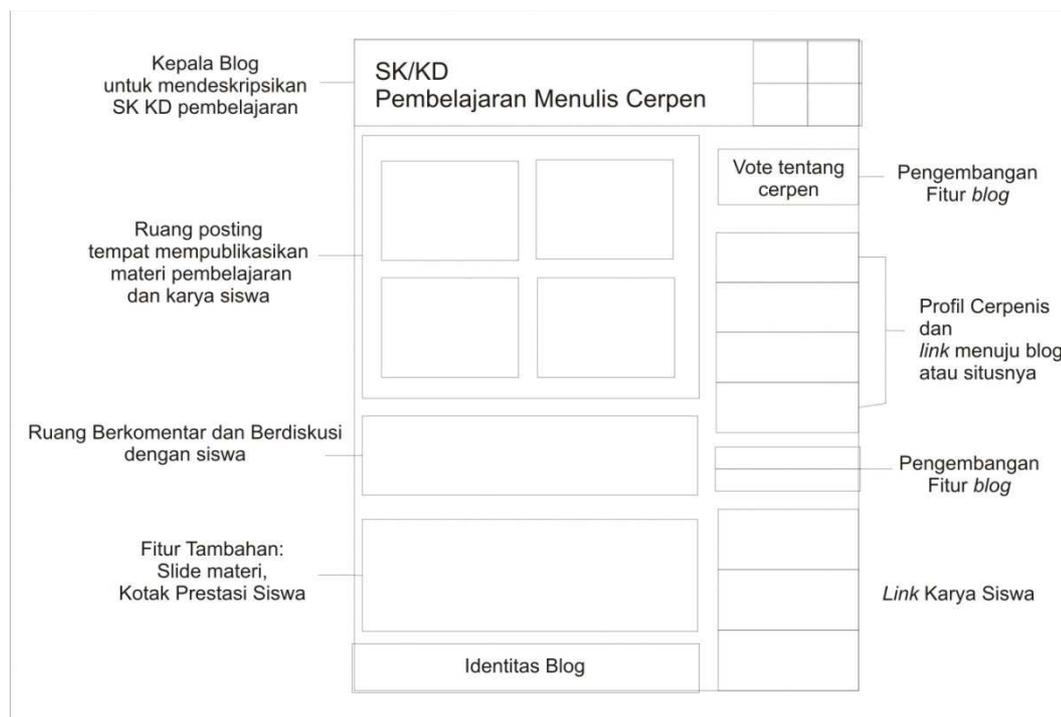
Fasilitas ini berbentuk *widget* atau sarana di dalam *blog* yang sifatnya pilihan boleh ada atau tidak bergantung pada selera pengguna. Fasilitas ini dapat digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih interaktif dan tidak membosankan.

4) Buku Tamu

Buku tamu dapat dijadikan ruang tegur sapa antara guru dengan siswa. Buku tamu ini dapat juga dijadikan sarana untuk berbagi *link blog* pribadi atau *link* cerpen yang bagus. Dalam ruangan ini, siswa dan guru dapat membangun komunikasi di mana pun tidak hanya di ruang kelas pembelajaran cerpen. Dalam buku tamu siswa dapat mengonsultasikan cerpen yang mereka buat.

5) Gambar

Gambar dapat dimasukkan sebagai pendukung dalam kegiatan siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam pembelajaran cerpen, ketika gambar para penulis cerpen ditampilkan beserta *link* ke situs pribadi mereka. Berikut ini adalah contoh rancangan *blog* yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran menulis cerpen.



Gambar 2.1

Rancangan Blog Pembelajaran Menulis Cerpen

2.3 Ihwal Pembelajaran Menulis Cerpen

2.3.1 Pengertian Cerpen

Menurut KBBI (2008:263) cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang memberikan kisah tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi (pada suatu ketika). Berdasarkan definisi tersebut dapat diketahui bahwa ciri cerpen ialah bentuknya yang pendek. Namun, apabila hanya dilihat dari bentuknya yang pendek, tidak semua cerita yang bentuknya pendek dapat disebut cerpen. Banyak bentuk cerita seperti fabel, farabel, cerita rakyat, dan anekdot yang merupakan contoh cerita yang bentuknya pendek tetapi bukanlah cerpen.

