

Pembelajaran
Menulis
Cerpen

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
Retno Purnama Irawati, S.S., M.A

Pembelajaran Menulis Cerpen

UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Ketentuan Pidana

Pasal 113

- (1) Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Penerbit Cipta Prima Nusantara

PUJI syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas semua anugerah-Nya yang tiada terkira, salah satunya adalah tuntasnya penulisan buku *Pembelajaran Menulis Cerita Pendek* ini. Tulisan sederhana ini mencoba menjawab kebutuhan wawasan pembelajar, para pengajar, dan pemerhati cerita pendek dalam satu wadah disiplin ilmu sastra. Buku **Pembelajaran Menulis Cerita Pendek** ini merupakan buku revisi dari buku mengenai menulis cerpen sebelumnya, yaitu **Mengabadikan Pengalaman dalam Cerpen 7 Langkah Pembelajaran Menulis Cerpen**.

Cerita pendek, daripada bentuk karya sastra prosa yang lain yaitu novelet, novel dan atau roman, memiliki bentuk yang paling pendek. Bentuknya yang pendek memberi keuntungan bagi proses berlatih menulis kreatif. Pembelajar yang duduk di jenjang sekolah dasar akan lebih mudah berlatih menulis cerita pendek daripada menulis novelet, novel, maupun roman. Selain itu, proses pembelajaran menulis cerita pendek dapat disesuaikan dengan alokasi waktu yang disediakan oleh kurikulum yang relatif sedikit untuk ukuran sebuah proses menulis kreatif.

Cerita pendek merupakan bentuk karya sastra yang digemari dan banyak dibaca orang, terutama sesudah tahun 1950. Hal itu terbukti

PELAJARAN MENULIS CERPEN

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
Pelajaran Menulis Cerpen, Semarang: Penerbit Cipta Prima Nusantara Semarang, 2016

Penulis : Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
Retno Purnama Irawati, S.S., M.A
Penyunting : Abdul Qadir
Tata Visual : Janur Jene

Cetakan I : Oktober 2016
Tebal : viii + 294 hlm; 16 cm x 24 cm
ISBN : 9 78-502-8054-88-1

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi
buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

Diterbitkan pertama kali oleh
Penerbit Cipta Prima Nusantara
Semarang, 2016

dari percepatan penerbitan buku kumpulan cerpen. Sampai tahun 1983 rata-rata setiap tahun terbit buku kumpulan cerpen sebanyak 5 buah. Jumlah itu meningkat tajam, sampai tahun 2005 rata-rata setiap tahun terbit 20 buah kumpulan cerpen. Bukti lainnya adalah pada saat ini hampir setiap surat kabar (terutama melalui edisi minggunya) dan majalah selalu menyediakan ruangan khusus untuk cerpen. Jika keterampilan menulis cerita pendek ditekuni, maka dapat menjadi sebuah profesi. Terdapat sejumlah fakta mengenai kemungkinan dijadikannya penulisan cerita ini sebagai sebuah profesi.

Buku ini diperuntukkan bagi pembelajar, pengajar, dan pemerhati bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran sastra dan menulis cerita pendek. Buku ini secara umum dapat pula dijadikan rujukan bagi para pembelajar maupun pengajar ilmu sastra dan menulis cerita pendek dalam pembelajaran di sekolah.

Pada akhirnya penulis mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada semua pihak yang telah membantu terselesainya buku ini. Penulis mengucapkan selamat membaca dan sangat menunggu saran dan kritik para pembaca yang budiman.

Semarang, 12 Oktober 2016

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR • v

DAFTAR ISI • vii

BAB I

SASTRA, SASTRA ANAK, DAN PENGAJARAN SASTRA • 1

1. Definisi Sastra • 1
2. Definisi Sastra Menurut Istilah • 4
3. Definisi Karya Sastra • 7
4. Definisi dan Ruang Lingkup Ilmu Sastra • 8
5. Hakikat Sastra Anak • 10
6. Pengajaran Sastra Anak • 16
7. Manfaat dan Pengajaran Sastra • 20
8. Fungsi Sosial Sastra • 22

BAB II

HAKIKAT DAN *GENRE* SASTRA • 25

1. Hakikat Sastra • 25
2. *Genre* Sastra • 26
3. Faktor yang Mempengaruhi Sastra • 53

BAB III

UNSUR INTRINSIK CERITA PENDEK • 57

1. Cerita Pendek • 59
2. Pengalaman • 81

BAB IV

PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK • 83

1. Pendekatan Kontekstual • 84

BAB V

MODEL PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF • 105

1. Sintakmatik • 106
2. Sistem Sosial • 108
3. Sistem Pendukung • 109
4. Dampak Instruksional dan Pengiring • 110

BAB VI

SILABUS PENULISAN CERPEN • 119

1. Komponen Silabus • 119
2. Wujud Silabus dalam Pembelajaran Menulis Cerpen • 126

BAB VII

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN • 139

2. Wujud RPP Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen • 146
1. Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran • 139

BAB VIII

SISTEM EVALUASI • 199

BAB IX

AKUMULASI PERANGKAT PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL • 209

DAFTAR PUSTAKA • 287

TENTANG PENULIS • 293

BAB I

SASTRA, SASTRA ANAK, DAN PENGAJARAN SASTRA

1. DEFINISI SASTRA

Apa yang terbayang dalam benak Anda ketika mendengar kata “sastra”? Apa itu sastra? Mungkin saja yang terbayang dalam benak Anda adalah suatu karya dengan bahasa berbunga-bunga. Atau sederetan judul puisi, cerpen, novel, lengkap dengan nama pengarangnya. Secara intuitif mudah bagi kita untuk mengetahui apa itu sastra. Jika kita mencoba untuk merumuskan definisi sastra dalam kalimat secara tepat, mungkin kita akan kesulitan. Prof. A. Teeuw mengemukakan bahwa ilmu sastra menunjukkan keistimewaannya, juga keanehan yang mungkin tidak kita temui pada ilmu pengetahuan yang lain, yaitu bahwa objek utamanya tidak tentu bahkan tidak karuan.

Sastra dalam bahasa-bahasa Barat disebut *literature* (Inggris), *literatur* (Jerman), *littérature* (Perancis), *letterkunde* (Belanda) semuanya berasal dari bahasa Latin *litteratura*. Kata *litteratura* sebetulnya diciptakan sebagai terjemahan dari kata Yunani *grammatika*. Menurut asalnya *litteratura* dipakai untuk tatabahasa dan puisi. Dalam bahasa Perancis dipakai kata *lettre* dan dalam bahasa Belanda dipergunakan kata *gelleterd* yaitu orang yang

berperadaban dengan kemahiran khusus di bidang sastra, atau *man of letters* dalam bahasa Inggris (Curtius dalam Teeuw, 1989: 22). *Literature* dan seterusnya umumnya berarti dalam bahasa Barat modern bermakna segala sesuatu yang tertulis, pemakaian bahasa dalam bentuk tertulis.

Apakah sastra memiliki definisi yang sama dengan *literature*? Jika melihat perbandingan arti dua kamus di atas terdapat perbedaan bahwa arti *literature* dalam bahasa Inggris memiliki arti yang lebih luas daripada arti sastra dalam bahasa Indonesia.

Sastra, dalam bahasa Melayu, berasal dari bahasa Sansekerta dari kata *śas* (*ças*) yang berarti mengarahkan, memberi petunjuk, atau instruksi. Sedangkan *-tra* berarti alat atau sarana untuk mengajar. Sastra bisa dimaknai buku petunjuk, tulisan, atau bahasa. Sastra lebih banyak diartikan sebagai tulisan atau bahasa. Pengertian ini ditambah dengan awalan *-su* yang berarti indah atau baik sehingga *susastra* bermakna tulisan atau bahasa yang indah dapat dibandingkan dengan *belles-letters* dalam bahasa Perancis (Teeuw, 1989: 23 dan Pradopo, 1997: 33).

Sastra dalam bahasa Indonesia berarti: (1) bahasa (kata-kata, gaya bahasa) yang dipakai di kitab-kitab (bukan bahasa sehari-hari), (2) karya tulis, yang memiliki berbagai ciri keunggulan seperti keaslian, keartistikan, keindahan dalam isi dan ungkapannya, drama, epik, dan lirik, (3) kitab suci (Hindu), (kitab) ilmu pengetahuan, (4) pustaka, kitab primbon (berisi) ramalan, hitungan, dan sebagainya, dan (5) tulisan, huruf (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1988: 786).

Dalam bahasa Arab, mengutip pendapat Teeuw, tidak ada sebuah kata yang artinya bertepatan dengan sastra. Kata yang paling dekat adalah *adab* (أدب). Dalam arti sempit, *adab* berarti *belles-lettres* atau *susastra*, sekaligus bermakna kebudayaan (*civilization*) atau dalam kata arab lain adalah *tamaddun*. Ada berbagai kata yang menunjukkan jenis sastra tertentu, seperti *qashidah*, dan kata *syi'r* yang berarti puisi. Meskipun demikian, sastra sebagai konsep yang khas tidak diberi istilah yang umum dalam kebudayaan Arab. Sementara dalam bahasa Indonesia, *adab* berarti kesopanan,

kehalusan, dan kebaikan budi pekerti atau akhlak (Lukman Ali dalam Muzakki, 2006: 30).

Pada masa jahiliyah, orang Arab menggunakan kata *adbun* (bukan *adab*) yang berarti undangan untuk menyantap makanan (الدعوة إلى الطعام), suatu tradisi moral yang terpuji. Pada masa permulaan Islam, kata *adab* mencakup makna pendidikan lisan, budi pekerti (akhlak), dan menjauhi perbuatan tercela. Pada masa Bani Umayyah, kata *adab* berarti pengajaran (تعليم), maka kata مؤدب sama maknanya dengan kata معلم. Mereka yang mengajar anak-anak khalifah tentang syair, pidato, aneka berita, dan peristiwa penting yang menimpa orang Arab (*ayyām al-'arab*) disebut dengan pendidik (مؤدبون). Pendidikan pada masa ini mencakup perilaku kehidupan yang baik, pendidikan budi pekerti, dan pendidikan lisan (etika berbicara). Pada abad ketiga hijriah, kata *adab* hanya dipergunakan untuk pengajaran sastra, yaitu pengajaran prosa dan syair, serta yang terkait dengannya, seperti *al-akhbār* dan *ayyām Al-'Arab*, yaitu peristiwa-peristiwa penting yang menimpa orang-orang Arab.

Abad keempat hijriah, menurut Thaha Husein, kata *adab* memiliki arti khusus dan arti umum. Dalam arti khusus, *adab* bermakna kata-kata indah yang dapat dirasakan oleh pembaca dan pendengar, baik berupa syair maupun prosa, sangat erat kaitannya dengan emosi dan perasaan seseorang. Sedangkan dalam arti umum, *adab* bermakna hasil karya pikir manusia yang tergambar dalam kata-kata, tertuang dalam tulisan, dan mengandung nilai estetika. Karya ilmiah berupa ilmu pengetahuan termasuk *adab* dalam arti umum, baik yang menimbulkan rasa indah dalam jiwa ataupun tidak.

Pada abad kelima hijriah, kata *adab* mempunyai batasan makna yang jelas yaitu prosa dan syair. *Adab* dalam pengertian makna yang umum telah menyempit setelah Madrasah Nizhamiyah Bagdad menjadikan *adab* sebagai disiplin ilmu tersendiri (Muzakki, 2006:29-32).

2. DEFINISI SAstra MENURUT ISTILAH

Banyak kritikus sastra mencoba mendefinisikan apa itu sastra antara lain:

- a. Danziger dan Johnson mendefinisikan sastra sebagai seni bahasa, yaitu cabang seni yang menggunakan bahasa sebagai medianya.
- b. Daiches mengacu pada Aristoteles yang melihat sastra sebagai suatu karya yang menyampaikan suatu jenis pengetahuan yang tidak bisa disampaikan dengan cara yang lain, yaitu suatu cara yang memberikan kenikmatan yang unik dan pengetahuan yang memperkaya wawasan pembacanya.
- c. Gazali mendefinisikan sastra sebagai tulisan atau bahasa yang indah, yaitu hasil ciptaan bahasa yang indah dan kesusastraan adalah pengetahuan mengenai hasil seni bahasa, perwujudan getaran jiwa dalam bentuk tulisan.
- d. Zuber Usman mendefinisikan kesusastraan sebagai hasil kehidupan jiwa yang terjelma dalam tulisan atau bahasa tulis yang menggambarkan atau mencerminkan peristiwa kehidupan masyarakat atau anggota masyarakat.
- e. Suparlan D.S mendefinisikan kesusastraan atau seni sastra sebagai kesenian suatu bangsa dalam melahirkan pikiran, perasaan, dan kemauan dengan bahasa sebagai alatnya.
- f. Rene Wellek memberikan tiga definisi. Pertama, seni sastra ialah segala sesuatu yang dicetak. Definisi ini tidak lengkap karena tidak meliputi karya sastra yang tidak tertulis, atau karya sastra lisan. Definisi kedua, seni sastra terbatas pada buku-buku yang “terkenal”, dari sudut isi dan bentuknya. Definisi ini bercampur dengan penilaian, dan penilaian hanya didasarkan pada segi estetikanya atau intelektualnya saja. Karya-karya lain yang “tidak terkenal” tidak dapat masuk dalam definisi ini. Definisi ketiga, istilah “kesusastraan” dibatasi pada seni sastra yang bersifat imajinatif. Sifat imajinatif ini menunjukkan dunia angan dan khayalan (Pradopo, 1997: 35).
- g. Emerson berpendapat bahwa sastra adalah rajutan pemikiran-pemikiran seseorang yang terbaik.

- h. Stopford Brook berpendapat bahwa sastra adalah pemikiran-pemikiran para cendekiawan dan perasaan-perasaan mereka yang ditulis dengan gaya bahasa tertentu dan dapat membuat nikmat pembaca.
- i. Sainte Beuve berpendapat bahwa sastra adalah ungkapan yang detail, indah, dan mendalam yang diungkapkan dari kenyataan-kenyataan sastrawi dan perasaan-perasaan kemanusiaan (Sangidu, 2005:34-35).
- j. Prof. Dr. Siti Chamamah menyatakan bahwa istilah sastra dipakai untuk menyebut gejala budaya yang dapat dijumpai pada semua masyarakat meskipun secara sosial, ekonomi, dan keagamaan keberadaannya tidak merupakan keharusan.
- k. Prof. Dr. Sapardi Djoko Damono mendefinisikan sastra sebagai sebuah kegiatan berbahasa. Dia menyebutkan bahwa sastra Indonesia adalah sastra yang ditulis dalam bahasa Indonesia. Sastra Jepang adalah sastra yang ditulis dalam bahasa Jepang, begitu seterusnya. Dari pengertian ini berarti sastra adalah sebuah karya dalam bentuk tulisan.
- l. Robert Scholes (dalam Luxemburg dkk 1992: 1) mengatakan bahwa tentu saja, sastra itu sebuah kata, bukan sebuah benda. Mengutip pandangan Robert Scholes tersebut, dapat dikatakan bahwa sastra merupakan ruang yang mengedepankan kata-kata (semacam lahan berekspresi) daripada bersandarkan pada kebendaan yang mungkin setiap saat bisa lapuk dan binasa. Kata-kata diyakini akan lebih awet sebab ia berputar pada imajinasi antara hati dan otak manusia, sehingga jarang untuk binasa.
- m. Sapardi (1979:1) memaparkan bahwa sastra itu adalah lembaga sosial yang menggunakan bahasa sebagai medium: bahasa itu sendiri merupakan ciptaan sosial. Sastra menampilkan gambaran kehidupan dan kehidupan itu sendiri adalah suatu kenyataan sosial.
- n. Muhammad Mandur mendefinisikan *adab* sebagai berikut:
إن الأدب هو الشعر والنثر الفني (*Adab* adalah syair dan prosa lirik)

o. Abdul Aziz bin Muhammad al-Faishal berpendapat :

الأدب كل شعر أو نشر يؤثر في النفس ويهذب الخلق ويدعو إلى الفضيلة و
يبعد عن الرذيلة بأسلوب جميل

Adab adalah setiap syair dan prosa yang diungkapkan dengan gaya bahasa yang indah, dapat mempengaruhi jiwa, dan mendidik budi pekerti untuk berakhlak mulia dan menjauhi akhlak tercela (Muzakki, 2006: 32).

Sampai sekarang, belum ada semacam kesepakatan secara universal tentang pengertian sastra. Taum (1997) mengungkapkan bahwa pendefinisian sastra tak mungkin dirumuskan secara luas namun tergantung pada lingkungan kebudayaan tertentu dimana sastra itu dijalankan. Sastra hanya sebuah istilah yang dipergunakan untuk menyebut sejumlah karya dengan alasan tertentu dalam lingkup kebudayaan tertentu pula. Luxemburg (1992:4-6) mencoba mengambil kesimpulan dari beberapa ciri yang selalu muncul dari definisi-definisi yang pernah diungkapkan antara lain :

- a. Sastra merupakan ciptaan atau kreasi, bukan sebuah imitasi.
- b. Sastra bersifat otonom (menciptakan dunianya sendiri), terlepas dari dunia nyata dan tidak mengacu pada sesuatu yang lain.
- c. Sastra mempunyai ciri koherensi atau keselarasan antara bentuk dan isinya.
- d. Sastra menghidangkan sintesa (jalan tengah) antara hal-hal yang saling bertentangan.
- e. Sastra berusaha mengungkapkan hal yang tidak terungkap, hal-hal yang dapat dirasakan tetapi tak terkatakan.

Ketiadaan pengertian yang baku terhadap sastra tidak membuat sastra kehilangan bentuk atau menjadi hantu sebagai satu disiplin ilmu. Hal ini adalah esensi positif terhadap penilaian sastra karena sastra terus-menerus menampilkan wajah baru. Sifat sastra menjadi tidak stagnan tetapi dinamis, tidak terikat dengan pengertian baku, membuat sastra lebih bebas berekspresi dalam pencapaian hakikat maupun fungsinya.

3. DEFINISI KARYA SASTRA

Sayyid Quthb (dalam Sangidu, 2005:38) menyatakan bahwa karya sastra adalah untaian perasan dan realitas sosial (semua aspek kehidupan) yang tersusun baik dan indah dalam wujud konkret. Karya sastra tidak hanya berwujud konkret, dalam hal ini tulisan, tetapi ada karya sastra lisan yang berwujud tuturan (*speech*) yang rapi dan sistematis dan dituturkan oleh tukang cerita. Karya sastra merupakan karya yang mempunyai kekhasan yang mutlak yaitu keindahan, keorisinilan, dan keartistikan dalam isi dan ungkapannya. Karya yang tidak mengandung keindahan dan keartistikan tidak bisa disebut karya sastra.

Sastra disebut indah jika unsur-unsur yang dikandung didalamnya memenuhi syarat-syarat. Adapun syarat-syarat keindahan itu adalah keutuhan (*unity*), keselarasan (*harmony*), keseimbangan (*balance*), dan fokus (*focus*). John Burroughs mengatakan bahwa *literature is writings which expression and form, in connection with ideas and concerns and apparently permanent interest are essential features*. Jakob Sumardjo dan Zaini KM (1988:5-8) mengajukan sepuluh syarat karya sastra bermutu, yaitu:

- a. Karya sastra adalah usaha merekam isi jiwa sastrawannya.
- b. Sastra adalah komunikasi, artinya bisa dipahami oleh orang lain.
- c. Sastra adalah sebuah keteraturan, artinya tunduk pada kaidah-kaidah seni.
- d. Sastra adalah penghiburan, artinya mampu memberi rasa puas atau rasa senang pada pembaca.
- e. Sastra adalah sebuah integrasi, artinya terdapat keserasian antara isi, bentuk, bahasa, dan ekspresi pribadi pengarangnya.
- f. Sebuah karya sastra yang bermutu merupakan penemuan.
- g. Karya yang bermutu merupakan (totalitas) ekspresi sastrawannya.
- h. Karya sastra yang bermutu merupakan sebuah karya yang pekat, artinya padat isi dan bentuk, bahasa dan ekspresi.
- i. Karya sastra yang bermutu merupakan (hasil) penafsiran kehidupan.
- j. Karya sastra yang bermutu merupakan sebuah pembaharuan.

Pendapat berbeda dikemukakan Luxemburg (1992) berpendapat bahwa:

- a. Karya sastra adalah teks-teks yang tidak melulu disusun untuk tujuan komunikasi praktis dan sementara waktu.
- b. Karya sastra adalah teks-teks yang mengandung unsur fiksionalitas.
- c. Karya sastra adalah jika pembacanya mengambil jarak dengan teks tersebut.
- d. Bahannya diolah secara istimewa.
- e. Karya sastra dapat kita baca menurut tahap-tahap arti yang berbeda-beda.
- f. Karena sifat rekaannya sastra secara langsung tidak mengatakan sesuatu mengenai kenyataan dan juga tidak menggugak kita untuk langsung bertindak.
- g. Sambil membaca karya sastra tersebut kita dapat mengadakan identifikasi dengan seorang tokoh atau dengan orang-orang lain.
- h. Bahasa sastra dan pengolahan bahan lewaat sastra dapat membuka batin kita bagi pengalaman-pengalaman baru.
- i. Bahasa dan sarana-sarana sastra lainnya mempunyai suatu nilai tersendiri.
- j. Sastra sering digunakan untuk mencetuskan pendapat yang hidup dalam masyarakat.

4. DEFINISI DAN RUANG LINGKUP ILMU SASTRA

Bila kita mempelajari sastra, tentu tidak bisa lepas dari mempelajari ilmu sastra. Ilmu sastra adalah beberapa disiplin ilmu yang mempunyai keterkaitan langsung dengan kajian sastra. Ilmu sastra mempunyai ruang lingkup yang luas. Ilmu sastra menurut Asy-Syāyib (Sangidu, 2005: 38) adalah aturan-aturan (kaidah) dan pengetahuan-pengetahuan (*répertoire*) yang dapat membantu pembaca (pembelajar) untuk memahami karya sastra, menikmati, menganalisis, menginterpretasi, dan menciptakannya. Adapun ilmu yang dibutuhkan pembaca (pembelajar) yang berkaitan langsung dengan karya sastra adalah sejarah sastra, kritik sastra, dan teori

sastra. Menurut Atmazaki (dalam Muzakki, 2006: 25) ruang lingkup ilmu sastra meliputi : (1) teori sastra (نظرية الأدب), (2) sejarah sastra (تاريخ الأدب), dan (3) kritik sastra (نقد الأدب).

Teori sastra adalah bagian ilmu sastra yang membicarakan pengertian-pengertian dasar tentang sastra, unsur-unsur pembangun karya sastra, macam-macam sastra, perkembangan, dan kerangka pemikiran para ahli sastra tentang sastra. Teori sastra, secara garis besar, bergerak pada empat paradigma, yaitu penulis (pengarang), karya sastra (teks), pembaca, dan kenyataan (semesta). Untuk memenuhi tuntutan keempat paradigma tersebut kemudian diciptakan teori-teori tentang karya sastra. Teori-teori tersebut bukan khusus diciptakan untuk kepentingan ilmu sastra. Ia dimunculkan oleh pakar di bidang ilmu lain. Karena teori-teori tersebut dipandang mampu menjelaskan keberadaan dan makna karya sastra secara ilmiah, maka ia dipergunakan setelah dirumuskan untuk kepentingan ilmu sastra.