Poe dalam Nurgiyantoro (2010:10) mengatakan, “cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam. Sumardjo dan Saini K.M. (1988:37) mendefinisikan cerpen sebagai cerita atau narasi (bukan analisis argumentatif) yang fiktif (tidak benar-benar terjadi di mana saja dan kapan saja) serta relatif pendek. Kosasih (2004:250) menyatakan bahwa cerpen adalah karangan pendek berbentuk prosa yang mengisahkan sepinggal kehidupan tokoh, penuh pertikaian, peristiwa mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan.

Berdasarkan beberapa pengertian cerpen di atas dapat disimpulkan bahwa cerpen atau cerita pendek adalah karangan prosa fiksi yang relatif pendek yang dibangun oleh unsur-unsur tertentu yang sederhana, satu kesatuan ceritanya utuh, dan tidak mengandung kompleksitas cerita yang rumit. Isi cerita dalam cerpen bisa jadi perpaduan antara realitas atau kenyataan sehari-hari kemudian digabungkan dengan imajinasi yang fiktif.

Menurut wujud fisiknya cerpen adalah cerita yang pendek. Berkaitan dengan panjang-pendeknya cerpen, sebenarnya hal tersebut masih menjadi perdebatan. Nurgiyantoro (2010:10) menjelaskan, “Cerpen, sesuai dengan namanya, adalah cerita yang pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya, tak ada satu kesepakatan di antara para pengarang dan para ahli”. Ukuran panjang atau pendeknya cerita pendek masih sangat relatif. Kata pendek di sini dapat berarti cerita yang selesai dibaca selama sekitar 10 menit atau setengah jam. Cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk atau cerita yang terdiri dari 500 kata sampai 5000 kata. Namun, ada juga cerpen

yang terdiri atas 30.000 kata. Pada umumnya cerpen bertema sederhana, jumlah tokohnya terbatas, jalan ceritanya sederhana dan latarnya meliputi ruang lingkup yang terbatas.

Berdasarkan definisi dan ukuran cerpen seperti yang telah dijelaskan di atas, berikut ada beberapa ciri-ciri cerpen yang dapat diidentifikasi yaitu cerpen memiliki format yang terbatas, alur yang terdapat di dalamnya lebih sederhana, tokoh yang terlibat atau dimunculkan di dalamnya hanya beberapa orang, latar yang dilukiskan dalam cerita hanya sesaat dan dalam lingkup yang relatif terbatas, dan tema juga nilai-nilai kehidupan yang disampaikan relatif sederhana.

2.3.2 Unsur-unsur Pembangun Cerpen

Cerita pendek memiliki dua unsur pembangun yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang terkandung dalam cerpen meliputi tema, alur, tokoh, latar belakang tempat, waktu dan suasana, sudut pandang dan amanat. Unsur ekstrinsik adalah unsur di luar cerpen yang berpengaruh terhadap terciptanya suatu cerita pendek. Unsur ekstrinsik meliputi latar belakang pengarang dan keadaan sosial budaya ketika karya itu diciptakan.

Agar penelitian ini lebih berfokus, maka untuk selanjutnya, penjelasan tentang unsur pembangun cerpen ini hanya akan diuraikan mengenai unsur intrinsik cerpen. Berikut ini adalah penjelasan mengenai unsur-unsur intrinsik cerpen. Struktur cerpen dibentuk oleh unsur-unsur berikut.

2.3.2.1 Tema

Tema merupakan inti atau ide dasar sebuah cerita. Atmowiloto (2004:62) mengatakan bahwa tema adalah dasar pikiran seniman yang disampaikan lewat karyanya. Dari ide dasar itulah kemudian cerita dibangun oleh pengarangnya dengan memanfaatkan unsur-unsur instrinsik seperti plot, penokohan, dan latar.

Scharbach dalam Aminuddin (2004:91) menyebutkan bahwa istilah tema berasal dari bahasa latin yang berarti ‘tempat meletakkan suatu perangkat’. Aminuddin (2004:91) kemudian menjelaskan bahwa tema disebut demikian karena tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya.