Sejarah sastra adalah bagian ilmu sastra yang memperlihatkan perkembangan karya sastra, tokoh-tokohnya, dan ciri dari masing-masing tahap perkembangan tersebut. Sejarah sastra juga mempelajari karya-karya sastra yang menonjol, aliran-aliran yang mendasari suatu karya, situasi sosial masyarakat, dan ideologi yang berpengaruh terhadap perkembangan karya sastra. Penulisan sejarah sastra Indonesia telah banyak dilakukan peneliti sastra, antara lain Ajip Rosidi, Jacob Sumardjo, Yudiono KS, Korrie Layun Rampan, Agus R.Sarjono, dan HB Jassin.

Kritik sastra adalah bagian ilmu sastra yang membahas tentang pemahaman, penghayatan, penafsiran, dan penilaian terhadap karya sastra. Kritik sastra berfungsi sebagai upaya menempatkan karya sastra pada posisinya yang jelas. Ketiga bagian ilmu sastra tersebut saling berkaitan. Keterkaitan tersebut menyebabkan saling ketergantungan antara satu dengan yang lain. Sebuah karya sastra tidak akan dapat dipahami, dihayati, ditafsirkan, dan dinilai secara sempurna tanpa bantuan ketiga bidang ilmu sastra tersebut.

5. HAKIKAT SASTRA ANAK

Sastra berbicara tentang kehidupan, tentang persoalan hidup manusia, tentang kehidupan di sekitar manusia, yang kesemuanya diungkapkan dengan cara dan bahasa yang khas. Sastra selalu menawarkan dua hal, yaitu kesenangan dan pemahaman. Kesenangan muncul karena sastra menampilkan cerita yang menarik, mengembangkan fantasi, dan menghibur pembaca. Pemahaman berkaitan dengan tampilan persoalan kehidupan dalam sastra. Eksplorasi kehidupan dalam sastra akan menambah pemahaman pembaca pada kehidupan nyata.

Sastra adalah gambaran dari masyarakat, kehidupan, dan seluruh permasalahannya. Dengan sifat mimetisnya, sebuah karya sastra memotret manusia dan kehidupannya untuk kemudian dipahami oleh pembacanya sebagai upaya untuk memahami manusia dan kehidupannya. Hal ini sesuai dengan pandangan Horatius bahwa sastra harus bertujuan dan berfungsi *utile et dulce* (bermanfaat dan indah).

Bermanfaat karena pembaca dapat menarik pelajaran yang berharga dalam membaca karya sastra, yang mungkin bisa menjadi pegangan hidupnya karena mengungkapkan nilai-nilai luhur. Mungkin juga karya sastra mengisahkan hal-hal yang tidak terpuji, namun pembaca masih bisa menarik pelajaran, sebab dalam membaca dan menyimak karya sastra pembaca dapat ingat dan sadar untuk tidak berbuat demikian. Selain itu, sastra harus bisa memberi nikmat melalui keindahan isi dan keindahan bahasanya (Pradotokusumo, 2005:6).

Berkat keindahannya, karya sastra dianggap menampilkan kualitas estetis yang paling beragam sekaligus paling tinggi. Aspek estetis karya sastra dihasilkan oleh keragaman *genre* yang bersifat dinamis, ketakterbatasan cerita yang dihasilkan yang tergantung pada kemampuan pengarang dan pembaca untuk menciptakan dan menafsirkannya, serta bahasa sebagai medium karya sastra yang memiliki kemampuan untuk berkembang secara tak terbatas, yang tergantung pada kemampuan imajinasi pembaca (Ratna, 2007:289-290).

Aspek estetis akan tampak bila pembaca mampu melihat dan menikmatinya. Kepekaan pembaca akan membuat kehidupan ini penuh makna, akan melihat betapa setiap ciptaan Tuhan berfungsi. Tugas manusialah untuk memanfaatkan semua itu. Sebaliknya tanpa kemampuan untuk melihat keindahan, semua hal menjadi tak bermakna, sehingga hidup menjadi hampa. Estetika mempengaruhi manusia melalui kesadaran total proses psikologis. Mencermati pentingnya estetika dalam kehidupan manusia, maka Mukarovskiy (Ratna, 2007:291) menyebutkan tiga fungsi, yaitu : (1) membangkitkan rasa bahagia, tenteram, dan damai; (2) mendominasi pusat perhatian pada saat tertentu, sekaligus mengabaikan perhatian lain yang pada saat itu tidak diperlukan; dan (3) mengganti fungsi lain yang sudah usang.

Keindahan sastra diharapkan dapat mengarahkan manusia untuk berperilaku estetis, sehingga kehadirannya akan memperoleh makna yang positif dalam masyarakat. Karya sastra harus berfungsi membangun kehidupan sosial, menciptakan energi baru, serta melahirkan pola dan struktur yang baru. Jadi sastra dan keindahannya akan memberikan manfaat kepada umat manusia.

Manfaat sastra tidak hanya dapat dirasakan oleh orang dewasa, namun juga oleh anak-anak. Manfaat pertama yang dirasakan oleh anak-anak adalah kesenangan. Namun, lebih jauh lagi, mereka dapat memperoleh manfaat lain, yaitu :

- a. Karya sastra adalah sumber utama untuk mengenali warisan kesusastraan dari generasi ke generasi.
- b. Dengan memahami dan menikmati karya sastra, maka sastra berperan dalam pemahaman dan penilaian terhadap warisan budaya.
- c. Pengembangan perilaku positif terhadap budaya sendiri sekaligus budaya lain yang sangat penting bagi perkembangan sosial dan personal. Karya sastra membangun pemahaman dan pengertian antarbudaya.
- d. Melalui karya sastra anak-anak melihat bagaimana tokoh menangani masalah yang dihadapi. Proses identifikasi dengan tokoh membuat mereka kemudian akan dapat mengatasi

masalahnya sendiri. Selain itu mereka juga akan memahami perasaan orang lain.

- e. Karya sastra merupakan pintu menuju pengetahuan dan pengembangan minat.
- f. Karya sastra memperkaya dan memperluas imajinasi, sekaligus estetika.
- g. Karya sastra membantu perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan kepribadian, dan perkembangan sosial anak (Norton, 1983:5).

Sastra pada hakikatnya adalah citra atau gambaran kehidupan (*image of life*), yakni penggambaran secara konkret tentang model-model kehidupan manusia. Sastra adalah metafora kehidupan (*metaphor for living*), yakni model-model kehidupan dalam sastra merupakan kiasan, simbolisasi, dan perbandingan dari kehidupan sesungguhnya. Artinya, model-model kehidupan yang dikisahkan melalui cerita merupakan kiasan, simbolisasi, perbandingan, atau perumpamaan dari kehidupan yang sesungguhnya. Lalu bagaimana dengan sastra anak? Saxby (dalam Nurgiyantoro, 2005:5) mengemukakan bahwa jika citraan atau metafora kehidupan yang dikisahkan itu berada dalam jangkauan anak, baik yang melibatkan aspek emosi, perasaan, pikiran, saraf, sensori, maupun pengalaman moral, dan diekspresikan dalam bentuk-bentuk kebahasaan yang juga dapat dijangkau dan dipahami oleh pembaca anak-anak, buku atau teks tersebut dapat diklasifikasikan sebagai sastra anak. Pada dasarnya karakteristik sastra tersebut di atas berlaku untuk semua jenis sastra, termasuk sastra anak.

Isi kandungan sastra anak dibatasi oleh pengalaman dan pengetahuan anak, pengalaman dan pengetahuan yang dapat dijangkau dan dipahami anak, dan pengalaman dan pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan emosi, kejiwaan, dan dunia anak. Pengalaman yang bersifat abstrak dan nonverbal sebagaimana yang dialami orang dewasa belum dapat dijangkau anak-anak. Selain itu, anak-anak juga belum mampu memahami kosakata, kalimat, dan ungkapan yang kompleks, sehingga bahasa sastra anak selalu berkarakteristik sederhana. Akan tetapi, sastra anak dapat berkisah

tentang apa saja, bahkan yang menurut ukuran orang dewasa tidak masuk akal. Imajinasi dan emosi anak dapat menerima cerita, yang bagi orang dewasa tidak masuk akal, secara wajar dan memang begitulah seharusnya menurut jangkauan pemahaman anak-anak.

Isi cerita anak tidak harus tentang hal yang baik-baik saja, malah harus bervariasi sehingga anak mengenal bermacam-macam nilai. Sastra anak selalu menempatkan sudut pandang anak sebagai pusat penceritaan, seperti kata Huck (dalam Nurgiyantoro, 2005:7), *children's books are books that have the child's eye at the center*. Pendapat senada dikemukakan oleh Winch bahwa buku bacaan anak yang baik adalah buku yang mengantarkan dan berangkat dari kacamata anak. Jadi, hakikat sastra anak adalah bacaan sastra anak yang dibaca oleh anak, secara khusus cocok dan diperuntukkan anak, mampu memuaskan pembaca anak, yang isi kandungannya sesuai dengan minat dan dunia anak, sesuai pula dengan tingkat perkembangan emosi dan intelektual anak.

Ketika timbul kesadaran bahwa anak-anak bukanlah miniatur orang dewasa, maka mereka memerlukan karya sastra yang khusus diperuntukkan bagi mereka. Kemudian sebuah genre sastra baru mulai dikenal, yaitu sastra anak (*Children's literature, littérature de jeunesse*). Hunt (Nurgiyantoro, 2005:8) mendefinisikan sastra anak sebagai buku bacaan yang dibaca oleh, yang secara khusus cocok untuk, dan yang secara khusus pula memuaskan sekelompok anggota yang kini disebut anak. Jadi sastra anak adalah buku bacaan yang sengaja ditulis untuk dibaca anak-anak. Isi buku tersebut harus sesuai dengan minat dan dunia anak-anak, sesuai dengan tingkat perkembangan emosional dan intelektual anak, sehingga dapat memuaskan mereka.

Sastra anak merupakan karya yang dari segi bahasa memiliki nilai estetis dan dari segi isi mengandung nilai-nilai yang dapat memperkaya pengalaman rohani bagi kalangan anak-anak. Pramuki (dalam Abdul Halik, 2008) mengungkapkan bahwa sastra anak-anak adalah karya sastra (prosa, puisi, drama) yang isinya mengenai anak-anak sesuai kehidupan, kesenangan, sifat-sifat, dan perkembangan anak-anak. Sedangkan menurut Solehan dkk (dalam Abdul Halik

2008) membagi pengertian sastra anak-anak atas dua bagian yakni sebagai berikut:

- a. Sastra anak adalah sastra yang ditulis oleh pengarang yang usianya remaja atau dewasa yang isi dan bahasanya mencerminkan corak kehidupan dan kepribadian anak.
- b. Sastra anak adalah sastra yang ditulis oleh pengarang yang usianya masih tergolong anak-anak yang isi dan bahasanya mencerminkan corak kehidupan dan kepribadian anak.

Dengan demikian, sastra anak dapat dikatakan bahwa suatu karya sastra yang bahasa dan isinya sesuai perkembangan usia dan kehidupan anak, baik ditulis oleh pengarang yang sudah dewasa, remaja atau oleh anak-anak itu sendiri. Karya sastra yang dimaksud bukan hanya yang berbentuk puisi dan prosa, melainkan juga bentuk drama.

Sastra anak adalah sastra yang ditujukan untuk anak, bukan sastra tentang anak. Sastra tentang anak bisa saja isinya tidak sesuai untuk anak-anak, tetapi sastra untuk anak sudah tentu sengaja dan disesuaikan untuk anak-anak selaku pembacanya. Kata anak yang dimaksud disini bukanlah anak balita ataupun anak remaja, tetapi anak usia SD yang berumur antara 6 sampai 13 tahun. Sesuai dengan sasaran pembacanya, sastra anak dituntut untuk dikemas dalam bentuk yang berbeda dari sastra orang dewasa hingga dapat diterima anak dan dipahami mereka dengan baik.

Pada umumnya cerita anak berangkat dari fakta yang konkret (kongruen) dan mudah diimajinasikan (Puryanto, 2008:2). Cerita yang disajikan secara emosional psikologis harus dapat ditanggapi dan dipahami oleh anak karena apa yang terdapat dalam cerita anak merupakan pelukisan kehidupan anak yang imajinatif ke dalam bentuk struktur bahasa anak.

Santoso (2003:8) mengungkapkan sastra anak adalah karya seni yang imajinatif dengan unsur estesisnya dominan yang bermediumkan bahasa baik lisan maupun tertulis yang secara khusus dapat dipahami oleh anak-anak dan berisi tentang dunia yang akrab dengan anak-anak.

Sastra anak dapat digunakan sebagai alat untuk memperkembangkan budi pekerti manusia. Budi pekerti adalah alat batin yang merupakan panduan akal dan perasaan untuk menimbang baik dan buruk. Muatan budi pekerti dalam sastra anak maksudnya adalah identifikasi budi pekerti yang dapat dikandung oleh oleh sejumlah unsur dalam karya sastra anak itu (Sugihastuti dalam Sujarwanto, Jabrohim. 2001: 252)

Keberadaan sastra anak belum memperoleh perhatian yang cukup serius. Padahal sastra anak yang berkualitas mampu memberikan pencerahan batin yang cukup signifikan pada kehidupan anak. Hal ini terjadi karena sastra mampu memberikan inspirasi serta imajinasi kepada anak untuk membangun keinginan-keinginannya. Sesuai dengan fungsi sastra anak adalah menyenangkan dan berguna/bermanfaat (Sugiarti, 2013:95).

Sebagai bagian dari kebudayaan nasional, sastra Indonesia memiliki kedudukan yang strategis, yakni sebagai wahana ekspresi budaya dalam upaya memupuk kesadaran sejarah semangat dan solidaritas kebangsaan. Dalam kedudukannya sebagai wahana ekspresi budaya, dijelaskan oleh Alwi dan Sugono (dalam Sugiarti, 2013:95) sastra Indonesia mempunyai fungsi untuk (1) menumbuhkan rasa kenasionalan; (2) menumbuhkan solidaritas kemanusiaan, dan (3) merekam perkembangan kehidupan masyarakat Indonesia.

Sastra anak termasuk dalam sastra populer dikarenakan sastra anak berkembang sesuai dengan keinginan dari pembacanya (Cullingford, 1998:30). Cullingford (1998: 36) menyatakan bahwa anak yang masih sangat muda menyukai cerita yang merefleksikan pandangan mereka terhadap lingkungan. Menceritakan pengalaman mereka seperti bangun di pagi hari atau pergi tidur merupakan cerita yang mereka cari. Mereka tidak begitu mempedulikan tokoh protagonisnya. Namun, ketika anak-anak beranjak besar mereka cenderung menyukai cerita yang menggambarkan imajinasi atau keterbalikan dari kenyataan. Sastra anak diceritakan secara lugas, penuh humor, atau menegangkan namun tetap harus sesuai dengan usia mereka. seperti misalnya cerita mengenai bencana alam, cerita tersebut harus menekankan pada keyakinan akan keadaan yang

lebih baik bukan pada keputus asa atau hilang harapan (Brown and Tomlinson, 1999:2).

6. PENGAJARAN SASTRA ANAK

Pembelajaran sastra dalam kurikulum sekolah merupakan tidak lain adalah pembelajaran moral dan atau nilai-nilai. Hal itu tidak sepenuhnya salah, tetapi juga tidak sepenuhnya benar. Berbagai teks kesastraan diyakini mengandung unsur moral dan nilai-nilai yang dapat dijadikan “bahan baku” pendidikan dan pembentukan karakter. Teks-teks kesastraan diyakini mengandung suatu “ajaran” karena tidak pengarang menulis tanpa pesan moral (*messages*).

Melalui pengajaran sastra, sesungguhnya kita telah dibawa ke tingkat manusia terdidik, yaitu manusia yang mampu berpikir tentang hidup, pandai memahami rahasia hidup, menghayati kehidupan dengan arif, dan mempertajam pengalaman-pengalaman baru. Melalui pengajaran sastra pula, peserta didik akan mampu memahami diri secara individu dan kelompok, sehingga akan menjadi manusia yang utuh, bermental baik, dan humanis (Endraswara, 2005:53). Jadi pengajaran sastra melibatkan pendidikan kejiwaan sekaligus kemanusiaan.

Pengajaran sastra seharusnya bertumpu pada pembinaan apresiasi, sehingga peserta didik akan mampu menerima, memahami, menghayati, merespon, dan mereaksi karya sastra. Pada akhirnya mereka akan mampu menginterpretasikan sastra atas dasar pengalamannya. Untuk sampai pada kemampuan apresiatif, diperlukan beberapa langkah, yaitu :

- a. Keterlibatan jiwa. Melalui perasaan empati dan simpati terhadap karya sastra, pembaca akan mampu menginternalisasi tokoh, peristiwa, dan karakter sesuai dengan pengalaman pribadinya.
- b. Penghayatan sejati terhadap karya sastra dengan memasuki cipta sastra secara inten, menikmatinya dengan kedalaman jiwa dan imajinasi.
- c. Pengimplentasian pengalaman yang ada dalam karya sastra dengan kehidupan nyata, sehingga sebuah karya sastra menjadi bermakna dan kontekstual (Endraswara, 2005:78-79).

Sebagai jalur penting dalam pengajaran sastra, Loban (Endraswara, 2005:103) mengemukakan bahwa apresiasi harus memperhatikan beberapa aspek, yaitu :

- a. Apresiasi sastra harus mampu berpengaruh pada kejiwaan individu
- b. Individu mampu merespon pada karya yang sedang dinikmati, baik secara emosional maupun secara intelektual.
- c. Kegunaan sastra sampai pada lahirnya pemahaman diri sendiri.
- d. Karya sastra harus memberikan imajinasi yang mampu menghadirkan pengalaman sastra yang menakjubkan.
- e. Kapasitas sastra dalam menyerap pikiran dan emosi akan menyadarkan pembacanya ke arah hidup yang sejati.

Aspek apresiatif mengarahkan kita pada pemahaman bahwa pengajaran sastra seharusnya mengarah pada aspek pragmatis, yaitu kegunaan atau fungsi sastra bagi peserta didik. Terdapat dua fungsi pokok pengajaran sastra, yaitu, pertama, pemerolehan kompetensi pada tataran pengalaman yang akan memungkinkan peserta didik mengakses berbagai hal lewat pembacaan karya sastra. Kedua, pemerolehan gambaran dan penjelasan secara luas dari pengalaman itu sendiri (Endraswara, 2005:42).

Pengajaran sastra di sekolah dasar (SD) diarahkan terutama pada proses pemberian pengalaman bersastra. Siswa diajak untuk mengenal bentuk dan isi sebuah karya sastra melalui kegiatan mengenal dan mengakrabi cipta sastra sehingga tumbuh pemahaman dan sikap menghargai cipta sastra sebagai suatu karya yang indah dan bermakna (Novi Resmini dalam http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA/196711031993032-NOVI_RESMINI/SASTRA_ANAK_DAN_PENGAJARANNYA.pdf).

Tujuan pengajaran sastra dikembangkan dalam kompetensi dasar yaitu siswa mampu mengapresiasi dan bereksprei sastra melalui kegiatan mendengarkan, menonton, membaca dan melisankan hasil sastra berupa dongeng, puisi dan drama pendek, serta menuliskan pengalaman dalam bentuk cerita dan puisi (KTSP, 2006). Pembelajaran sastra Dalam hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya

sastra. Pembelajaran sastra bermaksud agar siswa dapat menghargai kesusastraan bangsa sendiri serta dapat menghayati secara langsung nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Untuk mencapai tujuan di atas diperlukan realisasi pengajaran sastra yang tepat dengan porsi yang seimbang dan penggunaan metode serta teknik pengajaran yang tepat dan variatif. Namun, hal itu belum sepenuhnya terealisasi karena evidensi di lapangan membuktikan bahwa pengajaran sastra masih jarang dilaksanakan guru. Hal ini disebabkan para guru merasa kesulitan mengajarkan sastra sehingga lebih memilih untuk melewati daripada mengajarkannya. Hal ini berimbas kepada siswa. Mereka menjadi kehilangan kesempatan pengalaman untuk dapat berapresiasi dan berekspresi sastra. Hal ini juga berimbas pada kurangnya kemampuan siswa dalam mengapresiasi sastra khususnya dalam memahami prosa fiksi/cerita.

Ada beragam materi yang dapat digunakan untuk pembelajaran sastra, di antaranya adalah puisi (pantun, syair, puisi, dan sebagainya), fiksi (cerpen, novel, novelet, dongeng, dan sebagainya), serta drama. Untuk pembelajaran, materi ini menyesuaikan dengan tingkat usia dan kelas. Semakin tinggi tingkat sekolah, materi pembelajaran lebih kompleks, baik dalam konfliknya, diksinya, panjang ceritanya, dan sebagainya.

Fiksi merupakan salah satu materi pembelajaran sastra di Sekolah Dasar. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk memilih fiksi ini. Widiastono (2002:5-47) menyebutkan beberapa kriteria buku yang baik (fiksi merupakan salah satu bagiannya). *Pertama*, buku cerita yang baik tidak tertalu menjejalkan informasi dan pesan, tanpa memperhatikan perkembangan serta motivasi tokoh ceritanya. *Kedua*, tidak menggurui, penampilan tokoh dipaksa harus serba baik. *Ketiga*, memberi fantasi anak untuk berkembang. *Keempat*, sesuai dengan logika anak-anak. *Kelima*, menggunakan bahasa anak-anak (struktur kalimat tidak berbelit-belit, bervariasi).

Sementara itu, Sukarjaputra (2002:61-64) menyatakan kriteria yang berbeda. *Pertama*, mengutip pendapat seorang ahli kritikus

buku anak dari Perancis, Janine Despinette, bahwa buku cerita yang baik harus memberikan nilai edukatif, menghormati hak anak-anak, menghormati agama, dan memiliki kualitas sastra. *Kedua*, sesuai dengan tingkat usia dan pengetahuan anak. Jenis cerita dan banyaknya karakter karakter yang dikembangkan dalam cerita sangat tergantung dengan faktor ini. *Ketiga*, mengandung fantasi sehingga bisa merangsang anak untuk belajar logika. Dengan memahami logika, anak akhirnya mampu mengontrol jalannya cerita, bahwa menunggu-nunggu *surprise* (kejutan).

Buku cerita *The Chick and The Duckling* karya Mira Girmsburg yang merupakan buku yang memenuhi kriteria di atas dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran sastra di Sekolah Dasar. Buku ini berbahasa Inggris dan diterjemahkan oleh penulis. Secara khusus buku ini akan dibahas dalam makalah ini.

Buku ini bercerita tentang anak ayam dan anak bebek yang baru menetas. Setelah menetas, anak bebek berjalan. Anak ayam ikut berjalan. Anak bebek menggali lubang dan mencari cacing untuk dimakan. Anak ayam ikut-ikutan. Merasa belum kenyang, setelah memakan cacing, anak bebek menangkap kupu-kupu dan dimakannya. Anak bebek ikut-ikutan menangkap kupu-kupu sementara cacing yang ditangkapnya belum berhasil dimakannya. Setelah kenyang makan cacing dan kupu-kupu, anak bebek berjalan ke sungai. Anak ayam ikut-ikutan ke sungai sambil sibuk membawa cacing dan kupu-kupu di mulutnya. Anak bebek menceburkan diri ke sungai untuk berenang. Anak ayam meletakkan cacing dan kupu-kupu di tepi sungai dan ikut mencebur ke sungai untuk berenang. Anak ayam ternyata tidak bisa berenang. Ia pun tenggelam. Anak bebek membantu mengangkatnya ke tepi sungai, kemudian kembali berenang. Namun, kali ini anak ayam tidak mengikutinya. Anak ayam tetap di tepi sungai bermain dengan kupu-kupu.

Cerita ini mengilhami anak-anak untuk memahami perbedaan. Secara fisiologis, anak ayam dan anak bebek berbeda. Perbedaan itu berdampak pada jenis kemampuan. Jenis kemampuan menuntut tanggung jawab dan sikap yang berbeda pula. Sikap dan tanggung jawab inilah esensi dari pendidikan karakter (Kusmarwanti 2012:9).

7. MANFAAT DAN PENGAJARAN SASTRA

Abdul Wachid B.S. secara eksplisit mengemukakan dalam buku kumpulan esai sastranya berjudul “Sastra Pencerahan” (2005) bahwa sastra berfungsi sebagai media perlawanan terhadap slogan omong-kosong tentang sosial kemasyarakatan. Sapardi Joko Damono (1979) mengemukakan tiga hal yang harus diperhatikan yaitu: a) Sudut pandangan ekstrim kaum Romantik misalnya menganggap bahwa sastra sama derajatnya dengan karya pendeta atau nabi; dalam anggapan ini tercakup juga pendirian bahwa sastra harus berfungsi sebagai pembaharu dan perombak. b) Dari sudut lain dikatakan bahwa sastra bertugas sebagai penghibur belaka; dalam hal ini, gagasan “seni untuk seni” tak ada bedanya dengan praktek melariskan dagangan untuk mencapai best seller. c) Semacam kompromi dapat dicapai dengan meminjam sebuah slogan klasik: sastra harus mengajarkan sesuatu dengan cara menghibur.

Lantas apa fungsi sastra sebenarnya? Mengapa karya sastra diciptakan sepanjang sejarah kehidupan manusia? Jawabannya tentu karena karya sastra diperlukan oleh manusia. Seorang pemikir Romawi, Horatius, mengemukakan istilah *dulce et utile*, dalam tulisannya berjudul *Ars Poetica*. Artinya, sastra mempunyai fungsi ganda, yakni menghibur dan sekaligus bermanfaat bagi pembacanya. Kenapa sastra harus menghibur? Menghibur bukan berarti membuat pembaca terpingkal-pingkal karena tak dapat menahan tawanya. Namun lebih kepada kepuasan batin ketika mengikuti alur cerita. Herman J. Waluyo (2006) memberikan istilah katarsis yaitu pencerahan jiwa atau kesadaran jiwa terhadap lingkungan masyarakat atau terhadap keterbatasan individu yang seringkali melabrak posisi Tuhan. Sastra mampu menghibur dengan cara menyajikan keindahan, memberikan makna terhadap kehidupan (kematian, kesengsaraan, maupun kegembiraan), atau memberikan pelepasan ke dunia imajinasi.

Fungsi ganda sastra tampak seperti ketika kita membaca novel, sajak, dan sandiwara yang ternyata mempunyai dua arti. *Pertama*, membaca novel, sajak, dan sandiwara untuk melewati waktu yang luang, tetapi dengan berbuat demikian, dengan secara

tak sadar sebenarnya kita mengambil pengetahuan tentang dunia pikiran orang-orang yang dikisahkan dan keadaan masyarakat yang bersangkutan. *Kedua*, kita membaca sebuah hasil karya sastra bukan sebagai pelewat waktu luang semata melainkan karena kita secara sadar memang ingin mengetahui apa yang terjadi dengan seseorang atau beberapa orang tertentu. Aliran Formalisme Rusia juga sependapat bila sastra diartikan demikian, malahan mereka mengatakan bahwa sastra adalah pembantu khusus bahasa.

Karya sastra menjadi sarana untuk menyampaikan pesan tentang kebenaran, kebaikan, dan keburukan. Ada pesan yang sangat jelas disampaikan, ada pula yang bersifat tersirat secara halus. Karya sastra juga dapat dipakai untuk menggambarkan apa yang ditangkap sang pengarang tentang kehidupan di sekitarnya. Karya sastra dapat diibaratkan sebagai “potret” atau “sketsa” kehidupan. Tetapi, “potret” itu tentu berbeda dengan cermin, karena sebagai kreasi manusia, karya sastra di dalamnya terdapat pendapat dan pandangan penulisnya, sebagai refleksi kehidupan yang dilihat pengarang. Gagasan-gagasan yang muncul ketika menggambarkan karya sastra itu dapat membentuk pandangan orang tentang kehidupan itu sendiri. Contohnya adalah apa yang kita sebut dengan stereotip tentang ibu tiri, tentang kelompok etnis tertentu, dan lain-lainnya.

Pengenalan karya sastra dan manfaatnya kepada siswa, salah satunya, dilakukan melalui pengajaran sastra. Pengajaran sastra bertujuan agar siswa memiliki kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual. Kecerdasan ini akan terhidang dari dunia sastra yang begitu kaya, baik dari sisi genre maupun nilai yang dikandungnya. Pengajaran sastra juga seharusnya bertugas sebagai sarana pewarisan sistem nilai yang merupakan sumber norma kedewasaan, bukan sistem nilai yang mewariskan ilmu pengetahuan. Peran kedua ini disandang oleh kelompok ilmu-ilmu eksakta. Jadi, pengasahan afeksi bukannya kognisi menjadi tugas utama pengajaran sastra. Hal ini sekaligus juga menentang praktik pengajaran sastra yang lebih menonjolkan unsur objektifnya tinimbang nilai-nilai luhur yang dikandungnya. Bentuk pengajaran konvensional seperti ini akan menyesatkan siswa dari keindahan sastra yang seharusnya

dirasakan pada kekeringan objek sastra yang bersifat formal belaka. Maka, wajarlah jika Alwasilah mengatakan, “Penekanan kognitif pada unsur-unsur intrinsik karya sastra itu lebih banyak membawa mudarat daripada manfaat” (Media Indonesia, 30 Juni 2001).

8. FUNGSI SOSIAL SASTRA

Kemampuan sastra dalam menyampaikan pesan menempatkan sastra menjadi sarana kritik sosial. Contohnya dapat dilihat dari kehidupan sekitar kita sehari-hari, seperti penggunaan puisi dalam demonstrasi. Tetapi, kritik sosial dapat juga disampaikan oleh teks dengan cara yang lebih tersirat dan halus melalui piranti-piranti sastra, seperti penggunaan simbol dan nada ironis. Sastra merupakan media komunikasi, yang melibatkan tiga komponen, yakni pengarang sebagai pengirim pesan, karya sastra sebagai pesan itu sendiri, dan penerima pesan yakni pembaca karya sastra maupun pembaca yang tersirat dalam teks atau yang dibayangkan oleh pengarangnya.

Perlu diperhatikan bahwa fungsi sastra berubah dari zaman ke zaman, sesuai kondisi dan kepentingan masyarakat pendukungnya. Sastra lisan mempunyai fungsi sosial yang jelas dalam masyarakat tradisional sebagai bagian dari ritual, seperti ritual berbalas pantun untuk mengantarkan pengantin di berbagai kelompok adat di Indonesia, atau sebagai mantra penolak hujan dan penolak bala. Di Inggris genre drama muncul sebagai suatu bentuk dramatisasi cerita dari Injil atau kisah orang-orang suci.

Sastra dapat dipandang sebagai suatu fenomena sosial. Sastra ditulis dalam kaitannya dengan norma-norma dan adat istiadat jaman itu. Dengan demikian, sastra yang dihasilkan oleh seorang pengarang yang adalah salah satu anggota masyarakat merupakan refleksi sosial. Keadaan sosial selalu ditandai dengan pertentangan kelas, dan seorang penulis (pengarang) akan menyuarakan kelasnya masing-masing. Lahir wajah sastra yang bermacam-macam tergantung pada setiap pengarang yang melahirkan sastra tersebut, karena dia juga termasuk salah satu anggota kelompok sosialnya. Fungsi sastra yang akan dilahirkannya pun wujudnya

bermacam-macam, karena wajah sastra yang telah dilahirkan juga bermacam-macam. Sastra yang dilahirkan oleh seorang pengarang dari bangunan masyarakat bawah (kaum proletar), maka fungsi sosial sastra sebagai sarana perjuangan proletariat melawan sistem kapitalisme.

Jika sastra itu dilahirkan oleh pengarang dari bangunan masyarakat atas (kaum borjuis), maka fungsi sosial sastra sebagai sarana untuk melegitimasi kaum borjuis sehingga sistem kapitalisme semakin kokoh. Jika sastra dilahirkan oleh pengarang-pengarang sufi yang persepakatnya mengalami kegoncangan kejiwaan (misalnya pengarang Maulana Jalaluddin Rumi), maka fungsi sosial sastra adalah sebagai sarana untuk menuntun kehidupan masyarakat dalam bidang kerohaniannya.

Dengan demikian, fungsi sosial sastra itu tergantung dari masyarakat mana sastra itu dilahirkan, karena sastra adalah bagian dari masyarakat, dan masyarakat menjadi salah satu pembentuk sastra. Sastra ditulis oleh pengarang yang adalah anggota kelompok sosial masyarakatnya dan sastra berada dalam jaringan-jaringan sistem dan nilai dalam masyarakat (Sangidu, 2005:52-54). Dapat dirumuskan bahwa dalam kehidupan masyarakat sastra mempunyai beberapa fungsi yaitu :

- a. Fungsi rekreatif, yaitu sastra dapat memberikan hiburan yang menyenangkan bagi penikmat atau pembacanya.
- b. Fungsi didaktif, yaitu sastra mampu mengarahkan atau mendidik pembacanya karena nilai-nilai kebenaran dan kebaikan yang terkandung didalamnya.
- c. Fungsi estetis, yaitu sastra mampu memberikan keindahan bagi penikmat/ pembacanya karena sifat keindahannya.
- d. Fungsi moralitas, yaitu sastra mampu memberikan pengetahuan moral kepada pembaca/ peminatnya.
- e. Fungsi religius, yaitu sastra pun menghasilkan karya-karya yang mengandung ajaran agama yang dapat diteladani para penikmat/ pembaca sastra.

HAKIKAT DAN *GENRE* SASTRA

1. HAKIKAT SASTRA

Banyak ahli sastra yang mencoba mendefinisikan sastra (*adab*), akan tetapi batasan yang tepat mengenai apa hakikat sastra belum berhasil dirumuskan. Hakikat sastra yang berhasil dirumuskan adalah yaitu pengungkapan realitas kehidupan masyarakat secara imajiner atau secara fiksi. Dalam hal ini, sastra memang representasi dari cerminan masyarakat. Senada dengan apa yang diungkapkan oleh Georg Lukacs (Taum, 1997: 50) bahwa sastra merupakan sebuah cermin yang memberikan kepada kita sebuah refleksi realitas yang lebih besar, lebih lengkap, lebih hidup, dan lebih dinamik.

Rene Wellek berpendapat bahwa kesusastraan berpusat pada epik, lirik, dan drama karena ketiganya menunjuk pada dunia angan (*fiction, imagination*). Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa salah satu hakikat sastra bahwa kesusastraan mengakui adanya sifat *fictionally* (sifat menghayalkan), *invention* (penemuan atau penciptaan), dan *imagination* (mengandung kekuatan menyatukan angan untuk mencipta) (Pradopo, 1997: 35).

Karya sastra dipandang sebagai dokumen sosial yang menggambarkan refleksi situasi pada masa karya sastra tersebut

diciptakan, dengan kata lain, karya sastra adalah manifestasi dari kondisi sosial budaya dan peristiwa sejarah. Menurut Georg Lukacs, seorang kritikus Marxis, bahwa sastra merupakan pencerminan masyarakat. Sastra yang sejati tidak hanya merekam kenyataan dalam masyarakat, tetapi melukiskan kenyataan dalam keseluruhannya. Seorang pengarang dikatakan berkualitas apabila dapat melihat perkembangan masyarakat secara keseluruhan sehingga persepsinya terhadap realitas sosial yang dituangkan di dalam karyanya dapat mencerminkan realitas sosial.

2. GENRE SASTRA

Berbicara tentang *genre* atau macam-macam sastra sesungguhnya menyangkut beberapa perbedaan yang terdapat dalam berbagai macam teks sastra. Usaha untuk membuat pengelompokan terhadap karya sastra sebenarnya sudah banyak dilakukan sejak lama. Aristoteles misalnya, ia memberikan tiga kriteria yang dapat dijadikan patokan. *Pertama*, segi sarana perwujudannya (*media of representation*), karya sastra terbagi kepada prosa dan puisi. *Kedua*, segi objek perwujudannya (*object of representation*) karya sastra selalu membicarakan manusia, yang mempunyai tiga kemungkinan: (1) manusia rekaan lebih agung daripada manusia yang nyata, seperti : epik Homeros dan cerita Panji. (2) manusia rekaan lebih hina daripada manusia yang nyata, seperti dalam komedi dan lenong. (3) manusia rekaan sama dengan manusia yang nyata. *Ketiga*, segi ragam perwujudannya (*manner of poetic representation*), karya sastra terbagi kepada epik, lirik, dan drama.

Kriteria lain diberikan Luxemburg. Dari segi situasi bahasa, sastra dibedakan menjadi teks monolog, dialog, dan naratif. Sedangkan dari segi isi abstrak, Luxemburg membedakan karya sastra yang mengandung cerita dan karya yang tidak mengandung cerita. Robert Scholes membagi karya sastra atas dua bagian. *Pertama*, *science fiction*, membentuk imajinasi berdasarkan realitas yang dipahami (penulisan). *Kedua*, sesuatu realitas yang dilihat dari sudut imajinasi tertentu. Scholes menolak adanya karya-karya sastra yang sepenuhnya realitas atau sepenuhnya imajinasi,

karena keduanya tak mungkin dipisahkan. Sesuatu realitas akan dilihat dengan suatu imajinasi, sedangkan imajinasi tak mungkin dilepaskan dari suatu kemungkinan realitas yang diperhitungkan. Dengan demikian tak ada karya sastra sepenuhnya realitas, tanpa campur tangan imajinasi. Berbeda dengan sastra Arab, dilihat dari isi objeknya (*maudhu*), sastra dibagi menjadi dua macam: sastra kreatif (أدب انشائي) dan sastra deskriptif (أدب وصفي).

a. Sastra Deskriptif

Objek sastra deskriptif adalah bahasa seorang sastrawan ketika ia memperlihatkan pendapatnya baik dalam bentuk penjelasan atau kritikan terhadap hasil karya sastra kreatif. Jenis sastra ini tidak diperoleh dengan menatap alam (manusia) secara langsung, melainkan dengan mengkaji dan mengkritisi beberapa karya sastra kreatif dan kemudian memberikan penilaian secara objektif (Ahmad Al-Syayib dalam Muzakki, 2006:55). Menurut Abd Al-Mun'im Khafaji, jenis sastra ini dinamakan dengan kritik. Keberadaannya muncul menjadi karya baru setelah penulis (sastrawan) memberikan penilaian terhadap hasil karya sastra kreatif. Para pengkaji sastra membagi sastra deskriptif menjadi dua bagian, yaitu kritik sastra (*naqd al-adab*) dan sejarah sastra (*tarikh al-adab*).

b. Sastra Kreatif

Sastra kreatif adalah karya sastra yang dihasilkan dengan cara meniru dan menggambarkan alam semesta, baik alam itu muncul dari jiwa penulis sastra itu sendiri. Materi atau objek sastra kreatif ini adalah alam (*thabi'ah*), baik alam yang sifatnya internal (*dākhiliyyah*) maupun eksternal (*khārijīyyah*). Berdasarkan cara pemerolehannya, sastrawan Arab membagi sastra kreatif menjadi dua bagian, yaitu: puisi/syair (شعر) dan prosa (نثر). Pada pembahasan dalam bab ini, syair dan puisi dijelaskan secara terpisah.

1) Syair

Secara etimologi, kata syair berakar dari kata شعر - يشعر - شعرا - شعورا yang berarti mengetahui, merasakan,

sadar, mengomposisi, atau mengubah sebuah syair. Menurut Jurji Zaidan, syair berarti nyanyian (*al-ghina*), lantunan (*insyadz*), atau melagukan (*tartil*). Syair menurut sastrawan Arab adalah kata-kata fasih yang berirama dan berqafiah yang mengekspresikan bentuk-bentuk imajinasi yang indah. Jadi syair adalah karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan seorang penyair secara imajinatif, yang disusun dalam bahasa yang indah, disampaikan secara sengaja, dan diwarnai dengan irama. Sebuah ungkapan dapat dikategorikan sebagai karya sastra bergenre syair apabila ungkapan tersebut memenuhi kriteria: (1) *kalam* (bahasa), (2) *ma'na* (gagasan), (3) *wazan* (irama), (4) *qāfiah* (sajak), (5) *khayal* (imajinasi), dan (6) *qashdan* (sengaja).

Kalam artinya bahasa. Bahasa merupakan media utama sebuah karya sastra dan bahasa sastra mempunyai kekhasan tersendiri. Para penyair biasanya lebih tahu tentang sifat-sifat bahasanya dan lebih bisa mengeksploitasikan sifat-sifat fonetis, morfologis, dan sintaksis untuk mengejawantahkan rasa haru yang dialaminya. Penyimpangan pemakaian bahasa ini merupakan penyimpangan sosial (masyarakat penyair) dan bukan perorangan. Dalam kajian sastra, penyimpangan ini disebut *licentia poetica* yang merupakan kebebasan penyair (Muzakki, 2006: 43).

Ma'na artinya gagasan atau ide. *Ma'na* merupakan unsur batin dalam syair. Para kritikus menamakannya dengan istilah fakta, dalam bahasa Arab disebut *الحقيقة* dan juga dinamakan dengan kebenaran (*الصواب*). Dinamakan fakta karena syair mengandung peristiwa atau kejadian yang benar-benar ada, benar-benar dijumpai dalam kehidupan nyata, dan harus diterima sebagai kenyataan.

Wazan berarti keseimbangan. *Wazan* dalam syair adalah pengulangan bunyi yang sama pada setiap akhir bait dari bait-bait syair. *Wazan* lebih tepat diartikan sebagai pola irama atau musikalitas. Dalam kajian sastra Arab, setiap bait syair terdiri dari dua bagian dengan *wazan* yang sama, yang dikenal dengan istilah *bahr*. Dua bagian dengan *wazan* yang sama dalam setiap bait syair disebut dengan *al-mishrā'* (*المصراع*).

Qāfiah adalah kata akhir dari sebuah bait syair. Khalil bin Ahmad berpendapat bahwa *qāfiah* adalah dua sukun yang berada pada akhir bait syair termasuk huruf-huruf hidup (berharakat) dan termasuk pula huruf hidup sebelum sukun pertama. Dalam telaah sastra, *qāfiah* lebih tepat disebut sajak.

Khayal atau imajinasi adalah daya bayang, fantasi, tetapi bukan lamunan karena berpangkal pada kenyataan dan pengalaman. Imajinasi tidak sama dengan realitas yang sesungguhnya, karena imajinasi bersifat intuitif yang mengutamakan faktor rasa. Sebagian sastrawan Arab berpendapat bahwa karya sastra yang bergenre prosa dapat dikatakan syair apabila mengandung daya imajinasi yang indah meskipun tidak bersajak tertentu. *Qashdan* adalah sebuah ungkapan atau kata-kata baru yang dapat dikatakan syair apabila kata-kata tersebut sengaja dijadikan syair, tidak secara kebetulan.

a) Struktur Syair

Struktur syair pada dasarnya mempunyai dua unsur, yaitu *surface structure* (struktur luar/ fisik) dan *deep structure* (struktur dalam/ batin). Struktur luar syair berkaitan dengan bentuk, terdiri dari pilihan kata (diksi), struktur bunyi, penempatan kata dalam kalimat, penyusunan kalimat, penyusunan bait dan tipografi (irama). Sedangkan unsur dalam berkaitan dengan isi, tema, pesan atau makna yang tersirat di balik struktur luar. Musral Esten mengatakan bahwa unsur-unsur struktur syair/puisi (unsur luar) diantaranya adalah:

1. Musikalitas, yaitu unsur bunyi, irama atau musik dari sebuah puisi. Unsur ini terlihat pada penyusunan bunyi kata dan kalimat.
2. Korespondensi, yaitu hubungan antara satu larik (baris) dengan larik berikutnya, satu kata dengan yang lain, satu bait dengan bait yang lain.
3. Gaya bahasa yang membuat larik menjadi padat dengan arti imajinasi serta memberi warna emosi terhadap pembacanya.

b) *Macam-Macam Syair*

Para kritikus sastra, terutama kritikus sastra Arab, seperti Thaha Husein dan Ahmad Al-Syasib membagi syair dari segi isinya menjadi tiga macam: 1) syair cerita/ *epic poetry* (*syi'r qishashi*), 2) syair lirik/ *lyric poetry* (*syi'r ghina'i*), dan 3) syair drama/ *dramatic poetry* (*syi'r tamtsili*). Abd Al-Aziz bin Muhammad Al-Faishal menyebut syair cerita dengan istilah *syi'r malhami*, walaupun pengertiannya tidak ada perbedaan. Contoh syair karya Umru' al-Qais adalah sebagai berikut:

على بأنواء الهموم ليبتلى	وليل كموج البحر أرخى سدوله
وأردف أعجاز أو ناء بكللكل	فقلت له لما تمطى بصلبه
بصبح وما الاصبح منك بأمثل	ألاً ايها الليل الطويل ألا انجلي

Di kala malam yang segelap lautan
tengah meliputiku
dengan berbagai macam keresahan
untuk mencobaku
Di waktu malam tengah memanjangkan waktunya
maka aku katakana padanya
Wahai malam yang panjang
gerangan apakah yang menghalangimu
untuk bergantian dengan pagi hari?
walaupun pagi hari itu
tidak lebih baik daripada engkau.

c) *Syair Cerita*

Syair *cerita* adalah jenis novel yang bersifat objektif (*maudhu'i*). Ia berupa kasidah panjang yang menceritakan peristiwa-peristiwa sejarah, kemudian disusun dalam bentuk cerita kepahlawanan untuk dinyanyikan. Seperti, *Ilyadzah* dan *Udisa* karya Homerus, kisah bangsa Yunani yang terdiri dari 16 ribu baris; mahabarata, kisah India yang terdiri dari 100 ribu bait; dan *Syahanamah Al-Firdaus*, kisah orang Persia yang terdiri dari 60 ribu bait.

d) *Syair Lirik*

Syair lirik adalah syair yang secara langsung mengungkapkan perasaan, baik perasaan sedih maupun harapan. Ia berupa kasidah yang cukup panjang dan bersifat subjektif (*dzati*), sehingga lebih tepat untuk menggambarkan kepribadian seseorang. Jenis syair ini sangat terkenal atau sering kali dipergunakan oleh sastrawan Arab. Syair ini biasanya bertujuan untuk memuji, mengejek, meratap, merayu, dan sebagainya.

e) *Syair Drama*

Syair drama adalah syair yang dibuat untuk disaksikan di atas panggung dan bersifat objektif. Karena terbatas oleh waktu dan tempat, jumlah baitnya tidak sepanjang syair-syair lainnya. Dilihat dari segi penyampaian dan episodenya perlu disusun dengan baik, jenis syair ini menyerupai syair cerita. Pada sisi lain, karena penyampaian tujuannya yang masih memerlukan peran aktor untuk mengungkapkan perasaan kepribadian yang berbeda, jenis syair ini menyerupai syair lirik. Dengan demikian, keberadaan syair drama ini menggabungkan dua syair yang ada, yaitu syair cerita dan syair lirik.