Tema dalam sebuah cerpen dapat berupa persoalan yang berkaitan dengan moral, etika, agama, sosial budaya, teknologi, tradisi yang terkait erat dengan masalah kehidupan. Namun, tema dapat berupa pandangan pengarang, ide atau keinginan pengarang dalam menyiasati persoalan yang muncul dalam kehidupan. Nurgiyantoro (2010:71) memberikan penjelasan bahwa tema sebuah karya sastra selalu berkaitan dengan makna pengalaman kehidupan. Terkadang penulis cerita pendek menyajikan tema dalam wujud bahan mentah pengamatannya saja. Seperti yang diungkapkan oleh Sumardjo dan Saini (1988:56), “Pengarang bisa saja hanya mengemukakan suatu masalah kehidupan, dan problem tersebut tak perlu dia pecahkan. Pemecahannya terserah pada masing-masing pembaca”.

Tema dapat disampaikan dalam berbagai cara, yaitu melalui dialog antar tokohnya, melalui konflik-konflik yang dibangun, atau melalui komentar secara

tidak langsung. Hal ini senada dengan pernyataan Sumardjo dan Saini (1988:57), di dalam cerpen yang berhasil, tema justru tersamar dalam seluruh elemen. Pengarang menggunakan dialog-dialog para tokohnya, jalan pikirannya, perasaan, kejadian-kejadian, cerita untuk mempertegas atau menyaranakan isi temanya. Pengarang dapat menyatakan tema secara sembunyi-sembunyi dalam dialog tokoh utamanya atau dalam suatu adegan cerita.

Dari beberapa definisi tema yang telah dijelaskan dapat diambil simpulan bahwa tema adalah ide yang mendasari suatu cerita yang wujudnya terkadang samar dalam seluruh elemen cerita dan berkaitan dengan makna pengalaman kehidupan.

2.3.2.2 Alur dan Pengaluran

Alur (plot) sebagai bagian dari unsur intrinsik suatu karya sastra merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat. Stanton dalam Nurgiyantoro (2010:113) mengungkapkan bahwa alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

Menurut Aminuddin (2004: 83) alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Alur dalam sebuah cerita tidak hanya mengungkapkan apa yang terjadi, tetapi yang lebih penting ialah bagaimana menjelaskan suatu hal bisa terjadi. Sehingga, keterjalinan cerita dapat bernilai

lebih bermakna. Menurut Nurgiyantoro (2010:116) tiga unsur yang esensial dalam pengembangan plot cerita yaitu peristiwa, konflik, dan klimaks.

Luxemburg dalam Nurgiyantoro (2010:117) menjelaskan bahwa peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari satu keadaan ke keadaan yang lain. Berkaitan dengan pengembangan plot, atau perannya dalam penyajian cerita, peristiwa dapat dibedakan ke dalam tiga jenis, yaitu peristiwa fungsional, kaitan dan acuan.

Peristiwa fungsional adalah peristiwa-peristiwa yang menentukan dan atau memengaruhi perkembangan plot. Urutan-urutan peristiwa fungsional merupakan inti sebuah karya fiksi yang bersangkutan. Peristiwa kaitan adalah peristiwa-peristiwa yang berfungsi mengaitkan peristiwa-peristiwa penting dalam pengurutan penyajian cerita. Peristiwa acuan adalah peristiwa yang tidak secara langsung berpengaruh dan atau berhubungan dengan perkembangan plot, melainkan mengacu pada unsur-unsur lain, misalnya berhubungan dengan masalah perwatakan atau suasana yang melingkupi batin seorang tokoh.

Unsur esensial lain dalam pengembangan plot cerita adalah konflik. Nurgiyantoro (2010:122) menjelaskan bahwa konflik di dalam cerpen adalah kejadian yang tergolong penting. Peristiwa kehidupan baru menjadai berita (plot) jika memunculkan konflik, masalah yang sensasional, bersifat dramatik, dan karenanya menarik untuk diceritakan. Konflik dalam cerita pendek dapat berupa peristiwa fungsional, peristiwa kaitan, atau peristiwa acuan.