Maksud bersifat subjektif (*dzati*) dan objektif (*maudhu'i*) adalah berdasarkan kepada pembagian sastra, sebagaimana diungkap Khafaji, yang dilihat dari segi materi yang disampaikan, sastra dibagi kepada dua jenis: 1) sastra subjektif (*Al-adab Al-dzati*), dan 2) sastra objektif (*Al-adab Al-maudhu'i*). Sastra subjektif adalah karya sastra di mana seorang sastrawan mengungkapkan perasaan, buah pikiran, dan imajinasinya sendiri, seperti syair lirik (*syi'r ghina'i*). Sedangkan sastra objektif adalah karya sastra di mana seorang sastrawan mengungkapkan perasaan, keinginan, dan buah pikiran orang lain, misalnya syair drama (*syi'r tamtsili*) dan syair cerita (*syi'r qishashi*) (M. Abd Al-Mun'im Khafaji dalam Muzakki, 2006:). Pada masa modern, dilihat dari segi lahirnya, syair Arab terbagi menjadi :

- 1) *Syi'r Multazam*, yaitu syair yang tidak terikat dengan aturan *wazan* dan *qafiah*.
- 2) *Syi'r Mursal*, yaitu syair yang terikat dengan satuan irama (*taf'ilat*), tetapi tidak terikat dengan aturan *wazan* atau *qafiah*.

- 3) *Syi'r Hurr*, yaitu syair tidak terikat sama sekali dengan aturan *wazan*, *qafiah* maupun *taf'ilat*, tetapi masih terikat dengan satuan irama khusus yang menjadi karakteristik karya sastra bernilai tinggi.

2) **Puisi**

Horatius, seorang kritikus Romawi, mensyaratkan dua hal bagi puisi, yaitu puisi harus indah dan menghibur (*dulce*), namun pada saat yang sama puisi juga harus berguna dan mengajarkan sesuatu (*utile*). William Wordsworth, penyair Romantik Inggris, memahami puisi sebagai suatu luapan spontan dari perasaan yang kuat - *a spontaneous overflow of powerful feelings*. Sementara itu, Roman Jakobson, seorang ahli linguistik dari Perancis, menekankan pada fungsi puitik (*poetic function*) teks, yakni sebuah fungsi yang mengarahkan segenap upaya dan perhatian pada unsur-unsur teks itu sendiri.

Secara konvensional, sebuah puisi biasanya menggunakan beberapa atau salah satu unsur secara dominan untuk membangun makna. Puisi biasa didefinisikan sebagai karangan yang terikat, sedangkan prosa ialah bentuk karangan bebas. Puisi itu karangan yang terikat oleh: (1) banyak baris dalam tiap bait (*kuplet/strofa*, suku karangan); (2) banyak kata dalam tiap baris; (3) banyak suku kata dalam tiap baris; (4) rima; dan (5) irama. Definisi tersebut sudah tidak cocok lagi dengan wujud puisi zaman sekarang.

Definisi Altenberd, puisi adalah pendramaan pengalaman yang bersifat penafsiran (menafsirkan) dalam bahasa berirama (*bermetrum*) (as the interpretive dramatization of experience in metrical language). Samuel Taylor Coleridge mengemukakan puisi itu adalah kata-kata yang terindah dalam susunan terindah. Penyair memilih kata-kata yang setepatnya dan disusun secara sebaik-baiknya, misalnya seimbang, simetris, antara satu unsur dengan unsur lain sangat erat hubungannya, dan sebagainya. Carlyle berkata, puisi merupakan pemikiran yang bersifat musikal. Penyair dalam menciptakan puisi itu memikirkan bunyi yang merdu seperti musik dalam puisinya, kata-kata di susun begitu rupa hingga yang

menonjol adalah rangkaian bunyinya yang merdu seperti musik, yaitu dengan mempergunakan orkestrasi bunyi.

Wordsworth mempunyai gagasan bahwa puisi adalah pernyataan perasaan yang imajinatif, yaitu perasaan yang direkakan atau diangankan. Adapun Auden mengemukakan bahwa puisi itu lebih merupakan pernyataan perasaan yang bercampur-baur, sedangkan Dunton berpendapat bahwa sebenarnya puisi itu merupakan pemikiran manusia secara konkret dan artistik dalam bahasa emosional serta berirama. Shelley mengemukakan bahwa puisi adalah rekaman detik-detik yang paling indah dalam hidup kita.

Shahnon Ahmad mengemukakan bahwa bila unsur-unsur dari pendapat-pendapat itu dipadukan, maka akan didapat garis-garis besar tentang pengertian puisi yang sebenarnya. Unsur-unsur tersebut berupa: emosi, imajinasi, pemikiran, ide, nada, irama, kesan pancaindera, susunan kata, kata-kata kiasan, kepadatan, dan perasaan yang bercampur-baur. Jadi, puisi itu mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi panca indera dalam susunan yang berirama. Puisi itu merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, digubah dalam wujud yang paling berkesan (Pradopo, 2002:4-7). Adapun perbedaan pokok puisi dan prosa adalah

- a. Kesatuan-kesatuan korespondensi prosa yang pokok ialah kesatuan sintaksis; kesatuan korespondensi puisi resminya— bukan kesatuan sintaktis—kesatuan akustis.
- b. Di dalam puisi korespondensi dari corak tertentu, yang terdiri dari kesatuan-kesatuan tertentu pula, meliputi seluruh puisi dari semula sampai akhir. Kesatuan ini disebut baris sajak.
- c. Di dalam baris sajak ada periodisitas dari mula sampai akhir.

a) *Macam-macam Puisi*

Banyak orang menyakini bahwa “puisi” tertua adalah mantra, yang merupakan bagian penting ritual-ritual masa lampau. Kekhasan mantra terletak pada pengulangan-pengulangan bunyi serta efek yang dihasilkannya pada pendengar. Konon,

mantra punya fungsi magis, yakni mampu menyembuhkan penyakit, megusir roh jahat atau bala, dan menghubungkan manusia dengan alam supranatural. Di dalam mantra, bunyi lebih penting daripada makna. Itulah sebabnya mengapa mantra di atas tidak membangun suatu makna yang utuh dan dapat dicerna, namun lebih mengutamakan pengulangan bunyi-bunyi tertentu.

Pada Zaman Pertengahan di Eropa, kira-kira pada abad ke12, dan beberapa periode setelah zaman tersebut, puisi dinyanyikan oleh para *troubadour* (pelipur lara) serta penyair istana. Isinya biasanya mengisahkan tentang hikayat para pahlawan dan percintaan. *Troubadour* yang terkenal dalam sejarah kesusastraan Perancis adalah Marcabru yang mendapat julukan *Le Pain Perdu* atau *The Lost Bread* dan Richard Coeur de Lion (*The Lion Heart*). Di Indonesia tradisi serupa juga dapat dijumpai, khususnya dalam tradisi kesusastraan Melayu. Masing-masing bait terdiri atas dua larik yang memiliki rima yang sama. Di dalam kesusastraan Inggris bentuk seperti ini disebut dengan *heroic couplet* dan lazim digunakan pada periode Agustus, yang mengutamakan keteraturan dalam bentuk. Dalam kesusastraan Melayu bait berlarik ganda dan berima sama ini disebut dengan *gurindam*.

W.H. Hudson membagi puisi menjadi puisi subjektif dan puisi objektif. Cleanth Brooks menyebutkan adanya puisi naratif dan puisi deskriptif. David Daiches membagi puisi menjadi puisi fisik, puisi platonik, dan puisi metafisik. X.J. Kennedy menyebutkan adanya puisi konkret dan balada (Waluyo, 1987: 135).

b) *Segi Ungkapan*

Dari segi ungkapan, puisi dapat dikategorikan dalam lirik dan epik. Puisi lirik banyak mengeksplorasi subjektivitas dan individualitas aku lirik dalam sajak. Biasanya, puisi lirik lebih mengutamakan suasana daripada tema, dan makna kerap perlu dipahami dalam kaitan dengan suasana batin tertentu yang hendak dibangun daripada dengan pesan-pesan moral. Puisi lirik adalah jenis puisi yang pertama kali muncul dalam

sastra Arab Jahiliyyah. Puisi berjenis epik dan dramatik tidak ditemukan dalam sastra Arab Jahiliyyah karena penciptaan puisi jenis ini memerlukan

Epik banyak menggunakan kisah dan lebih bergaya prosais sambil tetap mempertahankan unsur-unsur puitik yang umum dijumpai dalam puisi, seperti rima, kesamaan jumlah ketukan, dan semacamnya. Oleh sebab itu, epik juga kerap disebut dengan sajak naratif. Isinya pada umumnya tentang petualangan atau perjalanan seorang pahlawan atau tokoh, serta berbagai perbuatan luhur yang dilakukannya. Sajak yang pada zaman dahulu juga dibawakan lewat nyanyian disebut dengan *balada* (Budianta, 2003:62-63).

c) *Segi Bentuk*

Dari segi bentuk, secara garis besar dapat disebutkan adanya sajak-sajak yang bentuknya terikat, seperti soneta, kwatrin, pantun, dan sajak-sajak berbentuk bebas. Soneta biasanya terdiri atas empatbelas larik dengan pola rima tertentu, kwatrin adalah se bait sajak yang terdiri atas empat larik dengan rima tertentu. Kwatrin adalah bentuk sajak yang lebih pendek karena hanya terdiri atas empat larik. Tradisi penulisan kwatrin sudah sangat tua, dan bentuk ini telah populer sejak zaman dahulu.

Kwatrin dijumpai dalam kesusastraan Sanskrit lama yang dimulai tahun 1500 SM hingga dalam khazanah sastra Persia sekitar abad pertama Masehi. Penyair Persia yang terkenal adalah Omar Khayyam, dan dalam bahasa Persia kwatrin disebut *ruba'iyat*. Contoh kwatrin:

Kalau saja hati dapat mencerna makna hidup ini,
Dalam maut dapat dipahaminya misteri Ilahi,
Hari ini saat kau miliki dirimu, kau tak tahu apa-apa,
Esok saat kau tinggalkan dirimu, apa yang kau ketahui?
Hari ini adalah masa mudaku,
Kuteguk anggur sebab itulah hiburanku,
Jangan salahkan aku, rasanya pahit namun nikmat,
Rasanya pahit sebab itulah hidupku.

Pantun adalah sebuah bentuk puisi khas Melayu yang terdiri atas empat baris. Rimanya a-b-a-b dan dua larik pertama tidak saling terkait dengan dua larik berikutnya dari segi isi, namun kedua pasangan itu memiliki hubungan bunyi dan irama yang erat. Ada pantun yang dibuat untuk saling memadu kasih, yang disebut dengan pantun berkasih-kasih, dan ada pula yang isinya jenaka dan disebut dengan pantun jenaka. Contoh pantun:

Pantun Berkasih-kasih

Jangan suka dibenang-benang
 Kalau dibenang memutus tali
 Jangan suka dikenang-kenang
 Kalau dikenang meracun hati

Pantun Jenaka

Naik ke bukit beli lada
 Lada sebiji dibelah tujuh
 Apa sakitnya berbini janda
 Anak tiri boleh disuruh

Puisi konkret merupakan salah satu ciri puisi modern, yang menekankan pada efisiensi kata dan menghindari abstraksi. Di Indonesia, puisi jenis ini kerap dirancukan dengan puisi bebas yang dipelopori sejumlah mahasiswa ITB. Bunyi dan suasana terkadang masih dominan, tetapi unsur-unsur lain seperti rima dan makna tidak lagi menjadi prasyarat. Citraan yang digunakanpun sifatnya konkret dan berorientasi pada resepsi inderawi.

Pada kesusastraan Jepang terdapat dua bentuk sajak pendek yang disebut *haiku* dan *tanka*. *Haiku* terdiri atas tujuh belas suku kata saja, yang dirangkai dalam tiga larik dengan susunan 5-7-5. Dalam *haiku*, dua tema yang berbeda disatukan secara lirik, sedangkan *tanka* sedikit lebih panjang, terdiri atas tiga puluh satu suku kata dengan susunan 5-7-5-7-7. *Tanka* telah berkembang di Jepang selama hampir 800 tahun. contoh dua buah *tanka* (telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia) adalah sebagai berikut:

Bagaikan mimpi	Di Nigitazu,
Kuingat badai s'malam	Bulan meluncurkan prahu
Petir dan hujan,	Kenapa heran?
Lembut hangat tubuhmu	Bulan bangkitkan pasang

Dan kilat diwajahmu.
 (Ariwara Yukihira)

Buka layarmu, naik!
 (Putri Nukada)

d) *Segi Isi*

Puisi juga bisa ditinjau dari segi isinya. Ada sajak yang berisi puji-pujian untuk seorang tokoh atau pahlawan, atau suatu peristiwa besar. Sajak seperti ini disebut dengan *ode*. Penyair-penyair Romantik Inggris dari abad ke-19 dikenal suka mengubah *ode*, yang dipersembahkan bagi alam. Disamping *ode*, dikenal juga se bentuk sajak yang biasanya diguratkan pada batu nisan di makam seseorang, yang disebut dengan *epitaf*. *Epitaf* kerap berisi pesan atau ajaran moral yang dipetik dari pengalaman orang yang dimakamkan di bawah nisan tersebut. Puisi juga berisi semacam dukacita atau rasa sesal akan sesuatu yang sangat berharga atau dikasihi namun yang kini telah hilang. Puisi dengan kandungan seperti ini disebut dengan *elegi*. Contoh berikut adalah potongan sajak “Elegi Dorolegi” karya Sitok Srengenge yang menunjukkan kerinduan atau rasa kehilangan yang ditujukan kepada kampung halamannya:

Di pelataran, di bawah benderang bulan,
 ia bimbing anak-anak dengan dolanan dan nyayian,
 Gobak sodor, jamur, pencari ubi, ayam hilang,
 berkejaran, berjaln tangan melingkar, bergamit bahu
 memanjang,
 Di hamparan tanah lapang, di atas rerumputan,
 di bawah curah cahaya bulan!

Dalam tradisi kesusastraan Jawa Baru terdapat se bentuk persajakan yang disebut dengan macapat, yang lazim digunakan dalam penulisan babad, yaitu kisah sejarah atau kronikel Jawa. Biasanya, macapat ditembangkan dengan susunan nada tertentu. Khazanah kesusastraan Jawa Kuno, terdapat kakawin, di Amerika terdapat ragam puisi yang dikenal dengan puisi imajis, yang terutama dapat dilihat dalam karya-karya Ezra Puond, dan masa Puritan di Inggris abad ke-17 terdapat banyak puisi tipografis yang mencoba memvisualisasikan bentuk-bentuk sesuai tema puisi.

3) **Prosa**

Menurut Ahmad Al-Iskandari dan Musthafa Inani (dalam Muzakki, 2006:53), prosa adalah kata-kata yang tidak terikat dengan pola irama (wazan) maupun sajak (gāfiah). Pada dasarnya, kata prosa tidak langsung berhubungan dengan karya sastra, karena prosa lebih dekat kepada pemaparan.

Sebuah pemaparan dikatakan karya sastra apabila memenuhi beberapa syarat, diantaranya: *pertama*, di dalamnya terdapat deretan peristiwa. Sebuah peristiwa ditandai oleh tindakan dalam satu kesatuan ruang dan waktu. Apabila tidak ada tindakan, artinya yang ada hanya lukisan tentang tempat atau ruang dan waktu, maka ia berubah menjadi deskripsi. *Kedua*, peristiwa menghendaki adanya tokoh. Tokoh adalah orang yang menggerakkan peristiwa. Bersambungannya peristiwa adalah aksi dan tindakan tokoh. *Ketiga*, deretan peristiwa dan tokoh itu adalah peristiwa dan tokoh fiktif. Inilah yang mendasar dalam karya sastra. Unsur fiksi inilah yang amat menentukan dalam karya sastra *genre* prosa. Karena prosa tidak terikat oleh kaidah-kaidah sebagaimana yang ada pada puisi, maka prosa tidak termasuk karya sastra dalam arti yang sebenarnya. Berbeda dengan prosa lirik atau prosa estetis yang termasuk karya sastra dalam arti sebenarnya karena memenuhi tuntutan nilai estetika dan unsur-unsur sastra lainnya, seperti imajinasi, perasaan, gagasan, dan lain sebagainya.

Menurut Syauqi Dhaif, secara umum prosa ada dua macam :

- a. Prosa biasa (*Al-natsr Al-'adi*). Prosa ini sering digunakan dalam bahasa komunikasi. Ia tidak memiliki nilai sastra kecuali *matsal* dan *hikmah* yang sudah berlaku di kalangan masyarakat.
- b. Prosa yang dicipta oleh para sastrawan. Prosa ini memiliki bahasa seni (estetik) dan mengandung unsur-unsur *balaghah*. Jenis prosa inilah yang mendapatkan perhatian dari para kritikus sastra (Syauqi Dhaif: 1960; 15).

Dilihat dari karakteristiknya, prosa dapat dibagi kepada dua bagian yaitu prosa ilmiah dan prosa seni. Sebuah karya dapat dikategorikan prosa estetis apabila memenuhi empat unsur yaitu:

fikrah (gagasan), athifah (rasa), lafdz (bahasa), dan khayal (imajinasi). Sedangkan prosa ilmiah hanya memenuhi dua unsur saja, yaitu gagasan dan bahasa.

Sastrawan Barat, sebagaimana diungkap Ahmad Al-Syayib, membagi prosa kepada beberapa macam, di antaranya: deskripsi, narasi film, novel, cerpen atau cerita pendek, sejarah, biografi, eksposisi, argumentasi, kritik, esai, debat, dan orator. Sementara dalam sastra Arab, belum ada pembagian yang jelas seperti yang dilakukan sastrawan Barat. Namun Ibn Ja'far pernah menulis karyanya "Naqad Al-Natsr" bahwa prosa Arab terdiri dari *khithabah* (retorika), *tarassul* (korespondensi), *ihtijaj* (argumentasi), dan *hadits* (cerita). Pembagian ini tidak menutup untuk memasukkan bidang lain sehingga disebut sebagai karya prosa. Karena pada dasarnya prosa itu diperoleh melalui: tulisan dan ungkapan lisan (Ahmad Al-Syayib dalam Muzakki, 2006:54-55).

4) **Drama**

Drama adalah sebuah genre sastra yang penampilan fisiknya memperlihatkan secara verbal adanya *dialogue* atau cakapan di antara tokoh-tokoh yang ada. Selain didominasi oleh cakapan yang langsung itu, lazimnya sebuah karya drama juga memperlihatkan adanya semacam petunjuk pemanggungan yang akan memberikan gambaran tentang suasana, lokasi, atau apa yang dilakukan oleh tokoh. Pengertian umum mengenai karya drama ini mengikuti batasan sebagaimana pernah dikemukakan oleh Sir John Pollock. Tidak semua pementasan drama berdasarkan karya seperti telah dikutip cuplikannya. Ada sejumlah karya yang kemudian dipentaskan oleh sebuah grup teater misalnya, yang ternyata tidak berdasarkan sebuah naskah yang telah berbentuk sebagaimana contoh di atas, melainkan berbentuk prosa, atau bahkan berbentuk puisi (Budianta, 2003:95-97).

Ada sejumlah karya drama yang sangat populer, yang berkali-kali dipentaskan di berbagai kesempatan dan di berbagai tempat. Sebaliknya, banyak pula karya drama yang berhenti sebagai semata-mata bacaan; tanpa pernah dipentaskan sama sekali. Drama yang

cenderung lebih tepat untuk dibaca saja, meskipun secara verbal juga memperlihatkan adanya cakapan dan petunjuk pemanggungan, lazim disebut sebagai closet drama atau “drama baca” dalam istilah Indonesia.

Drama bukan hanya sekedar pemaparan atau diskusi tentang peristiwa kehidupan yang nyata. Drama sebenarnya lebih merupakan ‘penciptaan kembali’ kehidupan nyata. Drama, menurut istilah Aristoteles adalah peniruan gerak yang memanfaatkan unsur-unsur aktivitas nyata. Bahasa merupakan unsur utama drama, tetapi masih ada unsur-unsur lain yang sangat penting, yaitu: gerak, posisi, isyarat, dan ekspresi wajah. Bahasa dalam drama mengandung bermacam pengucapan lisan yang penting, seperti lagu, kalimat, lafal, volume, suara, dan tekanan agar dapat menyampaikan pesan secara sempurna (Rahmanto, 1988:90). Contoh petikan drama karya Robert Bolt yang berjudul *A Man for All Seasons* (setelah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia).

Cromwell : Maaf atas undangan yang mendadak ini, Tuan Thomas. Terima kasih atas kedatangannya. (menarik gorden, nampaklah Rich duduk di dalam ruangan yang sempit siap dengan alat tulis-menulisnya). Silakan duduk. Anda kenal Tuan Rich bukan?

More : Tentu. Teman lama saya. Aha, Anda mengenakan baju yang bagus Richard.

Cromwell : Tuan muda Rich akan mencatat pembicaraan kita.

More : Anda baik hati padaku, Tuan muda Sekretaris.

Cromwell : (*tertawa penuh penghargaan, kemudian*) percayalah padaku, Sir Thomas. Tetapi, ah jangan. Ini terlalu berlebihan. Anda berbicara sajalah. Toh Anda termasuk pengagum orang-orang yang tulus hatinya ketimbang saya. (*Rich mulai menulis*). Jangan ditulis dulu Rich. Belum, belum dimulai. (*bernada mengundang More untuk menertawakan Rich*).

Sebagai istilah, “drama” dan “teater” ini datang atau kita pinjam dari khazanah kebudayaan Barat. Secara lebih khusus, asal kedua

istilah ini adalah dari kebudayaan atau tradisi bersastra di Yunani. Pada awalnya, di Yunani ini, baik “drama” maupun “teater” muncul dari rangkaian upacara keagamaan, suatu ritual pemujaan terhadap para dewa. Istilah “drama” itu sendiri, seperti dikemukakan oleh Boen S. Oemarjati (1971), pada masa Aeschylus (525-456 SM)—satu di antara tiga penyair tragedi Yunani—sudah menyiratkan makna ‘peristiwa’, ‘karangan’, dan ‘risalah’.

Istilah teater yang berasal dari theatron yang juga merupakan turunan dari kata theaomai mengandung makna ‘dengan takjub melihat atau memandang’. Secara khusus lagi, pada masa Thucydes (471-395 SM) dan Plato (428-348 SM), teater juga dimaksudkan sebagai ‘gedung pertunjukan, panggung’, atau ‘publik, auditorium’ pada zaman Herodotus (490-424 SM), dan ‘karangan tonil’, sebagaimana disebutkan dalam kitab Perjanjian Lama. Pada masa awal pertumbuhannya di Barat, sebagai bentuk upacara agama, drama dilaksanakan di lapangan terbuka. Para penonton duduk melingkar atau membentuk setengah lingkaran, sedangkan upacara dilakukan di tengah lingkaran tersebut.

Sementara pada teater di Yunani khususnya, tempat penonton berada membentuk setengah lingkaran yang semakin besar radiusnya, semakin tinggi tempat duduk penonton bersangkutan. Bentuk seperti ini dikenal sebagai amphitheater, yang dibuat sedemikian rupa itu pada zaman itu, sesuai dengan sifat drama dan merupakan suatu penyiasatan terhadap mutu suara maupun pandangan penonton yang masih belum terbantu oleh penemuan teknologi pandang-dengar (*audio-visual*), seperti sekarang ini. Perkembangan drama, pada gilirannya kemudian, memperlihatkan adanya penggeseran dari ritual keagamaan menuju kepada suatu oratoria, suatu seni berbicara yang mempertimbangkan intonasi untuk mendapatkan efektivitas komunikasi.

Dari oratoria ini, kemudian perkembangan memperlihatkan adanya dua kecenderungan besar. Di sana pihak, ada kecenderungan oratoria yang sarat dengan musik sebagai elemen utamanya, yang hingga kini kita kenal dengan opera dan operet, dan di pihak lain muncul pula bentuk oratoria yang hanya mengandalkan cakapan

atau dialog sebagai elemen utama seperti yang kini kita kenal sebagai drama. Dan sudah barang tentu, bentuk-bentuk teater mengalami perkembangan pula sejajar dengan perkembangan drama dan perkembangan teknologi pandang-dengar yang ada (Budianta, 2003:99-100).

c. Sastra Elektronik

Sastra Elektronik adalah sastra di media elektronik. Sastra dalam peradaban tradisional didominasi sastra lisan; dalam peradaban modern didominasi oleh sastra tulis; dan dalam peradaban *postmodern* didominasi oleh sastra elektronik. Ambang peralihan tiap peradaban tampak dalam deformasi genre sastra. Pendokumentasian dan penulisan sastra lisan sejalan dengan peralihan dari peradaban tradisional menuju peradaban modern. Perekaman, sinematisasi dan digitalisasi baik sastra lisan maupun sastra tulis sejalan dengan peralihan menuju peradaban *postmodern*.

Kemajuan teknologi sangat berpengaruh terhadap perkembangan kesenian. Salah satu bidang teknologi yang mengalami perkembangan pesat adalah teknologi elektronik. Teknologi ini memiliki keterkaitan erat dengan dunia kesenian, baik sebagai alat produksi maupun sebagai media komunikasi. Bahkan teknologi elektronik berperan dalam menciptakan suatu genre baru dalam dunia kesenian yaitu seni elektronik. Frank Popper (1993) membahas lima kategori seni elektronik: (1) seni laser dan holografik, (2) seni video, (3) seni komputer, (4) seni komunikasi, dan (5) seni instalasi, demonstrasi dan pertunjukan. Fokus bahasan Popper adalah senirupa elektronik. Genre-genre seni elektronik terdapat dalam berbagai bidang kesenian seperti seni musik elektronik, seni rupa elektronik, sinema elektronik, dan sastra elektronik.

Dalam arti luas karya sastra yang diproduksi, dimodifikasi, dan dikemas dengan menggunakan peralatan elektronik dapat dinamakan sastra elektronik. Sesuai dengan media yang dipakai, sastra elektronik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis: sastra audio, sastra audiovisual, dan sastra multimedia.

d. Sastra Lisan

Menurut Wiget (lihat Lauter, 1994), sastra lisan dipertunjukkan di hadapan pendengar yang melakukan evaluasi baik cara maupun isi pertunjukan; evaluasi bukan merupakan kesimpulan dari pertunjukan tersebut, melainkan merupakan sebuah kegiatan yang berlangsung yang tercermin dalam tingkat perhatian dan komentar.

Terdapat varitas yang sangat mengejutkan dari sastra lisan yang bertahan hidup di antara orang-orang pra-aksara, dan sebagaimana kata-kata tertulis muncul dalam sejarah, menunjukkan bahwa semua genre penting sastra yang muncul pada awal masyarakat beradab adalah: epos heroik, nyanyian pujaan untuk pendeta dan raja, cerita misteri dan supernatural, lirik cinta, nyanyian pribadi hasil meditasi, kisah cinta, kisah petualangan dan heroisme rakyat jelata, yang berbeda dari epos heroik kelas atas, satir, satir pertempuran, balada, dogeng tragedi rakyat dan pembunuhan, cerita rakyat, fabel, teka-teki, pepatah, falsafah hidup, himne, mantra-mantra, nyanyian misteri para pendeta, dan mitologi.

Dari berbagai varitas di atas, genre sastra lisan dapat klasifikasikan ke dalam sub-sub genre yang terdiri atas puisi lisan, prosa lisan, dan drama lisan. Edi Sedyawati (lihat Pudentia, 1998) menyusun sebuah gradasi dari sastra lisan yang paling murni sastra hingga ke pertunjukan teater yang paling lengkap media pengungkapannya, yakni: murni pembacaan sastra (mebasan dan macapatan); pembacaan sastra disertai gerak sederhana dan atau iringan musik terbatas (cekepong dan kentrung); penyajian cerita disertai gerak tari (randai); dan penyajian cerita melalui aktualisasi adegan, dialog dan tarian pemeran, dan iringan musik (wayang wong, makyong, wayang gong, dan lain-lain).

Menurut Wiget, dalam banyak sastra lisan dunia, puisi lisan adalah nyanyian, seperti halnya mazmur-mazmur Daud, lirik-lirik Orpheus, maupun meditasi-meditasi Tecayahuatzin. Baik puisi lisan maupun prosa lisan Amerika terdapat dalam kesusastraan pribumi seperti puisi Zuni, Aztec, Inuit, Aleut, dan lain-lain; dan cerita-cerita dari suku-suku Indian Hitchiti, Zuni, Navajo, Lakota, Iroquois, dan lain-lain.

Perkembangan penelitian terhadap sastra lisan yang merupakan sastra rakyat dilakukan dengan menggunakan metode-metode historis-komparatif, historis-geografik, dan historis-struktural. Menurut A Teeuw (1988), perkembangan dalam studi sastra lisan terutama yang menyangkut puisi rakyat antara lain dilakukan oleh Parry dan Lord. Hipotesis Parry dan Lord ternyata dapat dibuktikan dengan meneliti puluhan contoh epos rakyat seperti yang dinyanyikan oleh tukang cerita. Dengan meneliti teknik penciptaan epos rakyat, cara tradisi tersebut diturunkan dari guru kepada murid, dan bagaimana resepsinya oleh masyarakat, Parry dan Lord berkesimpulan bahwa epos rakyat tidak dihafalkan secara turun-temurun tetapi diciptakan kembali secara spontan, si penyanyi memiliki persediaan formula yang disebut *stock-in-trade*, terdapat adegan siap pakai yang oleh Lord disebut *theme*, dan variasi merupakan ciri khas puisi lisan.

Sedangkan untuk melakukan penelitian terhadap teater rakyat dapat menggunakan metodologi kajian tradisi lisan. Dengan menggunakan metodologi kajian tradisi lisan, penelitian teater rakyat dapat dilakukan secara menyeluruh tidak hanya terbatas pada aspek kesastraannya saja tetapi juga mencakup aspek-aspek kebudayaan yang melingkupinya. Hal ini penting karena teater rakyat tidak hanya merupakan bagian dari sastra lisan tetapi juga bagian dari seni pertunjukan rakyat yang memiliki jaringan dengan berbagai unsur kebudayaan.

e. Sastra Tertulis

Menurut Welles dan Warren, salah satu batasan sastra adalah segala sesuatu yang tertulis. Hal ini menurut Teeuw sesuai dengan pengertian sastra (*literature*) dalam bahasa Barat yang umumnya berarti segala sesuatu yang tertulis, pemakaian bahasa dalam bentuk tertulis. Lebih lanjut menurut Teeuw, bahasa tulis memiliki tujuh ciri, yakni: (1) dalam bahasa tulis antara penulis dan pembaca kehilangan sarana komunikasi suprasegmental; (2) dalam bahasa tulis tidak ada hubungan fisik antara penulis dan pembaca; (3) dalam teks-teks tertulis, penulis tidak hadir dalam situasi komunikasi; (4) teks-teks

tertulis dapat lepas dari kerangka referensi aslinya; (5) bagi pembaca, tulisan dapat dibaca ulang; (6) teks-teks tertulis dapat diproduksi dalam berbagai bentuk dan jangkauan komunikasi yang lebih luas; dan (7) komunikasi menembus jarak ruang, waktu, dan kebudayaan. Genre sastra tulis dapat dijabarkan ke dalam sub-sub genre yang terdiri atas puisi tulis, prosa tulis, dan drama tulis.

f. Cerita Pendek

Laelasari dan Nurlaila (2006:62) berpendapat bahwa cerita pendek (*cerpen*) adalah suatu karangan pendek yang berbentuk naratif atau cerita prosa yang mengisahkan kehidupan manusia yang penuh perselisihan, mengharukan, menggembirakan. Kisahnya pendek kurang dari 10.000 kata. Menurut Parera (1996:43) *cerpen* adalah cerita tertulis yang isinya hanya terdiri dari beberapa halaman saja, sehingga pembaca dapat membacanya hanya dalam beberapa waktu. *Cerpen* sangat cocok jika ditujukan khusus untuk anak-anak.

Cerpen merupakan sebuah karya fiksi, sama seperti novel maupun *novellet*. Suroto (1989:18) berpendapat bahwa *cerpen* adalah suatu karangan prosa yang berisi cerita sebuah peristiwa kehidupan manusia pelaku/tokoh dalam cerita tersebut. Cerita pendek merupakan kisah yang memberikan kesan tunggal yang dominan tentang satu tokoh dalam satu latar dan situasi dramatik; *cerpen*. Cerita pendek harus memperlihatkan kepaduan sebagai patokan dasarnya (Zaidan, dkk. 1991: 23). Melalui *cerpen*, akan banyak pesan-pesan moral yang dapat disampaikan dan dapat dengan mudah diterima oleh siswa. Terlebih jika *cerpen* yang diceritakan mengandung pesan moral dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Menulis cerita pendek merupakan sebuah keterampilan berbahasa dan bersastra yang memiliki beberapa manfaat, yakni sebagai ungkapan rasa, media kritik terhadap sebuah peristiwa, dan sebagai salah satu bentuk ekspresi. Menulis cerita pendek melibatkan proses kreatif yang di dalamnya terdapat tahapan-tahapan yang akan melatih seseorang untuk berproses secara kreatif dalam mengolah ide dan menghasilkan sebuah cerita pendek (Roekhan dalam Kette;

Pratiwi; dan Sunoto 2016:698). Tujuan menulis cerita pendek secara umum adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, kepribadian, dan sosial seseorang, berkaitan dengan hal tersebut, maka cerita pendek sangat memungkinkan dijadikan lahan untuk membina dan menanamkan karakter dan kepribadian seseorang. Noor (dalam Kette; Pratiwi; dan Sunoto 2016:698) menyatakan bahwa nilai-nilai dan pendidikan karakter yang terdapat dalam karya sastra tidak disampaikan secara langsung, tetapi melalui cerita dan metafora-metafora sehingga proses pendidikan berlangsung menyenangkan dan tidak menggurui.

Nurgiyantoro (2002:10) menambahkan bahwa panjang cerpen itu bervariasi. Ada cerpen yang pendek (*short short story*) berkisar 500-an kata, ada cerpen yang panjangnya cukup (*middle short story*), serta ada cerpen yang panjang (*long short story*), yang terdiri dari puluhan atau bahkan beberapa puluh ribu kata. Jenis cerpen ini dapat disebut juga sebagai novelet yaitu karya yang lebih pendek dari novel, tetapi lebih panjang dari cerpen, pertengahan di antara keduanya.

Sudarman (2008:264) menambahkan bahwa cerita pendek biasanya memberikan kepada pembacanya lebih dari batas pengetahuan, karena ia membawa pembacanya langsung ke dalam pengalaman dan imajinasi pengarangnya. Jadi karya fiksi seperti cerpen biasanya merupakan saringan pengalaman yang penting dari pengarangnya dan bukan kebenaran atas segalanya.

g. Genre Sastra Anak

Sastra anak terdiri dari berbagai genre dan dapat berwujud lisan dan tulisan. Ia membentang dari lagu-lagu ninabobo, puisi lagu, *tembang-tembang dolanan*, huruf-huruf, buku-buku bergambar, sampai berbagai cerita petualangan yang khas anak dan berbagai cerita tradisional. Selain itu, sastra hadir ditengah masyarakat antara lain difungsikan sebagai sarana untuk memberikan dan atau memperoleh hiburan. Maka, melihat lingkup dan fungsi sastra anak tersebut tidaklah berlebihan jika sastra sudah dapat diperkenalkan kepada anak sejak mereka dilahirkan, sejak mereka belum tahu

apa-apa dan sedang belajar mengenal dunia di sekelilingnya. Untuk keperluan ini, tentu saja sastra lisan yang tepat diberikan, dan kita belum perlu berpikir tentang sastra tulis. Sastra lisan dapat diberikan kepada bayi, misalnya, oleh ibu hamil menggendong, menyusui, atau menimang-nimangnya (Nurgiyantoro, 2005:99).

Sastra anak memiliki dua tujuan. Selain untuk kesenangan pribadi, sastra anak diharapkan dapat membawa unsur edukasi dalam setiap isinya. Terdapat elemen-elemen penting yang sebaiknya ada di dalam setiap cerita anak (Brown and Tomlinson, 1999:3-5). Elemen pertama adalah elemen hiburan. Cerita anak haruslah dapat membawa efek kesenangan bagi yang membacanya. Cerita yang dapat membuat pembacanya tertawa karena sangat lucu atau cerita misteri yang membuat pembacanya merasa tegang. Elemen kedua haruslah memberikan kesempatan bagi pembacanya untuk berimajinasi pada suatu pengalaman baru dan memberikan inspirasi bagi pembacanya untuk meningkatkan kemampuan mereka. Elemen ketiga, cerita anak diharapkan dapat membawa pembacanya ke pengalaman atau ke suatu tempat yang belum mereka kunjungi atau bahkan tidak akan pernah mereka kunjungi.

Elemen keempat adalah cerita anak membuat pembacanya dapat saling menghargai dan mempunyai empati. Sastra membantu anak muda untuk melihat keragaman dari masyarakat yang ada dan menimbulkan rasa empati serta menghargai keanekaragaman budaya. Elemen kelima adalah sastra anak merupakan suatu bukti pelestarian budaya. Sastra anak mengajarkan bagaimana menghargai asal usul, kebudayaan yang ada disekitar kita. Elemen keenam yang tidak kalah penting adalah nilai moral. Nilai moral yang diajarkan lewat cerita anak membuat pembacanya terutama anak-anak dapat mengetahui mana yang baik dan salah tanpa terkesan menggurui. Elemen terakhir adalah bagaimana sebuah sastra anak dapat menonjolkan nilai artistiknya agar dapat menarik perhatian dari pembacanya yaitu anak-anak. Semakin sering anak-anak membaca karya sastra yang tepat maka mereka akan memiliki ketertarikan pribadi pada jenis karya tertentu yang nantinya akan membentuk kepribadian mereka. Mereka akan tahu siapa mereka,

di lingkungan seperti apa mereka akan berkembang dan nilai-nilai moral seperti apa yang harus mereka pertahankan (Suryaningtyas dan Setyaningsih 2014:11).

1) **Realisme**

Cerita realistik (*realistic stories*) biasanya bercerita tentang masalah-masalah sosial dengan menampilkan tokoh utama protagonis sebagai pelaku cerita. Masalah-masalah yang dihadapi tokoh itulah yang menjadi sumber pengembangan konflik dan alur cerita. Konflik yang dikisahkan dapat berkaitan dengan masalah diri sendiri, orang lain, atau sosial, dan bersifat realistik sebagaimana ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Kaitan antara tokoh, konflik, alur, dan tema harus terjalin dengan baik dan saling berhubungan. Penyelesaian cerita tidak harus simplistik dan sentimental dan kurang realistik dan adil (Nurgiyantoro, 2004:111).

2) **Realisme binatang**

Cerita realisme binatang (*animal realism*) adalah cerita binatang yang bersifat nonfiksi, cerita tentang binatang, berbicara tentang binatang, misalnya yang berkaitan dengan bentuk fisik, habitat, cara dan siklus hidup, dan lain-lain. Pendeknya, cerita deskripsi tentang binatang yang tidak mengandung unsur personifikasi, binatang sebagaimana binatang yang tidak dapat berpikir seperti manusia.

Dalam cerita fiksi binatang, biasanya ditambahkan dimensi lain yang memunculkan konflik atau petualangan dalam cerita menampilkan cerita binatang yang dapat berbicara, berpikir, dan berkonflik sebagaimana halnya manusia karena cerita itu memang hadir sebagai personifikasi karakter manusia. Dengan demikian, cerita fiksi binatang menjadi tidak realistik, dan sulit diterima secara akal. Oleh karena itu, cerita fiksi binatang tidak dikategorikan sebagai realisme binatang (Nurgiyantoro, 2004:111).

3) **Realisme historis**

Cerita realisme historis (*historical realism*), mengisahkan peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Biasanya mengambil satu atau beberapa tokoh utama yang dipergunakan sebagai acuan pengembangan alur. Hal itu menentukan latar yang juga harus bersetting pada masa lampau lengkap dengan konsekuensi faktual-logisnya. Misalnya, deskripsi keadaan tempat, seperti rumah, jalan, dan kondisi lingkungan alam secara keseluruhan, cara berpakaian tokoh, peralatan hidup, seperti alat untuk memasak, bekeja, transportasi, persenjataan, dan lain-lain harus sesuai dengan latar waktu dan tempat.

Cerita biasanya mengambil satu atau beberapa tokoh utama yang dipergunakan sebagai acuan pengembangan alur. Contoh cerita sejarah, misalnya Perang Diponegara, Perang Paderi, Untung Surapati, atau cerita tentang Panembahan Senapati Mataram, dan lain-lain yang memang memiliki fakta kesejarahan. Cerita sejarah dapat dikembangkan menjadi fiksi sejarah (*historical fiction*) yang didalamnya terdapat unsur imajinasi. Namun, aspek imajinasi tersebut haruslah dipadukan secara integral dengan fakta (Nurgiyantoro, 2004:111).

4) **Realisme olahraga**

Cerita realisme olah raga (*sports stories*) adalah cerita tentang berbagai hal yang berkaitan dengan dunia olah raga, dapat berkaitan dengan bermacam jenis dan tim olah raga seperti sepakbola, basket, voli, badminton, dan para olah ragawan yang terkenal untuk masing-masing jenis olah raga, dan lain-lain.

Cerita tentang olah raga juga dapat berkaitan dengan dan dipakai untuk menanamkan karakter kejujuran, kedisiplinan, kesederajatan, antirasisme, dan lain-lain yang penting untuk pengembangan diri. Jika dikemas dengan cara-cara yang menarik, cerita tentang olah raga tidak kalah menarik daripada cerita yang lain (Nurgiyantoro, 2004:111).

5) **Fiksi Formula**

Genre sastra anak yang lain adalah fiksi formula karena memiliki pola-pola tertentu yang membedakannya dengan dengan jenis yang lain. Jenis sastra anak yang dapat dikategorikan dalam fiksi formula adalah cerita misteri dan detektif, cerita romantis, dan novel serial (Nurgiyantoro, 2004:112).

Cerita misteri dan detektif (*mysteries and detective*), biasanya bercerita tentang seseorang yang dianggap hero yang luar biasa dan mungkin berkarakter aneh (nyentrik). Cerita misteri menampilkan daya *suspense*, rasa penasaran ingin tahu, lewat peristiwa dan tindakan yang tidak terjelaskan alias masih misterius, namun pada akhir kisah hal-hal tersebut dapat dijelaskan dan diselesaikan secara masuk akal. Novel serial Harry Potter (J.K.Rowling) dapat dikelompokkan dalam fiksi formula jenis ini (Nurgiyantoro, 2004:112).

Cerita romantis (*romantic stories*) biasanya menampilkan kisah simplisitas dan sentimental hubungan laki-laki perempuan, seolah-olah tidak ada urusan lain kecuali urusan percintaan. **Novel serial**, novel yang diterbitkan secara terpisah namun merupakan satu kesatuan unit. Contohnya : *Wiro Sableng*, *Nogo Sosro Sabuk Inten*, dan *Api di Bukit Menoreh*. Biasanya novel jenis ini memiliki satu tokoh utama dengan sedikit perubahan karakter.

6) **Fantasi**

Fantasi dapat dipahami sebagai *the willing suspension of disbelief*, cerita yang menawarkan sesuatu yang sulit diterima. Fantasi sering juga disebut sebagai cerita fantasi (*literary fantasy*) dan perlu dibedakan dengan cerita rakyat fantasi (*folk fantasy*) yang tak pernah dikenali siapa penulisnya. Cerita fantasi dikembangkan lewat imajinasi yang lazim dan dapat diterima sehingga sebagai sebuah cerita dapat diterima oleh pembaca. Jenis sastra anak yang dapat dikelompokkan ke dalam fantasi ini adalah cerita fantasi, fantasi tingkat tinggi, dan fiksi sains (Nurgiyantoro, 2004:113).

Cerita fantasi (*fantastic stories*) biasanya menampilkan tokoh dan alur yang hampir sepenuhnya fantastik, seperti manusia yang berkawan dengan makhluk halus seperti hantu, jin, atau tuyul. Cerita fantasi dapat menampilkan tokoh dan alur yang hampir sepenuhnya fantastik, artinya derajat kebenarannya dipertanyakan, atau gabungan antara unsur realistik dengan fantasik.

Cerita fantasi tinggi (*high fantasy*), cerita selalu ditandai adanya fokus konflik antara yang baik (*good*) dan yang jahat (*evil*), antara kebaikan dan kejahatan. Latar dapat bervariasi, bisa masa lalu atau masa yang akan datang, yang berbeda dan jauh dengan latar kehidupan kita. Contoh *Lord of the Rings*, *Five Elements*.

Fiksi sains (*science fiction*) fiksi spekulatif berdasarkan sejumlah inovasi dalam sains dan teknologi, pseudo-sains atau pseudo-teknologi. Cerita ini biasanya berkaitan dengan kehidupan di masa depan (*future worlds*). Secara tradisional, cerita fiksi sains sering berkaitan dengan kehidupan di masa depan (*future worlds*), atau sebagai variasi ditampilkan tokoh dari masa lampau atau masa mendatang. Fiksi sains dapat juga berkaitan dan atau menampilkan tokoh manusia robot atau robot manusia (Nurgiyantoro, 2004:114).

7) **Sastra Tradisional**

Istilah “tradisional” dalam kesastraan (*traditional literature* atau *folk literature*) menunjukkan bahwa bentuk itu berasal dan cerita yang telah mentradisi, tidak diketahui kapan mulainya dan siapa penciptanya, dan dikisahkan secara turun-temurun secara lisan. Tampaknya ada banyak cerita tradisional yang bersifat “universal”, dan itu menunjukkan adanya universalitas keinginan dan kebutuhan manusia. Jenis cerita yang dikelompokkan dalam genre ini adalah fabel, dongeng rakyat, mitologi, legenda, dan epos (Nurgiyantoro, 2004:115).