Klimaks, menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (2010:127) adalah saat konflik telah mencapai tingkat intensitas tertinggi, dan saat (hal) itu merupakan

sesuatu yang tidak dapat dihindari kejadiannya. Terlihat ada kaitan erat dan logis antara konflik dan klimaks. Nurgiyantoro (2010:127) menekankan bahwa klimaks hanya dimungkinkan ada dan terjadi jika ada konflik. Klimaks dan konflik merupakan dua unsur utama plot pada karya fiksi. Namun, Nurgiyantoro (2010:127) kemudian menjelaskan bahwa tidak semua konflik harus mencapai klimaks. Hal tersebut sejalan dengan keadaan bahwa tidak semua konflik harus mempunyai penyelesaian.

Dalam pengembangan plot sebuah cerita pendek ada kaidah yang harus diperhatikan. Namun, adanya aturan-aturan tersebut bukan “harga mati”. Penyimpangan terhadap aturan tersebut adalah hal yang wajar. Dalam karya sastra terdapat karya-karya yang inkonvensional.

Menurut Kenny dalam Nurgiyantoro (2010:130) kaidah pemplotan yaitu plausibilitas, adanya unsur kejutan (*surprise*), rasa ingin tahu (*suspense*), dan kepaduan (*unity*). Plausibilitas berarti bahwa cerita pendek dapat dipercaya sesuai dengan logika cerita. Sebuah cerita yang mengandung plausibilitas apabila cerita tersebut mungkin dikaitkan dengan realitas kehidupan yaitu sesuatu yang ada dan terjadi di dunia nyata. Menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (2010:131) sebuah cerita memiliki sifat plausibel jika tokoh-tokoh cerita dan dunianya dapat diimajinasi (*imaginable*) dan jika para tokoh dan dunianya tersebut serta peristiwa-peristiwa yang dikemukakan mungkin saja dapat terjadi.

Suspense dalam kaidah pemplotan cerita pendek berarti bahwa cerita pendek yang dibuat berhasil membangkitkan rasa ingin tahu dalam hati pembaca. Sebuah cerita pendek yang baik memiliki kadar *suspense* yang tinggi dan terjaga.

Nurgiyantoro (2010:134) menjelaskan bahwa *suspense* tidak semata-mata berurusan dengan perasaan ketidaktahuan pembaca terhadap kelanjutan cerita, melainkan lebih dari itu, ada kesadaran diri yang seolah-olah terlibat dalam kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dan dialami tokoh cerita.

Surprise dalam kaidah pemplotan cerita pendek berarti kejutan yang diberikan pengarang terhadap pembaca ceritanya. Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2010:136) plot sebuah karya fiksi dikatakan memberikan kejutan jika sesuatu yang dikisahkan atau kejadian-kejadian yang ditampilkan menyimpang, atau bahkan bertentangan dengan harapan kita sebagai pembaca.

Kesatupaduan dalam kaidah pemplotan cerita pendek berarti bahwa berbagai unsur yang ditampilkan, khususnya peristiwa-peristiwa fungsional, kaitan, dan acuan, yang mengandung konflik, atau seluruh pengalaman kehidupan yang hendak dikomunikasikan, memiliki keterkaitan satu dengan yang lain (Nurgiyantoro, 2010:138).

Berikut ini adalah tahapan alur dalam suatu cerita menurut Montage dan Henshaw dalam Aminuddin (2004:84).

1) *Eksposition*

Yakni tahap awal yang berisi penjelasan tentang tempat terjadinya peristiwa serta pengenalan dari setiap pelaku yang mendukung cerita;

2) *Inciting Force*

Yakni tahap ketika timbul kekuatan kehendak maupun perilaku yang bertentangan dari pelaku;

3) *Rising Action*

Yakni situasi panas karena pelaku-pelaku dalam cerita mulai berkonflik;

4) *Crisis*

Situasi semakin panas dan para pelaku sudah diberi gambaran nasib oleh pengarangnya;

5) *Climax*

Situasi puncak ketika konflik berada dalam kadar yang paling tinggi hingga para pelaku itu mendapatkan kadar nasibnya sendiri-sendiri;