Fabel (*fabel*) adalah cerita binatang yang dimaksudkan sebagai personifikasi karakter manusia. Binatang yang dijadikan

tokoh dapat bertindak layaknya manusia biasa. **Dongeng rakyat** (*folktales, folklore*) cerita tradisional yang disampaikan secara lisan dan turun temurun sehingga selalu terdapat variasi penceritaan walau isinya kurang lebih sama.

Mitos (*myths*) yakni cerita yang berkaitan dengan dewa-dewa atau tentang kehidupan supernatural yang mengandung sifat pendewaan manusia atau manusia keturunan dewa. **Legenda** (*legends*) mempunyai kemiripan dengan mitologi, tetapi legenda sering memiliki atau berkaitan dengan kebenaran sejarah. Legenda menampilkan tokoh sebagai hero yang memiliki kehebatan dan dikaitkan dengan aspek kesejahteraan. **Epos** (*folk epics*) merupakan cerita panjang yang berbentuk syair (puisi) dengan pengarang yang tidak pernah diketahui, anonim. Cerita berlatar di suatu masyarakat atau bangsa yang terjadi pada masa lampau yang kadang-kadang tidak jelas latar waktunya (Nurgiyantoro, 2004:115-117).

8) **Puisi**

Sebuah karya sastra disebut puisi jika di dalamnya terdapat pendayagunaan berbagai unsur bahasa untuk mencapai efek keindahan. Bahasa puisi singkat dan padat, dengan sedikit kata tetapi dapat mendialogkan banyak hal. Pendayagunaan bahasa dapat berupa: permainan bunyi, sarana retorika, diksi, citraan, dan gaya bahasa. Genre puisi dapat berwujud seperti: lagu/temang dolanan. Lirik-lirik tembang nina bobo (*nursery rhymes*), puisi naratif, dan puisi personal. Puisi naratif adalah puisi yang di dalamnya mengandung cerita atau sebaliknya cerita yang dikisahkan dengan cara puisi. Puisi personal adalah puisi modern yang sengaja ditulis untuk anak-anak baik oleh penulis dewasa maupun anak-anak dengan tema yang beragam (Nurgiyantoro, 2004:117-118).

9) **Nonfiksi**

Tidak semua buku nonfiksi dapat dimasukkan ke dalam genre ini, khususnya buku-buku yang tidak memperhatikan keharmonisan

bentuk (bahasa) dan isi (sesuatu yang diungkapkan). Bacaan nonfiksi yang sastra ditulis secara artistik sehingga jika dibaca oleh anak, anak akan memperoleh pemahaman dan sekaligus kesenangan. Buku nonfiksi akan membangkitkan pada diri anak perasaan keindahan yang berwujud efek emosional dan intelektual.

Buku informasi (*informational books*) yang terdiri atas berbagai macam buku yang mengandung informasi, fakta, konsep, hubungan antarfakta dan konsep yang mampu menstimuli keingintahuan anak atau pembaca. **Biografi** (*biography*) yakni buku yang berisi riwayat hidup seseorang untuk memberi kejelasan berbagai hal menyangkut orang tersebut, menguraikan sikap dan pandangan hidupnya, dan juga memberitahukan atau mengklarifikasi sesuatu yang selama ini belum diketahui orang (Nurgiyantoro, 2004:118).

3. **FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SASTRA**

Banyak faktor yang mempengaruhi karya sastra, baik faktor yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Muhammad Abd Al-Mun'im Khafaji memberikan perincian sebagai berikut:

a) Kesiapan Naluri (***Al-Isti'dād Al-Fithri***)

Kita bisa melihat perbedaan manusia terhadap kesiapan ini. Misalnya, orang Arab dikenal sebagai penyair karena mereka memiliki rasa sastra yang kuat, hidup dalam kebebasan, dan selalu berpindah-pindah. Begitu pula dengan kehidupan orang Yunani Kuno, lantaran mereka memiliki kesiapan naluri (insting) yang kuat di bidang seni. Sebaliknya, karena kehidupan orang-orang Romawi selalu berhadapan dengan konflik, peperangan, penataan politik, dan pembuatan undang-undang, mereka pun tidak dikenal sebagai penyair.

b) Iklim (***munākh***)

Perbedaan iklim dapat memengaruhi jiwa seseorang dan aturan-aturan yang dibuat dalam masyarakat. Selain itu, iklim juga memengaruhi etika dan pandangan hidup yang pada akhirnya berdampak kepada imajinasi yang kemudian tertuang dalam

karya sastra. Geografi tanah Arab yang tidak kondusif dan tidak ramah ini dapat mempengaruhi watak, tabiat, dan cara berpikir mereka. Secara psikologis, watak dan cara berpikir tersebut akan terpantul ke permukaan, salah satunya melalui media bahasa sebagai ekspresi kepribadiannya. Seperti syair Umru' Al-Qais berikut ini.

ترى بعرا الأرام في عرسانها وقيعانها كأنه حب فلفل

Engkau melihat tapak kijang, di halamannya, seperti biji lombo di tanah datar

c) Karakteristik Seseorang (*khashā'ash al-jins*)

Seseorang yang hidup di pedalaman atau tertinggal oleh kemajuan, ada kecenderungan untuk mengekspresikan karya sastranya dengan bahasa yang terperinci, transparan, dan sulit dipahami. Keadaan ini berbeda dengan orang yang berperadaban maju, yang cenderung menggunakan bahasa umum, sederhana, dan mudah dipahami. Perbedaan ini terjadi karena kecerdasan dan pengetahuan yang dimiliki saearta keutuhan imajinasi yang terbungkus dalam bahasa yang sangat berbeda. Karena itu, jika mengamati karakteristik syair Arab (jahili), tentu berbeda dengan karakteristik syair Yunani dan Eropa. Seperti syair Nabighah berikut ini:

ولست بمستبق أخا لا تلمه على شعث أيا الرجال المهذب

Bukankah engkau orang yang bergegas kepada saudaranya yang engkau tidak mengumpulkannya atas ketersebaran mana di antara para tokoh yang berbudi pekerti?

d) Peradaban dan Sosial (*al hadhārah wal ijtīmā'*)

Kemajuan peradaban sangat mewarnai ide-ide dan gagasan yang dituangkan dalam karya sastra. Ide dan tujuan yang dituangkan para sastrawan yang berperadaban maju berbeda dengan ide dan tujuan yang diangkat para sastrawan yang masih hidup dalam suasana ketertinggalan. Selain itu, ciri khas

pengungkapan kata atau bahasanya juga berbeda. Permasalahan ini dapat kita jumpai dalam karya sastra orang-orang Arab sebelum mengalami kemajuan dengan karya sastrawan yang sudah menjalin dan berinteraksi dengan kemajuan, seperti yang terjadi di Negara Mesir, Syam, Irak, dan Andalusia.

e) Kemajuan Ilmu Pengetahuan (*al-'ilm*)

Kemajuan ilmu pengetahuan mempunyai pengaruh kuat terhadap kapasitas intelektual dan kekuatan rasa sastra. Kemajuan ini sangat tampak pada penggunaan bahasa atau stilistika seperti yang terdapat dalam karya genre prosa. Kualitas bahasa dalam genre prosa Arab menjadi baik pada saat bangsa Arab mengalami kemajuan peradaban dan ilmu pengetahuan.

f) Agama (*ad-diin*)

Agama akhlak, dan ideologi memiliki dampak terhadap tema-tema baru yang diungkapkan dalam karya sastra. Mislanya, karya sastra drama (*Al-adab Al-tamtsili*) muncul karena dipengaruhi oleh sebagian ajaran agama Yunani. Begitu pula dengan agama Islam yang menginspirasi munculnya karya sastra sufi (*Al-adab Al-shufi*), misalnya syair zuhud, taubah, *nadm*, khutbah keagamaan, dan nasihat-nasihat moral lainnya.

g) Kehidupan Politik (*al-hayāh as-siyāsiyyah*)

Tatanan dan aturan politik juga memengaruhi tema-tema sastra yang dimunculkan. Sistem pemerintahan diktator akan melahirkan tema karya sastra hiprokrit dan berlebih-lebihan dalam memuji sang penguasa, sehingga lahir tema sastra *Al-madh* (pujian). Karya sastra beraliran simbolisme juga muncul karena membicarakan kezaliman yang terjadi. Sebagai contoh, pada masa bani Umayyah, para penyair yang berada di bawah pemerintahan Umayyah selalu mempergunakan syairnya untuk memuji dan memuliakan khalifah yang berkuasa pada saat itu.

h) Menjalinkan Hubungan dengan Bangsa Lain (*ittishāl asy-syu'ūb*)

Menjalinkan hubungan dengan bangsa lain akan melahirkan pertukaran pemikiran, seni, dan sebagainya, sehingga di antara keduanya bisa saling memberi dan menerima informasi. Kemajuan peradaban Daulah Abbasiyah di Bagdad dan Daulah

Umayyah di Cordova merupakan hasil bercampurnya bangsa yang beraneka ragam. Peristiwa ini akan memengaruhi pemikiran sastrawan dalam mewujudkan tema yang akan dituangkan, seperti yang pernah dilakukan Basyar, Abu Nawas, Ibn Al-Rumi, dan sebagainya. Juga periode kebangkitan Mesir yang menjalin hubungan dengan Eropa sehingga sangat memengaruhi karya sastra Arab dalam gaya bahasa dan aliran.

i) Peniruan (*at-taqlid wal ihtidzā'*)

Peniruan merupakan fitrah manusia, karena tanpa itu ia tidak bisa berbicara dan belajar. Andaikata tidak ada proses peniruan, tidak akan lahir karya sastra. Baik genre syair maupun prosa, keduanya dibentuk atas aturan-aturan tertentu yang dapat diperoleh dengan cara meniru. Syair Latin yang pernah ada merupakan peniruan terhadap syair Yunani, sebagaimana orang-orang Eropa mengikuti orang-orang Yunani dalam mewujudkan syair drama. Peristiwa ini juga diikuti oleh Syauqi sehingga ia melahirkan syair drama. Munculnya cerita pendek dan novel juga terjadi karena proses peniruan terhadap karya sastra yang sudah ada.

BAB III

UNSUR INTRINSIK CERITA PENDEK

PEMILIHAN bentuk cerpen sebagai salah satu materi pelajaran menulis karya sastra memang menguntungkan dilihat dari beberapa aspek. Cerpen memang memiliki keuntungan daripada novelet, novel, maupun roman dari aspek bentuk. Cerpen memiliki bentuk yang paling pendek daripada bentuk karya sastra prosa yang lain yaitu novelet, novel atau roman. Bentuknya yang pendek memberi keuntungan bagi proses berlatih menulis bagi para siswa, terutama siswa di jenjang sekolah dasar. Mereka akan lebih mudah berlatih menulis cerpen daripada dengan menulis novelet, novel atau roman. Selain itu, proses pembelajaran menulis cerpen dapat disesuaikan dengan alokasi waktu yang disediakan oleh kurikulum yang relatif sedikit untuk ukuran sebuah proses menulis kreatif prosa di jenjang sekolah dasar.

Cerita pendek merupakan bentuk karya sastra yang digemari dan banyak dibaca orang, terutama sesudah tahun 1950 (Rosidi, 1976:11; Jassin, 1965:8; Rampan, 1982:15). Hal itu terbukti dari percepatan penerbitan buku kumpulan cerpen. Sampai tahun 1983 rata-rata setiap tahun terbit buku kumpulan cerpen sebanyak 5 buah (Nuryatin, 1987:5). Jumlah itu meningkat tajam, sampai tahun 2005 rata-rata setiap tahun terbit 20 buah kumpulan cerpen (Noor, 2006:27). Bukti

lainnya adalah pada saat ini hampir setiap surat kabar (terutama melalui edisi minggunya) dan majalah selalu menyediakan ruangan khusus untuk cerpen.

Jika keterampilan menulis cerita pendek ditekuni, maka dapat menjadi sebuah profesi. Basino (2003:82) menyajikan sejumlah fakta mengenai kemungkinan dijadikannya penulisan cerita ini sebagai sebuah profesi. Beberapa fakta itu antara lain (1) sebuah penerbit terbesar di Indonesia dengan omzet Rp 20 miliar, 80% berasal dari buku cerita anak. (2) Tiga perempat dari 80% itu berjenis komik (biasanya komik impor dari Jepang). (3) Penulis cerita anak dalam negeri yang masih langka, yang dapat memenuhi kriteria penerbit (kualitas dari segi isi, penulisan, pesan cerita yang jelas, naskah yang *market oriented*). (4) Saat ini, buku bacaan anak menempati posisi yang paling laris (*best seller*). Beragamnya jenis buku dengan format yang berbeda semakin membuat cerita anak menjadi terjangkau berbagai kalangan. (5) Semakin banyaknya koran atau majalah yang memberikan ruang bagi cerita anak.

Basino menilai, menulis cerita anak merupakan profesi yang cukup menjanjikan. Karena, dari setiap karya yang muncul di media massa dapat dihargai antara Rp 150.000, 00 sampai Rp 250.000, 00. Jika karya diterbitkan oleh penerbit, maka tinggal dihitung berapa royalti yang akan kita dapatkan: 10 % x harga buku x jumlah buku yang dicetak. Sayangnya selama ini cerita anak yang menghiasi rak-rak di toko buku dan yang dimuat dalam media cetak, bukan merupakan cerita anak karya anak, tetapi karya orang dewasa yang diperuntukkan untuk anak.

Melalui kegiatan pengembangan model menulis cerita pendek oleh anak, anak akan melakukan transformasi nilai humanis dan moralitas dari sastra anak terjemahan yang telah mereka maknai. Transformasi nilai humanis dan moralitas tersebut akan menghasilkan cerita pendek karya anak yang baru. Cerita pendek yang akan dihasilkan anak-anak tersebut akan dikumpulkan dalam bentuk kumpulan cerpen karya anak. Kumpulan cerpen karya anak ini akan semakin memperkuat khasanah sastra anak di Indonesia sekaligus meningkatkan minat baca dan pengetahuan mereka. Selain

memperkuat khasanah sastra anak Indonesia, cerita pendek karya anak-anak tersebut bisa menjadi sarana peningkatan industri kreatif pada segi percetakan dan penerbitan. Karya sastra anak tersebut bisa juga menunjang industri kreatif jika disajikan dalam bentuk lain, misalnya cerita anak yang dipentaskan dan difilmkan.

Pengembangan perangkat pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual menghasilkan tujuh langkah pembelajaran menulis cerpen, yakni (1) apersepsi, (2) pengarahan pengingatan peristiwa, (3) pengarahan pemilihan peristiwa, (4) pembimbingan penyusunan urutan peristiwa, (5) pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif, (6) pembimbingan penyusunan cerpen, dan (7) pembimbingan revisi dan finalisasi cerpen. Pada langkah apersepsi, kegiatan guru (pembelajar) adalah menjelaskan aspek teoretis mengenai cerpen dan pengalaman. Di samping itu, dalam proses pembelajaran digunakan prinsip-prinsip pendekatan kontekstual. Oleh karena itu, guru (pembelajar) dituntut untuk memahami aspek teretis cerpen, pengalaman, dan pendekatan kontekstual.

Untuk membantu guru (pembelajar) memenuhi tuntutan tersebut, sebelum dipaparkan perangkat pembelajaran silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan sistem evaluasi pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual terlebih dahulu dipaparkan aspek teoretik cerpen, pengalaman, dan pendekatan kontekstual. Berikut paparannya.

1. CERITA PENDEK

Pada hakikatnya cerpen adalah cerita fiksi atau cerita rekaan. Secara etimologis fiksi atau rekaan berasal dari bahasa Inggris, yakni *fiction*. Kleden (1998:13-15) menyatakan bahwa dalam bahasa Inggris, perkataan *fictive*, atau *fictitious*, mengandung pengertian *nonreal*. Dengan demikian, *fictio* berarti 'sesuatu yang dikonstruksikan, dibuat-buat atau dibuat'. Jadi, walaupun ada unsur khayal maka khayalan di sana tidak menekankan segi *nonrealnya* tetapi segi konstruktif, segi inventif, dan segi kreatifnya.

Secara etimologis cerpen pada dasarnya adalah karya fiksi atau "sesuatu yang dikonstruksikan, ditemukan, dibuat atau dibuat-buat". Hal itu berarti bahwa cerpen tidak terlepas dari fakta. Fiksi yang merujuk pada pengertian rekaan atau konstruksi dalam cerpen terdapat pada unsur fisiknya. Sementara fakta yang merujuk pada realitas dalam cerpen terkandung dalam temanya. Dengan demikian, cerpen dapat disusun berdasarkan fakta yang dialami atau dirasakan oleh penulisnya.

Banyak definisi tentang cerpen. Salah satu definisi yang relatif lengkap menyatakan bahwa cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimasukkan memberikan kesan tunggal yang dominan; cerita pendek memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika. Meskipun persyaratan ini tidak terpenuhi, cerita pendek tetap memperlihatkan kepaduan sebagai patokan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang lewat lakuan lahir dan batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu merupakan perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek" (Sudjiman (Ed.) 1984: 15).

Dari sudut bentuk dapat dilihat bahwa ada cerpen yang ditulis hanya satu bahkan setengah halaman folio, tetapi ada juga yang ditulis sampai tiga puluh halaman folio, yang berarti ada cerpen yang bentuknya memang betul-betul pendek dan ada cerpen yang panjang. Cerpen yang pendek termasuk dalam term *short short-story* (cerita pendek yang pendek). Contoh dari cerpen yang termasuk term ini adalah cerpen-cerpen seperti pada umumnya, yang terdapat dalam majalah-majalah maupun surat-surat kabar. Cerpen yang panjang termasuk dalam term *long short-story* (cerita pendek yang panjang). Contohnya dalam sastra Indonesia ialah cerpen "Sri Sumarah" dan "Bawuk" karangan Umar Kayam.

Ditilik dari nilai literernya cerpen dapat digolongkan menjadi dua. Pertama, cerpen yang termasuk golongan yang biasa disebut *quality stories* atau cerita yang memiliki nilai/bobot kesastraan, dan kedua, adalah golongan *commercial (craft) stories*, yaitu cerita yang kurang atau tidak memiliki nilai atau bobot kesastraan. Golongan yang kedua tersebut adalah cerita yang pada umumnya

tidak terpancang pada nilai-nilai kesastraan karena cerita itu dibuat dengan maksud untuk dijual dan mencari uang sehingga yang diutamakan adalah segi komersialnya atau segi pemasarannya. Cerpen-cerpen yang dmuat dalam majalah-majalah hiburan pada umumnya termasuk ke dalam golongan ini.

Selain itu, cerpen juga dapat digolongkan menurut unsur-unsur fiksi yang ditekankannya. Dari penggolongan ini muncul cerpen watak, cerpen plot, cerpen tematis, cerpen suasana, dan cerpen setting.

Cerpen watak ialah cerpen yang mengutamakan perwatakan tokoh-tokohnya, terutama tokoh intinya. Contoh cerita pendek jenis ini adalah cerpen "Asran" oleh Trisno Sumardjo, yang melukiskan sikap tidak peduli seorang pelukis. Cerpen plot ialah cerpen yang menekankan urutan terjadinya peristiwa atau plotnya. Contoh cerpen jenis ini amat banyak dalam sastra Indonesia, seperti cepen-cerpen Trisnoyuwono dalam bukunya *Laki-laki dan mesin*. Cerpen tematis ialah cerpen yang menekankan pada unsur tema atau permasalahan. Contohnya adalah cerpen "Icuh" karya Ali Audah. Cerpen suasana ialah cerpen yang menekankan atau mengutamakan suasana yang terjadi di dalamnya. Contohnya adalah cerpen "Seribu kunang-kunag di Manhattan" karya Umar Kayam. Cerpen setting ialah cerpen yang menekankan atau mengutamakan setting atau tempat atau terjadinya peristiwa. Contohnya adalah cerpen "Terang Bulan Terang di Kali" karangan SM Ardan yang melukiskan wilayah pinggiran Jakarta, cerpen "Berpeluh" karangan Bur Rasuanto yang melukiskan daerah wilayah buruh (Sumardjo 1984: 70-71).

Unsur pembangun cerpen mencakupi tema (dan amanat), penokohan, alur, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya cerita. Berikut ini dipaparkan pengertian masing-masing unsur tersebut.

a. Tema dan Amanat

Tema adalah ide sentral sebuah cerita. Tema cerpen ialah dasar cerita, yaitu suatu konsep atau ide atau gagasan yang menjadi dasar diciptakannya sebuah cerpen (Stanton 1965:4; Kenney 1966:88; Perrine 1966:117; Yudiono 1981: 21).

Cerpen harus mempunyai tema atau dasar. Dasar itu adalah tujuan dari cerpen itu. Dengan dasar ini pengarang dapat melukiskan watak-watak dari orang yang diceritakan dalam cerpen itu dengan maksud yang tertentu, demikian juga segala kejadian yang dirangkaikan berputar kepada dasar itu (Lubis 1978:8-9)

Tema (*theme*), menurut Stanton dan Kenny (dalam Nurgiyantoro, 1998: 67) adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tema merupakan gagasan dasar umum yang menompang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan. Tema sebuah karya sastra selalu berkaitan dengan makna (pengalaman) kehidupan. Penggolongan tema :

1) Penggolongan tema dikhotomis.

Penggolongan tema secara dikotomis dibagi dua yaitu tema tradisional dan tema *nontradisional*. Tema tradisional dimaksudkan sebagai tema yang menunjuk pada tema yang hanya “itu-itu” saja, dalam arti ia telah lama dipergunakan dan dapat ditemukan dalam berbagai cerita, termasuk cerita lama. Pada umumnya tema-tema tradisional merupakan tema yang digemari orang dengan status sosial apa pun, di manapun, dan kapanpun. Sifatnya yang nontradisional, tema yang demikian, mungkin tidak sesuai dengan harapan pembaca, bersifat melawan arus, mengejutkan, bahkan boleh jadi mengesalkan, mengecewakan, atau berbagai reaksi afektif yang lain.

2) Tingkatan tema menurut Shipley.

Pertama, tema tingkat fisik, manusia sebagai (dalam tingkat kejiwaan) molekul, *man as molecul*. Kedua, tema tingkat organik, manusia sebagai (dalam tingkat kejiwaan) protoplasma, *man as protoplasm*. Ketiga, tema tingkat sosial, manusia sebagai makhluk sosial, *man as socious*. Keempat, tema tingkat egoik, manusia sebagai individu, *man as individualism*. Kelima, tema tingkat *divine*, manusia sebagai makhluk tingkat tinggi.

3) Tema utama dan tema tambahan.

Tema utama atau tema mayor yaitu makna pokok cerita yang menjadi dasar atau gagasan dasar umum karya itu. Makna

yang hanya terhadap pada bagian-bagian tertentu cerita dapat diidentifikasi sebagai makna bagian, makna tambahan. Makna-makna tambahan inilah yang dapat disebut tema-tema tambahan, atau tema minor.