6) *Falling Action*

Kadar konflik sudah menurun sehingga ketegangan dalam cerita sudah mulai mereda sampai menuju conclusion atau penyelesaian cerita.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa alur atau plot sebuah topik cerita dalam sebuah rangkaian yang khusus bukan sekadar rangkaian peristiwa yang termuat dalam topik-topik tertentu melainkan memuat beberapa faktor penyebab terjadinya peristiwa. Dalam konteks ini, bangunan sebuah plot menjadi sesuatu yang terlihat sangat kompleks. Karena itu, kedudukan peristiwa yang satu dengan yang lain harus diletakkan dalam rangkaian sekuen kausalitas atau hubungan sebab akibat, hubungan perkembangan karakter pelaku, hubungan dengan latar, dan penempatan atau penyusunan dari rangkaian peristiwa itu sendiri. Selain itu, yang perlu diperhatikan pada saat penyusunan plot adalah kaidah pengaluran dan tahapan pengaluran.

2.3.2.3 Latar dan Pelataran

Latar atau *setting* merupakan salah satu unsur intrinsik karya sastra. Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2010:217), “latar disebut juga landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan”.

Latar dalam sebuah cerita bukan hanya berarti tempat, waktu, peristiwa, suasana, serta benda-benda dalam lingkungan tertentu, melainkan juga dapat berupa suasana yang berhubungan dengan sikap, jalan pikiran, prasangka, maupun gaya hidup suatu masyarakat dalam menanggapi suatu problematika tertentu. Menurut Aminuddin (2004:67), “*Setting* bukan hanya berfungsi sebagai latar yang

bersifat fiskal untuk membuat suatu cerita menjadi logis. Ia juga menjadi fungsi psikologis sehingga *setting* pun dapat menuansakan makna tertentu serta mampu menciptakan suasana-suasana tertentu yang menggerakkan emosi atau aspek kejiwaan pembacanya”. Sumardjo dan Saini (1988:76) mengungkapkan bahwa *setting* bukan hanya menunjukkan tempat dan waktu tertentu tetapi juga hal-hal yang hakiki dari suatu wilayah, sampai pada macam debunya, pemikiran rakyatnya, kegilaan mereka, gaya hidup mereka, kecurigaan mereka, dan sebagainya.

Oleh karena itu, latar tidak hanya didefinisikan secara sempit sebagai tempat terjadinya peristiwa, latar juga mengacu pada segala sesuatu yang dapat menjadi sebuah penanda untuk dijadikan informasi dalam peristiwa. Sesuai dengan yang dikemukakan Saepul (2009:24) bahwasannya fungsi latar adalah memberikan informasi tentang suatu situasi bagaimana adanya dan proyeksi keadaan batin para tokoh. Latar pun merupakan salah satu unsur penting bagi penentuan nilai estetika karya sastra serta salah satu fakta cerita yang harus diperhatikan. Salah satu fungsi latar dalam cerita pendek adalah sebagai pembangkit tanggapan atau suasana tertentu dalam cerita.

2.3.2.4 Tokoh dan Penokohan

Salah satu unsur yang sama dalam cerita nyata dan cerita rekaan dalam hal ini cerpen adalah bahwa cerita tersebut mempunyai tokoh yang menghidupkan cerita. Tokoh cerita (*character*) menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2010:165) adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh

pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Dalam cerpen, tokoh tidak hanya berfungsi untuk menjalankan cerita, tetapi juga berperan sebagai penyampai ide, motif, alur, dan tema. Tokoh dalam cerpen dapat terdiri atas beberapa orang. Namun, yang menjadi tokoh utamanya tidak lebih dari dua orang. Adapun tokoh lain yang muncul adalah sebagai penegas atau pembantu atas munculnya tokoh utama. Tokoh utama biasanya berperan sebagai pusat cerita baik itu berperan sebagai antagonis atau protagonis.

Penokohan adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Istilah “penokohan” menurut Nurgiyantoro (2010:166) lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca.

Menurut Aminuddin (2004:23) untuk memahami watak tokoh dalam sebuah cerita fiksi ada beberapa rambu yaitu:

- (1) tuturan pengarang terhadap karakteristik pelakunya, (2) gambaran yang diberikan pengarang lewat gambaran lingkungan kehidupannya maupun cara berpakaian, (3) menunjukkan bagaimana perilakunya, (4) melihat bagaimana tokoh utama itu berbicara tentang dirinya sendiri, (5) memahami bagaimana jalan pikirannya, (6) melihat bagaimana tokoh lain berbicara tentangnya, (7) melihat bagaimana tokoh lain berbincang dengannya, (8) melihat bagaimana tokoh-tokoh yang lain itu memberikan reaksi terhadapnya, (9) melihat bagaimana tokoh itu bereaksi terhadap tokoh lainnya.