Dalam sebuah cerpen terkadang terdapat pemecahan persoalan yang ada. Pemecahan persoalan itu diistilahkan dengan amanat. Amanat juga dapat diartikan sebagai pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Tidak mustahil dari beberapa cerpen yang dibangun dari tema yang kurang lebih sama tersimpul beberapa amanat yang saling berbeda (Ali (Ed.) 1967:118; Esten 1984:88; Sudjiman (Ed.) 1984:5).

Amanat dapat disampaikan oleh penulis melalui dua cara. Cara pertama, amanat disampaikan secara tersurat; maksudnya, pesan yang hendak disampaikan oleh penulis ditulis secara langsung di dalam cerpen; biasanya diletakkan pada bagian akhir cerpen. Dalam hal ini pembaca dapat langsung mengetahui pesan yang disampaikan oleh penulis. Cara yang kedua, amanat disampaikan secara tersirat; maksudnya, pesan tidak dituliskan secara langsung di dalam teks cerpen melainkan disampaikan melalui unsur-unsur cerpen. Pembaca diharapkan dapat menyimpulkan sendiri pesan yang terkandung di dalam cerpen yang dibacanya.

Untuk dapat menentukan persoalan mana di antara sekian banyak persoalan yang ada dalam sebuah cerita yang merupakan persoalan utama atau tema cerita itu, dapat ditempuh dengan cara (1) melihat persoalan mana yang paling menonjol, (2) secara kuantitatif, persoalan mana yang paling banyak menimbulkan konflik yaitu konflik yang melahirkan peristiwa-peristiwa, (3) menentukan (menghitung) waktu penceritaan, yakni waktu yang diperlukan untuk menceritakan peristiwa-peristiwa atau tokoh-tokoh di dalam sebuah karya sastra sehubungan dengan persoalan yang bersangkutan. Persoalan yang paling menonjol atau persoalan yang paling banyak menimbulkan konflik yaitu konflik yang melahirkan peristiwa-peristiwa atau persoalan yang memakan waktu penceritaan banyak, itulah yang merupakan tema dari cerita. Ketiga kriteria tersebut tidak mutlak harus digunakan sekaligus. Hanya apabila ada keraguan

menentukan persoalan mana yang merupakan tema cerita, barulah ketiganya digunakan menurut urutan (Esten 1984:88).

Macam tema itu sendiri banyak, sebanyak persoalan atau permasalahan yang muncul sehari-hari. Sebab, pada hakikatnya tema itu merupakan persoalan kemanusiaan pada umumnya. Tema itu bersumber pada berbagai persoalan yang bermunculan dalam realitas kehidupan sehari-hari. Adapun berbagai persoalan itu sendiri timbul karena adanya konflik antara seorang individu dengan individu lain; antara individu (-individu) dengan nilai-nilai religi atau dunia gaib; antara individu (-individu) dengan norma-norma kemasyarakatan seperti hukum, undang-undang, adat istiadat, dan tradisi. Jika disederhanakan, berbagai persoalan itu timbul karena dalam setiap individu manusia terkandung nilai-nilai kemanusiaan yang menyangkut aspek kejujuran, kemunafikan, keberanian, ketakutan, kebenaran, kebatilan, kesetiaan, kasih sayang, cinta, dan lain-lain (Yudiono 1981:21-22).

Apabila tema telah diidentifikasi maka untuk menentukan amanat mudah dilakukan, karena amanat merupakan pemecahan persoalan yang terkandung di dalam cerita, yang berarti pula selalu menyertai tema. Kesulitan yang mungkin timbul adalah adanya amanat tersirat (implisit) hingga membuka kemungkinan bagi tafsir ganda, karena memang amanat tidak selalu tersurat (eksplisit). Apabila hal itu terjadi, maka amanat yang bertafsir ganda itu juga dapat dijadikan pegangan (Eneste 1984:88).

Menurut jenisnya tema dapat dibedakan atas tema mayor dan tema minor. Tema mayor ialah tema pokok, yakni permasalahan yang paling dominan menjiwai suatu karya sastra. Tema minor atau tema bawahan ialah permasalahan yang merupakan cabang dari tema mayor (Stanton 1965). Begitu pula dengan amanat, ada amanat mayor, adalah amanat yang menyertai tema mayor, dan ada amanat minor, yakni amanat yang menyertai tema minor. Novel/roman dan drama biasanya mengandung dua macam tema dan amanat tersebut, karena memang "sifat-sifat"-nya memungkinkan untuk itu. Tidak demikian halnya dengan cerpen, karena cerpen itu harus singkat, padat, dan berkesan tunggal maka tema yang dikandungnya juga

tidak boleh bercabang. Tema cerpen berpusat pada satu persoalan. Dengan kata lain, dalam cerpen terdapat satu tema, dan tema itu terbatas. Begitu pula dengan amanatnya, cerpen hanya mengandung satu amanat, karena cerpen harus memunculkan kesan tunggal.

b. Tokoh dan Penokohan

Tokoh cerita atau *charater* adalah pelaku yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan. Dalam cerpen tokoh cerpen tidak harus berwujud manusia melainkan juga dapat berupa binatang atau suatu objek yang lain yang biasanya merupakan bentuk personifikasi manusia (Stanton 1965; Forster 1954:69-99; Keeney 1966: 24-37; Perrine 1966:83-116; Nurgiyantoro 2005: 222-223).

Tokoh-tokoh cerpen hadir sebagai seseorang yang berjati diri yang kualitasnya tidak semata-mata berkaitan dengan ciri fisik, melainkan terlebih berwujud kualitas nonfisik. Oleh karena itu, tokoh cerita dapat dipahami sebagai kumpulan kualitas mental, emosional, dan sosial yang membedakan seseorang dengan orang lain (Lukens 2003:76).

Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh cerita (*character*), menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1998: 165), adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan tindakan. Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Untuk kasus kepribadian seorang tokoh, pemaknaan itu dilakukan berdasarkan kata-kata (verbal) dan tingkah laku lain (nonverbal).

Dilihat dari perannya dalam sebuah cerita secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh bawahan atau tokoh sampingan. Tokoh utama ialah tokoh yang memegang peran utama dalam cerita, dan tokoh bawahan atau

tokoh sampingan ialah tokoh (-tokoh) lain yang menjadi pendukung bagi jalannya cerita (Forster 1954:69-99; Keeney 1966: 24-37; Perrine 1966:83-116).

Masalah yang kemudian muncul, bagaimanakah cara untuk dapat mengetahui tokoh utama dalam sebuah cerita yang mungkin melibatkan sekian banyak tokoh. Ada tiga langkah yang dapat ditempuh dalam usaha menentukan tokoh utama dalam sebuah cerita.

Pertama, melihat masalahnya (tema), lalu mencari tokoh mana yang paling banyak berhubungan atau terlibat dengan masalah tersebut. *Kedua*, mencari tokoh mana yang paling banyak berhubungan dengan tokoh-tokoh lainnya. *Ketiga*, mencari tokoh mana yang paling banyak memerlukan waktu penceritaan. Tokoh yang paling banyak memenuhi persyaratan yang demikian itu adalah sebagai tokoh utama (Esten 1984: 89).

1) **Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan.**

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam cerita, tokoh utama cerita (*central character, main character*) adalah tokoh yang penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita. Dan tokoh tambahan (*peripheral character*) adalah tokoh-tokoh yang dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan dalam porsi penceritaan yang relatif pendek.

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam novel yang bersangkutan, tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Kadar keutamaan tokoh-tokoh itu bertingkat: tokoh utama (yang) utama, utama tambahan, tokoh tambahan utama, tambahan (yang memang) tambahan. Hal ini yang menyebabkan orang bisa berbeda pendapat dalam hal menentukan tokoh-tokoh utama sebuah cerita fiksi.

2) **Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis.**

Dilihat dari fungsi penampilan tokoh dapat dibedakan dalam tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi, yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero-tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai, yang ideal bagi kita (Altenberd & Lewis dalam Nurgiyantoro, 1998: 179). Tokoh protagonis menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan dan harapan-harapan pembaca.

3) **Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat.**

Berdasarkan perwatakannya, tokoh cerita dapat dibedakan ke dalam tokoh sederhana (*simple* atau *flat character*) dan tokoh kompleks atau tokoh bulat (*complex* atau *round character*). Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat-watak yang tertentu saja. Tokoh sederhana dapat saja melakukan berbagai tindakan, namun semua tindakannya itu akan dapat dikembalikan pada perwatakan yang dimiliki dan yang telah diformulasikan itu.

Tokoh bulat atau kompleks adalah tokoh yang memiliki berbagai sisi kepribadian dan jati dirinya dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya. Ia dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, namun 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. Dibandingkan dengan tokoh sederhana, tokoh bulat lebih menyerupai kehidupan manusia yang sesungguhnya, karena di samping memiliki berbagai kemungkinan sikap dan tindakan, ia juga sering memberikan kejutan.

Penokohan ialah gambaran rupa atau watak lakon (Lubis 1978: 11), atau, cara menampilkan tokoh-tokoh (Yudiono 1981:28). Dalam pengertian yang lebih luas, penokohan atau perwatakan ialah

pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berupa: pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat-istiadatnya, dan sebagainya (Forster 1954:69-99; Keeney 1966: 24-37; Perrine 1966:83-116).

Masalah penokohan adalah masalah bagaimana cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh, bagaimana membangun dan mengembangkan watak tokoh-tokoh tersebut di dalam sebuah karya sastra (Esten 1984: 40). Adapun tujuannya adalah agar tokoh-tokoh cerita yang imajinatif bisa tampak dan kedengaran hidup betul-betul dan dapat dipercaya sebagaimana yang diinginkan oleh pengarang.

Penokohan atau penampilan tokoh dalam cerita dapat dilakukan dengan beberapa cara. Hudson (1965) menyatakan bahwa penokohan dapat tampil dengan cara langsung (analitik) dan cara tidak langsung (dramatik). Booth (1961:3-22) menyebutnya dengan istilah teknik uraian dan ragaan (*talling dan showing*). Dalam teknik uraian pengarang menguraikan secara langsung sifat dan tingkah laku sang tokoh sehingga setiap pembaca akan terpengaruh olehnya, setiap pembaca akan memilih dan menolak yang sama, seakan-akan tidak ada pilihan lain. Dalam ragaan, cerita itu sendiri netral, pembaca dapat menentukan sendiri pilihannya tentang watak atau sifat sang tokoh setelah berduolog dengan cerita, sebab di dalam ragaan berbagai suasana dapat dimunculkan melalui gaya yang menyirat secara tidak langsung (Forster 1954:69-99; Keeney 1966: 24-37; Perrine 1966:83-116).

Teknik ragaan atau dramatik dapat tampil lewat (1) teknik *naming* 'pemberian nama tertentu', (2) teknik cakapan, (3) teknik pikiran tokoh atau apa yang melintas dalam pikirannya, (4) teknik *stream of consciousness* 'arus kesadaran', (5) teknik pelukisan perasaan tokoh, (6) teknik perbuatan tokoh, (7) teknik sikap tokoh, (8) teknik pandangan/ pendapat seorang atau banyak tokoh lain terhadap seorang tokoh; (9) teknik lukisan fisik, (10) teknik pelukisan latar (Sayuti 1996: 59).

Teknik cakapan dapat muncul melalui *duolog* dan *dialog*. *Duolog* adalah percakapan antara dua tokoh, sedang *dialog* ialah kata-kata

yang diucapkan para tokoh, dalam percakapan antara seorang tokoh dengan banyak tokoh. *Stream of consciousness* yaitu penceritaan arus pengalaman bawah sadar, yakni tempat persepsi bercampur dengan kesadaran atau setengah kesadaran, dengan kenangan dan perasaan. *Stream of consciousness* dapat berwujud dalam monolog dan solilokui. *Monolog* ialah cakapan yang seakan-akan menjelaskan kejadian-kejadian yang sudah lampau, peristiwa-peristiwa dan perasaan-perasaan yang sudah terjadi. *Monolog* juga dapat diartikan dengan cakapan batin yang menjelaskan kejadian-kejadian yang sedang terjadi. *Solilokui* ialah cakapan batin yang menyarankan hal-hal, tindakan-tindakan, kejadian-kejadian, perasaan dan pemikiran yang masih akan terjadi atau mendasari pikiran yang akan datang (Forster 1954:69-99; Keeney 1966: 24-37; Perrine 1966:83-116).

c. Alur

Alur merupakan terjemahan dari istilah Inggris *plot*. Alur adalah sambung- sinambung peristiwa berdasarkan hukum sebab akibat. Alur tidak hanya mengemukakan apa yang terjadi, tetapi juga menjelaskan mengapa hal itu terjadi. Dengan sambung-sinambung peristiwa ini terjadilah sebuah cerita. Sebuah cerita bermula dan berakhir, dan antara awal dan akhir inilah terlaksana alur itu (Stanton 1965; Forster 1954:126-154; Keeney 1966:8-23; Perrine 1966:58-82; Brooks 1984).

Plot menurut Stanton 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. Sedangkan menurut Kenny, plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat. Plot, menurut Forster (dalam Nurgiyantoro, 1998: 113) adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas. Plot sebuah karya fiksi, menurut Forster memiliki sifat misterius dan intelektual. Peristiwa, konflik, dan klimaks merupakan tiga unsur yang amat esensial dalam pengembangan sebuah plot cerita.

1. **Peristiwa**

Peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari satu keadaan ke keadaan yang lain. Peristiwa fungsional adalah peristiwa-peristiwa yang menentukan dan atau mempengaruhi perkembangan plot. 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.

2. **Konflik**

Konflik adalah sesuatu yang bersifat tidak menyenangkan yang terjadi dan atau dialami oleh tokoh-tokoh cerita. Konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang dan menyiratkan adanya aksi dan aksi balasan (Wellek & Warren, dalam Nurgiyantoro, 1998: 122).

Konflik eksternal adalah konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan sesuatu yang di luar dirinya, mungkin dengan lingkungan alam mungkin lingkungan manusia. Konflik fisik (konflik elemental) adalah konflik yang disebabkan adanya perbenturan antara tokoh dengan lingkungan alam. Konflik sosial adalah konflik yang disebabkan oleh adanya kontak sosial antar manusia, atau masalah yang muncul akibat hubungan antar manusia. Konflik internal (konflik kejiwaan), adalah konflik yang terjadi dalam hati, jiwa seorang tokoh (atau tokoh-tokoh) cerita. Konflik sentral (*central conflict*) dapat berupa konflik internal atau eksternal atau keduanya sekaligus.

3. **Klimaks**

Klimaks menurut Stanton adalah saat konflik telah mencapai tingkat intensitas tertinggi, dan saat hal itu merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari kejadiannya.

4. **Kaidah Pemploatan.**

Kaidah-kaidah pemploatan yang dimaksud meliputi masalah plausibilitas (*plausibility*), unsur kejutan (*surprise*), rasa ingin tahu (*suspense*), dan kepaduan (*unity*).

a) *Plausibilitas.*

Plausibilitas menyoroti pada pengertian suatu hal yang dapat dipercaya sesuai dengan logika cerita. Sebuah cerita dikatakan 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.

b) *Suspense.*

Suspense menyoroti pada adanya perasaan semacam kurang pasti terhadap peristiwa-peristiwa yang akan terjadi, adanya harapan yang belum pasti pada pembaca terhadap akhir sebuah cerita, khususnya yang menimpa tokoh yang diberi rasa simpati oleh pembaca. *Foreshadowing* merupakan penampilan peristiwa-peristiwa tertentu yang bersifat mendahului—namun biasanya ditampilkan secara tidak langsung—terhadap peristiwa-peristiwa penting yang akan dikemukakan kemudian.

c) *Surprise.*

Plot sebuah cerita yang menarik, di samping mampu membangkitkan suspense, rasa ingin tahu pembaca, juga mampu memberikan surprise, kejutan, sesuatu yang bersifat mengejutkan. 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.

d) *Kesatupaduan.*

Plot sebuah karya fiksi, haruslah memiliki sifat kesatupaduan, keutuhan, *unity*. Kesatupaduan menyoroti pada pengertian bahwa berbagai unsur yang ditampilkan, khususnya peristiwa-peristiwa fungsional, kaitan, dan acuan, yang mengandung konflik, memiliki keterkaitan satu dengan yang lain.

5. Penahapan Plot

Berdasarkan hukum alur Aristoteles, sebuah plot terdiri atas tiga tahap, yaitu tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*) (Abrams 1981).

a) Tahapan Plot: Awal-Tengah-Akhir.

Tahap awal sebuah cerita biasanya disebut sebagai tahap perkenalan. Tahap ini berguna untuk memperkenalkan situasi latar dan tokoh-tokoh cerita, juga sedikit demi sedikit konflik mulai dimunculkan. Tahap awal cerita biasanya disebut sebagai tahap perkenalan, berisi sejumlah informasi penting yang berkaitan dengan berbagai hal yang akan dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya, khususnya yang berkaitan dengan pelataran dan penokohan, serta konflik yang melibatkan tokoh.

Tahap tengah cerita disebut **tahap pertikaian**, menampilkan pertentangan dan atau konflik yang sudah mulai dimunculkan pada tahap sebelumnya, menjadi semakin meningkat dan menegangkan. Tahap ini menampilkan konflik yang sudah mulai dibangun pada tahap awal, konflik menjadi semakin meningkat sampai pada klimaks atau puncak.

Tahap akhir cerita atau **tahap pelaraian**, menampilkan adegan tertentu sebagai akibat klimaks. Penyelesaian yang bersifat tertutup menunjuk keadaan akhir sebuah cerita yang sudah selesai, cerita sudah habis sesuai dengan tuntutan logika cerita yang dikembangkan. Penyelesaian yang bersifat terbuka, menunjuk pada keadaan akhir sebuah cerita yang sebenarnya masih belum berakhir (Stanton 1965; Forster 1954:126-154; Keeney 1966:8-23; Perrine 1966:58-82; Brooks 1984).

b) Tahapan Plot Model Lain.

Pembagian lain, tahapan alur dapat dikelompokkan menjadi lima. *Pertama*, tahap *situation* atau tahap penyituasian, berisi pelukisan dan pengenalan situasi latar dan tokoh-tokoh cerita. *Kedua*, tahap *generating circumstances* (tahap pemunculan konflik) yaitu tahap pemunculan konflik, masalah-masalah dan peristiwa-peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai

dimunculkan. *Ketiga*, tahap *rising action* (tahap peningkatan konflik), tahap peningkatan konflik, konflik yang telah dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin berkembang dan dikembangkan kadar intensitasnya. *Keempat*, tahap *climax* atau tahap klimaks, konflik dan atau pertentangan-pertentangan yang terjadi, yang diakui dan atau ditimpakan kepada para tokoh cerita mencapai titik intensitas puncak. *Kelima*, tahap *denouement* atau tahap penyelesaian, konflik yang telah mencapai klimaks diberi penyelesaian, ketegangan dikendorkan, juga merupakan tahap yang berisi solusi dari konflik yang telah mengalami puncak intensitas. (Stanton 1965; Forster 1954:126-154; Keeney 1966:8-23; Perrine 1966:58-82; Brooks 1984).

6. Pembedaan Alur

Alur cerita dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis yang berbeda berdasarkan kriteria urutan waktu, kepadatan (kualitatif), dan jumlah (kuantitatif). Berdasarkan urutan waktu, alur dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu alur kronologis dan alur tak-kronologis. Alur kronologis disebut alur lurus atau alur maju atau alur progresif. Alur tak-kronologis disebut alur mundur, alur sorot balik, alur *flash-back* atau alur regresif. Apabila cerita disusun secara berurutan, mulai dari kejadian awal lalu diteruskan dengan kejadian-kejadian berikutnya hingga akhir, maka cerita yang demikian itu disebut beralur lurus. Apabila cerita disusun dengan cara pengungkapan kembali peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelumnya, maka cerita yang demikian disebut beralur sorot-balik. Istilah lain dari sorot-balik ialah alih balik, *flashback*, *backtracking*, *switchback*, dan *cutback*. Apabila cerita disusun secara berurutan, bermula dari kejadian awal menuju akhir, tetapi di sana-sini diselipkan pengungkapan kembali peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang telah terjadi sebelumnya, maka cerita yang demikian itu disebut beralur campuran, yaitu campuran dari alur lurus dengan alur sorot-balik (Stanton 1965; Forster 1954:126-154; Keeney 1966:8-23; Perrine 1966:58-82; Brooks 1984).

Berdasarkan kepadatan atau secara kualitatif, alur dapat dikategorikan menjadi dua, yakni alur erat dan alur longgar. Dalam alur erat hubungan antara peristiwa satu dengan peristiwa lainnya organik sekali; tidak ada satu peristiwa pun yang dapat dilepas tanpa merusak keseluruhan cerita. Dalam alur longgar hubungan antar-peristiwa tidak sepadu dalam alur erat; ada saja kemungkinan untuk melepas salah satu peristiwa tanpa merusak keutuhan cerita (Stanton 1965; Forster 1954:126-154; Keeney 1966:8-23; Perrine 1966:58-82; Brooks 1984).

Berdasarkan jumlah atau secara kuantitatif, alur dapat dikategorikan menjadi dua, yakni alur tunggal dan alur ganda. Karya sastra fiksi yang berplot tunggal biasanya hanya mengembangkan sebuah cerita dengan menampilkan seorang tokoh utama protagonis yang serba hero. Cerita pada umumnya hanya mengikuti perjalanan hidup tokoh tersebut. Dalam alur ganda terdapat lebih dari satu alur. Struktur alur dalam cerita yang beralur ganda dapat terdiri atas adanya sebuah alur utama (*main plot*) dan alur (-alur) tambahan (*sub-subplot*) (Stanton 1965; Forster 1954:126-154; Keeney 1966:8-23; Perrine 1966:58-82; Brooks 1984).

Secara kualitatif cerpen pada umumnya disusun menggunakan alur erat. Bahkan secara ekstrem dapat dikatakan bahwa cerpen yang baik memang harus disusun menggunakan alur erat. Sebab, seperti diketahui, cerpen itu harus padat, memusat, dan berkesan tunggal, hingga diperlukan penyusunan kejadian-kejadian yang padu, satu dengan yang lainnya saling terkait erat. Secara kuantitatif, di samping disusun dengan alur tunggal juga tidak sedikit cerpen yang disusun menggunakan alur ganda. Alur ganda di sini dalam pengertian sama dengan alur campuran, bukan alur ganda yang disebabkan oleh adanya digresi atau pencabangan cerita. Dalam hal ini perlu dicatat apa yang dikemukakan oleh M. Saleh Saad (dalam Ali (Ed.) 1967:121) bahwa cerpen pada dasarnya tidak memungkinkannya adanya digresi, karena digresi akan menjadikan cerita itu meluas hingga tidak sesuai dengan hakikat cerpen yang harus padat dan memusat (Stanton 1965; Forster 1954:126-154; Keeney 1966:8-23; Perrine 1966:58-82; Brooks 1984).