Ada tiga cara yang bisa digunakan penulis dalam menggambarkan karakter setiap tokoh dalam cerpen, yaitu cara langsung (analitik), cara tak langsung (dramatik), dan cara kontekstual.

1) Cara Langsung (Analitik)

Penggambaran watak tokoh secara langsung (analitik) dilakukan dengan menyebutkan atau menggambarkan ciri fisik sang tokoh (*physical description*) atau pengarang menganalisis watak tokoh secara langsung (*direct author analysis*).

2) Cara tak Langsung (Dramatik)

Penggambaran tokoh secara tak langsung dapat dilakukan dengan cara melukiskan reaksi tokoh terhadap peristiwa tertentu (*reaction to events*), melukiskan keadaan di sekitar tokoh (*discussion of environment*), melukiskan pandangan-pandangan tokoh lain terhadap tokoh utama (*reaction of others to character*), melukiskan perbincangan atau percakapan antar tokoh (*conversation of other character*), melukiskan jalan pikiran pelaku atau apa yang terlintas dalam pikirannya (*portrayal of thought stream or of conscious thought*).

3) Cara Kontekstual

Penggambaran tokoh secara kontekstual dapat dilakukan dengan menunjukkan penggunaan bahasa tokoh, dialog atau percakapan yang dikemukakannya, gaya penuturan, dan sebagainya. Dengan metode kontekstual, pengarang menggambarkan lakuan sang tokoh dengan menggunakan aspek kebahasaan.

2.3.2.5 Sudut Pandang atau Point of View

Sudut pandang adalah sudut pandang pengarang dalam membawakan cerita. Saat akan menulis cerita, pencerita dalam hal ini penulis cerpen dapat memilih suatu posisi serta kedudukan tertentu terhadap kisah yang akan ditulisnya. Aminuddin (2004:90) mengatakan bahwa sudut pandang penceritaan merupakan cara pencerita menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya. Sumardjo dan Saini (1988:82) mengelompokkan sudut pandang ini dalam empat kelompok yaitu (1) *omniscient point of view*, (2) *objective point of view*, (3) *point of view* orang pertama, dan (4) *point of view* peninjau.

1) *Omniscient Point of View* (Sudut Penglihatan yang Berkuasa)

Narrator Omniscient Menurut Aminuddin (2004:90) adalah narator atau pengisah yang berfungsi sebagai pelaku cerita. Karena pelaku juga adalah pengisah, maka akhirnya pengisah juga merupakan penutur yang serba tahu tentang apa yang ada dalam benak pelaku utama maupun sejumlah pelaku lainnya, baik secara fisikal maupun psikologis. Sumardjo dan Saini (1988:83) menambahkan bahwa dalam *narrator omniscient* pengarang dapat menambahkan apa saja yang ia perlukan untuk melengkapi ceritanya sehingga mencapai efek yang diinginkannya.

Dalam sudut pandang ini pengarang bertindak sebagai pencipta segalanya. Pengarang tahu segalanya. Pengarang bisa menciptakan apa saja yang dia perlukan untuk melengkapi ceritanya sehingga mencapai efek yang diinginkan.

2) *Objective Point of View*

Dalam teknik ini pengarang hanya menceritakan apa yang terjadi menurut penglihatannya. Pengarang tidak masuk dalam diri tokoh. Teknik bercerita seperti inilah yang banyak terdapat pada sastra modern. Hal tersebut didasari atas adanya anggapan bahwa macam teknik bercerita ini sesuai dengan kenyataan. Aminuddin (2010:90) menyebutkan, “Bila dalam *narrator omniscient*, pengarang atau pengisah menyebut pelaku utama dengan *nama pengarang sendiri*, saya atau aku, maka dalam *narrator observer* pengarang menyebutkan nama pelakunya dengan ia, dia, nama-nama lain, maupun mereka”.

Dalam posisi seperti itu pengarang membuat pembatas pemahaman terhadap gejala dan karakteristik batin para pelaku. Hal tersebut sesuai dengan keterbatasan pemahaman manusia terhadap karakteristik kejiwaan orang lain yang diamati.

3) *Point of View Orang Pertama*

Teknik ini banyak dijumpai pada cerpen Indonesia. Teknik ini bercerita dengan sudut pandang “aku”. Dalam teknik ini pengarang seolah-olah sedang menceritakan pengalamannya sendiri kepada pembaca. Dengan teknik ini pembaca diajak ke pusat kejadian, melihat, merasakan melalui mata dan kesadaran orang yang langsung bersangkutan. Dalam menggunakan teknik ini pengarang harus terlebih dahulu memelajari si “aku” dalam ceritanya, wataknya, masa lampaunya, pendidikannya, dan sebagainya.

4) Point of View Peninjau

Dalam teknik ini pengarang memilih salah satu tokohnya untuk bercerita. Seluruh kejadian kita ikuti bersama tokoh ini. Tokoh ini biasanya bercerita tentang pendapatnya atau perasaannya sendiri, tetapi terhadap tokoh-tokoh lain ia hanya bisa memberitahukan kepada pembaca seperti apa yang dia lihat saja. Untuk cerita yang bersifat introspektif, teknik ini cukup efektif.

2.3.2.6 Amanat atau Moral

Moral menurut Nurgiyantoro (2010:320) kadang-kadang diidentikkan pengertiannya dengan tema walau sebenarnya keduanya tidak merujuk pada maksud yang sama. Biasanya tema lebih kompleks daripada moral. Moral atau amanat menurut Kenny dalam Nurgiyantoro (2010;320) adalah salah satu wujud tema dalam bentuk yang sederhana, namun tidak semua tema merupakan moral.

Amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya itu. Kenny dalam Nurgiyantoro (2010:320) mengatakan bahwa moral dalam cerita biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil dan ditafsirkan lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca.

Setiap pengarang pasti menyisipkan amanat meskipun itu tidak dituliskan secara jelas dalam karya sastranya. Dari amanat inilah pembaca dapat melihat pesan yang ingin disampaikan pengarang pada pembacanya.

2.3.3 Tujuan dan Manfaat Cerpen

Bagi penulisnya, cerpen menjadi sarana untuk menyalurkan ide. Melalui cerpen, penulis dapat menuliskan pengalaman yang dialaminya atau imajinasi yang muncul di dalam pikirannya. Melalui kegiatan menulis ini, penulis dapat menyalurkan emosinya.

Cerpen memiliki beberapa manfaat bagi pembacanya. Menurut Aminuddin (2004:61) manfaat menulis cerpen terbagi dua yaitu manfaat secara umum dan manfaat secara khusus. Manfaat secara umum yaitu untuk mendapatkan hiburan dan sebagai pengisi waktu luang. Manfaat secara khusus yaitu (1) memberikan informasi yang berhubungan dengan pemerolehan nilai-nilai kehidupan; (2) memperkaya pandangan atau wawasan kehidupan sebagai salah satu unsur yang berhubungan dengan pemberian arti maupun peningkatan nilai kehidupan manusia itu sendiri; (3) pembaca dapat memperoleh dan memahami nilai-nilai budaya dari setiap zaman yang melahirkan cipta sastra itu sendiri; dan (4) mengembangkan sikap kritis pembaca dalam mengamati perkembangan zamannya.

2.3.4 Kedudukan Pembelajaran Menulis Cerpen dalam KTSP

Dalam KTSP, keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan yang wajib dikuasai siswa dalam pembelajar. Salah satu keterampilan menulis yang ada dalam kurikulum yaitu keterampilan menulis cerpen. Melalui pembelajaran menulis cerpen siswa dapat mengembangkan kreativitasnya, daya imajinasinya, dan membebaskan ekspresinya melalui pembelajaran menulis cerpen.

Menulis cerpen merupakan implementasi pembelajaran sastra di dalam kurikulum. Dalam KTSP pembelajaran menulis cerpen ini misalnya tertuang dalam Standar Kompetensi mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen. Kompetensi Dasar ialah menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar).