Dalam proses penyusunan alur cerpen, Kenney (1966:19-21) menyatakan ada tiga hal yang harus diperhatikan. Alur cerpen harus mengandung *plausability*, *surprise*, dan *suspense*. Alur cerpen harus mengandung *plausability*, maksudnya, peristiwa yang terdapat di dalam cerpen harus masuk akal, rasional, dapat dipahami nalar. Alur cerpen harus mengandung *surprise*, maksudnya, urutan satu peristiwa dengan peristiwa berikutnya yang membangun cerpen tidak mudah diduga, rangkaian peristiwanya dapat memunculkan keterkejutan. Alur cerpen harus mengandung *suspense*, maksudnya, rangkaian atau jalinan peristiwa yang membangun cerpen memunculkan ketegangan pada pembacanya.

d. Latar

Istilah latar adalah terjemahan dari istilah Inggris *setting*. Suatu cerita terjadi di suatu tempat dan pada waktu tertentu. Waktu dan tempat itu oleh Hudson disebut *setting* (Hudson 1965:158). Karena aksi tokoh-tokoh terjadilah peristiwa pada suatu waktu dan dalam ruang tertentu. Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Latar adalah gambaran tentang tempat dan waktu atau masa terjadinya cerita (Stanton 1965; Keeney 1966:38-45; Perrine 1966:58-82).

1. **Latar Fisik dan Spiritual.**

Latar dapat dibedakan atas dua macam, yakni latar material ialah alam sekeliling, dan latar sosial ialah tata krama, adat istiadat, serta pandangan hidup. Latar tempat, berhubung secara jelas menyoroti pada lokasi tertentu, dapat disebut sebagai latar fisik (*physical setting*). Latar dalam karya fiksi tidak terbatas pada penempatan lokasi-lokasi tertentu, atau sesuatu yang bersifat fisik saja, melainkan juga yang berwujud tata cara, adat

istiadat, kepercayaan, dan nilai-nilai yang berlaku di tempat yang bersangkutan. Hal-hal yang disebut terakhir inilah yang disebut sebagai latar spiritual (spiritual setting). Jadi, latar spiritual adalah nilai-nilai yang melingkupi dan dimiliki oleh latar fisik.

2. **Latar Netral dan Latar Tipikal.**

Latar netral tak memiliki dan tak mendeskripsikan sifat khas tertentu yang menonjol yang terdapat dalam sebuah latar, sesuatu yang justru dapat membedakannya dengan latar-latar lain. Latar tipikal di pihak lain, memiliki dan menonjolkan sifat khas latar tertentu, baik yang menyangkut unsur tempat, waktu, maupun sosial.

3. **Anakronisme**

Anakronisme menyoroti pada pengertian adanya ketidaksesuaian dengan urutan (perkembangan) waktu dalam sebuah cerita. Waktu yang dimaksud adalah waktu yang berlaku dan ditunjuk dalam cerita, dengan waktu yang menjadi acuannya yang berupa waktu dalam realitas sejarah, waktu sejarah. Anakronisme dalam karya sastra tidak selamanya merupakan kelemahan dan atau kekurangtelitian pengarang. Ia hadir dalam sebuah karya karena disengaja dan bahkan didayagunakan kemanfaatannya. Anakronisme sengaja dimunculkan untuk menjembatani imajinasi antara pembaca, pendengar, audience, dengan cerita yang bersangkutan.

Kegunaan latar dalam cerita biasanya tidak hanya sekedar sebagai petunjuk kapan dan di mana cerita itu terjadi, melainkan juga sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang melalui ceritanya. Latar erat sekali hubungannya dengan tokoh dan peristiwa. Tugas latar yang terutama adalah menyokong penokohan dan alur (Hudson 1965:159; Stanton 1965; Keeney 1966:38-45; Perrine 1966:58-82).

Sampai di sini dapat disimpulkan bahwa latar adalah gambaran tentang tempat, waktu atau masa, dan kondisi sosial terjadinya cerita. Itu berarti bahwa latar terdiri atas latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat menunjuk pada tempat atau lokasi terjadinya cerita. Latar waktu atau masa menunjuk pada kapan atau bilamana cerita itu terjadi. Latar sosial menunjuk pada kondisi sosial yang melingkupi terjadinya cerita.

Ditinjau dari hubungan antara latar dengan cerita, latar dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu latar sejalan dan latar kontras. Disebut latar sejalan apabila lingkungan sekitar terjadinya cerita atau peristiwa digambarkan sesuai dengan situasi yang tengah terjadi. Misalnya, ketika tokoh utama sedang sedih langit digambarkan sedang mendung penuh awan hitam. Latar kontras kebalikan dari latar sejalan, yakni lingkungan sekitar digambarkan berlawanan dengan situasi yang tengah terjadi. Misalnya, ketika tokoh utama sedang bersedih alan sekitarnya digambarkan cerah (Hudson 1965:160; Stanton 1965; Keeney 1966:38-45; Perrine 1966:58-82).

Telah disebutkan bahwa latar juga dapat sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang melalui ceritanya. Hal itu berarti bahwa dengan penggunaan latar tertentu akan tercermin nilai-nilai tertentu pula. Sebaliknya, penyampaian nilai-nilai tertentu akan mengarahkan penggunaan latar tertentu pula. Dalam sebuah cerita sering terdapat hal-hal yang berhubungan dengan kebiasaan atau nilai-nilai yang berlaku pada daerah atau masyarakat tertentu yang menunjukkan *local colour* (= warna kedaerahan) tertentu. Dari *local colour* itu juga dapat diketahui tempat (dan waktu) terjadinya cerita atau latar (Hudson 1965:160; Stanton 1965; Keeney 1966:38-45; Perrine 1966:58-82).

Selain itu, latar juga dapat difungsikan sebagai metafora, atmosfer, dan penonjolan. Latar yang difungsikan sebagai metafora adalah latar yang difungsikan sebagai suatu proyeksi atau objektifikasi keadaan internal tokoh-tokoh atau dari kondisi spiritual tertentu. Latar yang difungsikan sebagai atmosfer adalah latar yang digunakan sebagai sarana untuk mengarahkan emosi pembaca memasuki cerita. Latar yang difungsikan sebagai penonjolan adalah

latar yang digunakan untuk menonjolkan tempat atau waktu atau keadaan sosial tertentu (Hudson 1965:160; Stanton 1965; Keeney 1966:38-45; Perrine 1966:58-82).

e. Pusat Pengisahan / Sudut Pandang

Istilah lain dari pusat pengisahan adalah sudut pandang. Keduanya merujuk pada istilah dalam bahasa Inggris *point of view*. Menurut Abrams (1981: 142) *point of view* adalah cara dan/atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca.

Ada dua kelompok pandangan atas istilah pusat pengisahan dan sudut pandang. Sebagian ahli sastra yang membedakan antara keduanya, sementara sebagian yang lain ahli sastra menyamakannya.

Ahli sastra yang memedakan keduanya berpendapat bahwa yang dimaksud dengan pusat pengisahan adalah “titik tumpu penceritaan”, pangkal sebuah cerita dikisahkan oleh pengarang, pelaku yang digunakan pengarang untuk memaparkan kisahnya. Bentuk pusat pengisahan mencakupi (1) Orang Pertama Tunggal, atau Akuan; (2) Orang Ketiga Tunggal, atau Diaan; (3) Campuran antara Diaan dan Akuan. Adapun sudut pandang adalah posisi yang diambil oleh pencerita (pengarang) dalam memaparkan cerita. Bentuk sudut pandang mencakupi (1) Pengarang Serba tahu, atau Pengarang sebagai Dalang; (2) Pengarang Observer, atau Pengarang sebagai Pengamat.

Sebagian ahli sastra yang menyamakan antara istilah pusat pengisahan dan sudut pandang menyatakan bahwa keduanya sama. Istilah sudut pandang disebut juga pusat pengisahan. Bentuknya adalah campuran antara bentuk pusat pengisahan dan sudut pandang yang dideskripsikan oleh kelompok ahli sastra yang membedakan antara keduanya.

Pusat pengisahan ialah dari mana cerita itu dikisahkan, dari sudut mana pengarang menceritakan cerita itu (Stanton 1965; Forster

1954:126-154; Keeney 1966:8-23; Perrine 1966:58-82).

Ada lima macam penceritaan, yaitu (1) tokoh utama menuturkan ceritanya sendiri; (2) tokoh bawahan menuturkan cerita tokoh utama; (3) pengarang pengamat, yang menuturkan cerita dari luar sebagai seorang observer; (4) pengarang analitik, yang menuturkan cerita tidak hanya sebagai pengamat tetapi berusaha juga menyelam ke dalam; (5) percampuran antara (1) dan (4), yakni suau cara yang melaksanakan cakapan batin. Atau, dengan istilah lain, cara menceritakan itu meliputi (1) *Author-omniscient* atau penceritaan orang ketiga; dalam hal ini pengarang turut hidup dalam pribadi pelakornya; (2) *Author participant*, pengarang turut mengambil bagian dalam cerita; di sini ada dua kemungkinan: aku (pengarang) sebagai pelaku utama dan aku sebagai pelaku bawahan; (3) *Author-observer*, cara ini hampir sama dengan cara ke (1), tetapi pengarang tidak mengetahui jalan pikiran pelakornya; (4) Campuran (Stanton 1965; Keeney 1966:46-56; Perrine 1966:159-219).

Sayuti (1996/1997: 101) berpandangan bahwa sudut pandang yang umum digunakan oleh para pengarang Indonesia dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yakni (1) sudut pandang *first-person-central* atau akuan-sertaan, (2) sudut pandang *first-person-peripheral* atau akuan-taksertaan, (3) sudut pandang *third-person-omniscient* atau diaan-mahatahu, (4) sudut pandang *third-person-limited* atau diaan-terbatas. Sementara itu, Nurgiyantoro (2002: 256-271) menyatakan bahwa sudut pandang yang umum digunakan pengarang Indonesia ada tiga macam, yakni (1) Sudut Pandang Persona Ketiga: “Dia”, yang terdiri atas (a) “Dia” Mahatahu, dan (b) “Dia” Terbatas, “Dia” sebagai Pengamat; (2) Sudut Pandang Persona Pertama: “Aku”, yang terdiri atas (a) “Aku” Tokoh Utama, dan (b) “Aku” Tokoh Tambahan; (3) Sudut Pandang Campuran, yang terdiri atas (a) Campuran “Aku” dan “Dia”, dan (b) Teknik “Kau”.

f. Gaya Cerita

Soal gaya, menurut H.B Jassin (1977:126), adalah soal pilihan kata, memilih dan mempergunakan kata-kata sesuai dengan isi yang hendak disampaikan. Juga bagaimana menyusun kalimat secara

efektif dan secara estetis, yakni memberi kesan yang dikehendaki pada si penerima.

Gaya adalah cara khas pengungkapan seorang pengarang, yang tercermin dalam cara pengarang memilih dan menyusun kata-kata, dalam memilih tema, dalam memandang tema atau meninjau persoalan. Gaya terutama ditentukan oleh diksi dan struktur kalimat (Kenney 1966:57-73).

Dalam proses menulis pengarang akan senantiasa memilih kata-kata dan menyusunnya menjadi kalimat(-kalimat) sedemikian rupa sehingga mampu mewadahi apa yang dipikirkan dan dirasakan tokoh (-tokoh) ceritanya. Oleh karena itu, dalam karya-karya sastra sering dijumpai pemakaian kata-kata dan kalimat-kalimat khusus yang biasa dikenal dengan istilah pigura-pigura bahasa, dengan aneka jenisnya seperti metafora, metonimia, hiperbol, litotes, pleonasmе, klimaks, dan laini-lain. Di lain pihak, tidak sedikit karya sastra yang tidak banyak menggunakan pigura-pigura bahasa tetapi lukisan-lukisan yang terkandung di dalamnya tetap hidup dan mengesankan, karena dalam hal ini yang penting ialah kemampuan pengarang dalam memilih kata (-kata) dan menyusunnya dalam kalimat (-kalimat) sehingga sanggup mengemban tugasnya dengan sempurna (Kenney 1966:57-73).

Dalam hal gaya, masing-masing pengarang mempunyai ciri khas atau gaya mengarang sendiri. Gaya mengarang tidak bisa diajarkan. Setiap pengarang itu menumbuhkan gaya mengarangnya sendiri, sebuah gaya yang sesuai dengan wataknya, dengan pertimbangan pikiran dan perasaan-perasaan sendiri. Gaya mengarang sebagian besar tergantung dari watak pengarang yang bersangkutan sendiri (Lubis (1978:45)

Gaya seorang pengarang itu baru nampak apabila pengarang yang bersangkutan telah menghasilkan atau menulis banyak karya sastra. Pengarang yang sudah berpengalaman dan dewasa atau atau pengarang yang sudah “jadi” akan mempunyai gayanya sendiri, yang khas, yang lain dari gaya pengarang-pengarang lain. Meskipun pengarang itu menceritakan kisah dengan suasana cerita

yang berbeda-beda, namun ciri-ciri pribadinya atau gayanya yang khas akan selalu nampak, yang membedakan dari karya-karya pengarang-pengarang lain (Sumardjo 1984: 62).

2. PENGALAMAN

Cerpen dan pengalaman berkait erat. Dalam hal ini cerpen tidak dapat terlepas dari pengalaman penulisnya, baik pengalaman yang langsung dirasakannya maupun pengalaman yang tidak langsung dirasakannya. Apa yang ditulis oleh cerpenis pada dasarnya adalah apa yang pernah dialami atau dirasakan langsung oleh dirinya. Kalau tidak begitu, apa yang ditulisnya adalah apa yang dialami oleh pihak lain tetapi diketahuinya.

Pengalaman mencakupi pengalaman fisik dan pengalaman nonfisik. Pengalaman fisik adalah hal-hal yang dialami secara fisik, misalnya bertemu dengan seseorang yang sangat dikaguminya, mendapat keuntungan banyak dalam berdagang, berkelahi. Pengalaman nonfisik adalah hal-hal yang dialami secara nonfisik, misalnya mimpi bertemu dengan orang yang dikaguminya, membaca riwayat hidup orang yang dikaguminya, membaca tulisan mengenai peristiwa yang menggetarkan jiwanya.

Depdiknas (2004b : 55-56) menyebutkan jenis-jenis pengalaman pribadi ada enam, yaitu pengalaman lucu, pengalaman aneh, pengalaman mendebarkan, pengalaman mengharukan, pengalaman memalukan, dan pengalaman menyakitkan.

Pengalaman yang lucu. Pengalaman yang paling sering diceritakan atau dikomunikasikan kepada orang lain adalah pengalaman yang lucu. Pengalaman lucu ini sering membuat orang yang terlibat menjadi tertawa. Dalam kondisi normal tertawa adalah ukuran kelucuan itu.

Pengalaman yang aneh. Sebuah pengalaman yang mungkin saja terjadi sekali dalam hidup kita adalah pengalaman yang bersifat aneh. Dikatakan aneh karena pengalaman itu kemungkinan kecil terjadi.

Pengalaman yang mendebarkan. Pengalaman lain yang sering dialami oleh kita adalah pengalaman yang mendebarkan. Salah satu

pengalaman yang mendebarkan adalah pengalaman menunggu ujian.

Pengalaman yang mengharukan. Kita mungkin saja mengalami pengalaman yang mengharukan. Para pelakunya sering menangis menghadapinya. Mendengarkan cerita yang sedih kita sering berlebihan dalam keharuan, melihat orang buta tertatih-tatih mencari sesuap nasi adalah pengalaman yang mengharukan.

Pengalaman yang memalukan. Pengalaman memalukan adalah pengalaman seseorang yang mengalami kejadian yang memalukan. Biasanya korbannya beserta orang-orang dekatnya akan menanggung malu bagi si korban atau keluarganya, pengalaman seperti ini akan dibawa sepanjang hayat. Meskipun orang lain sudah melupakannya, bagi si korban pengalaman seperti ini tidak pernah terlupakan.

Pengalaman yang menyakitkan. Pengalaman yang paling membekas dalam hati pelakunya adalah pengalaman yang menyakitkan. Pelakunya akan selalu teringat pengalamannya itu. Bagi orang yang amat perasa dalam kehidupan sehari-hari akan selalu teringat pengalaman itu.

BAB IV

PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK

TEKS cerpen merupakan salah satu karya sastra prosa yang mengungkap persoalan kehidupan manusia. Berbeda halnya dengan novel, cerpen hanya memiliki satu tema dan jalan ceritanya tidak rumit seperti novel karena biasanya cerpen hanya terdiri dari kurang lebih 10.000 kata. Pembelajaran cerpen dalam Kurikulum 2013 dibedakan atas pengetahuan dan keterampilan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmanto (1988:16-24) yang mengemukakan bahwa pembelajaran apresiasi sastra setidaknya membantu siswa dalam empat aspek, yaitu membantu meningkatkan keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, serta menunjang pembentukan watak atau karakter.

Salah satu aspek keterampilan teks cerpen yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah memproduksi teks cerpen. Kegiatan memproduksi cerpen merupakan sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan dalam bahasa tulis. Kegiatan memproduksi cerpen dalam hal ini merupakan kegiatan menulis cerpen. Keterampilan ini sangat besar artinya bagi siswa selama ia mengikuti kegiatan pendidikan di bangku sekolah. Melalui sebuah tulisan siswa dapat mengorganisasikan pikirannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Akhadiah (2002:2) mengungkapkan bahwa

menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat. Untuk menghasilkan tulisan yang baik diperlukan beberapa proses seperti yang dikemukakan oleh Tompskin (1990:73), yaitu melalui lima tahapan menulis yaitu pramenulis, pembuatan draf, merevisi, menyunting, dan berbagi atau *sharing*.

1. PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Menurut *US Departement of Eduation* (2001) pendekatan kontekstual dapat dijelaskan sebagai suatu pendekatan mengajar dan belajar yang membantu guru menghubungkan kegiatan dan bahan ajar mata pelajarannya dengan situasi nyata yang dapat memotivasi siswa untuk dapat menghubungkan pengetahuan dan terapannya dengan kehidupan sehari-hari siswa sebagai anggota keluarga dan bahkan sebagai anggota masyarakat tempat siswa hidup. Untuk mencapai tujuan tersebut pendekatan kontekstual berpedoman pada delapan hal, yakni aktif, belajar mandiri secara terus menerus, menghubungkan kegiatan dan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata, tugas-tugas yang bermakna, berpikir kritis dan kreatif, bekerja sama, memberikan perhatian pada perbedaan pribadi, menggunakan dan mencapai standar yang tinggi, serta menggunakan penilaian autentik (Johnson 2002: 25). Dengan demikian, pendekatan kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pentingnya proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan sendiri pengetahuannya melalui aktivitas pembelajaran yang memperhitungkan kemampuan awal, pengalaman, dan aplikasi pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan yang nyata.

Sehubungan dengan itu, strategi pembelajaran menulis cerpen yang dirancang dengan pendekatan kontekstual harus memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih memecahkan masalah yang relevan dengan berbagai konteks kehidupan seperti di rumah, di masyarakat, di sekolah, dan kemungkinan kelak jika siswa telah berada di tempat kerja, dalam wujud cerpen.

Prinsip pokok dalam pendekatan kontekstual ada tujuh, yakni konstruktivistik, penemuan, mempertanyakan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik. Ketujuh prinsip tersebut bersifat saling mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuh prinsip tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Konstruktivistik

Kaum konstruktivis beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka. Ide-ide konstruktivis modern banyak berlandaskan pada pandangan Vygotsky yang telah digunakan untuk menunjang metode pengajaran yang menekankan pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis kegiatan, dan penemuan. Salah satu prinsip yang dikemukakan adalah penekanan pada hakikat sosial dari pembelajaran. Menurut pandangan ini, siswa belajar melalui interaksi dengan teman sebaya atau orang dewasa yang lebih mampu. Berdasarkan teori ini dikembangkan teori pembelajaran kooperatif yang berpandangan bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit jika mereka mendiskusikan hal tersebut dengan temannya.

Landasan konstruktivis melahirkan pandangan bahwa pengetahuan sebagai hasil upaya konstruksi yang dilakukan oleh siswa. Dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, pengetahuan disikapi bukan sebagai seperangkat fakta, konsep, hukum-hukum yang dihafalkan, melainkan yang harus ditemukan sendiri melalui proses belajar. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang hadir secara bebas dari seorang yang dianggap tahu. Manusia mengkreasi atau mengkonstruksi pengetahuan seperti usaha pemberian makna terhadap pengalaman. Segala sesuatu yang diketahui diperoleh melalui pengalaman. Pengetahuan berkembang melalui pajaran. Pemahaman akan lebih mendalam dan kuat jika dalam pengetahuan tersebut ditemukan hal-hal yang baru.

Muijs & David Reynolds (2008: 97-99) mengemukakan delapan prinsip pengajaran konstruktivistik. Kedelapan prinsip dimaksud adalah (1) belajar merupakan sebuah proses aktif, (2) belajar paling

baik adalah dengan menyelesaikan berbagai konflik kognitif, (3) belajar adalah pencarian makna, (4) konstruksi pengetahuan bersifat individual dan sosial, (5) pendidik harus memiliki pengetahuan yang baik tentang perkembangan peserta didik dan teori belajar, (6) belajar selalu dikonseptualkan, (7) belajar berarti mengkonstruksikan pengetahuan secara menyeluruh, (8) mengajar adalah memberdayakan pelajar.

Selanjutnya, Muijs & David Reynolds (2008: 99-104) menyatakan bahwa para pakar konstruktivis telah mengembangkan sejumlah strategi mengajar yang mencakupi banyak elemen. Elemen-elemen dimaksud adalah mengaitkan ide dengan pengetahuan sebelumnya, *modelling*, *scaffolding*, *coaching*, *refleksi*, *kolaborasi*, *ekplorasi* dan menyelesaikan masalah, *fleksibilitas*, *adaptif*, menekankan adanya multi realitas

Mengaitkan ide-ide dengan pengetahuan sebelumnya dapat dilakukan pada awal sebuah topik baru, tetapi tidak boleh dibatasi pada bagian pelajaran yang itu saja. Guru akan perlu mencari tahu apakah murid-muridnya tahu tentang topik itu sebelum pembelajaran dimulai (De Jager 2002 dalam Muijs & David Reynolds 2008: 99).

Selama **modelling**, aspek kunci lain dari pengajaran konstruktivis, guru melaksanakan sebuah tugas yang kompleks dan menunjukkan kepada murid-murid yang dibutuhkan untuk melaksanakan tugas itu; atau, guru dapat memberi tahu murid tentang pikiran dan strateginya selama menyelesaikan sebuah soal. Guru juga akan memberikan alasan untuk melakukan caranya dan akan mendemonstrasikan langkah-langkah kuncinya. Modelling muncul dalam dua bentuk: *behaviorial modelling* untuk untuk performa yang kasat-mata dan *cognitive modelling* untuk proses-proses kognitif yang tidak kasat-mata. Idenya adalah bahwa meskipun guru pada awalnya dapat memberikan model tentang sebuah proses, murid akan menjadi semakin mandiri seiring berjalannya waktu, dan *modelling* pun akan berkurang. Proses ini dikenal dengan sebutan *scaffolding* (penopangan), dan merupakan salah satu bagian penting metodologi konstruktivis karena membantu mengembangkan pelajar-pelajar yang mandiri.

Selama **scaffolding**, guru memberikan bantuan kepada murid untuk mencapai tugas-tugas yang belum dapat mereka kuasai sendiri, dan kemudian sedikit demi sedikit menarik dukungannya. *Scaffolding* dari guru dapat memiliki beragam bentuk, termasuk pertanyaan, prompts, tugas-tugas yang disarankan, sumberdaya yang disediakan tantangan, dan kegiatan-kegiatan kelas. Namun, *scaffolding* bukan berarti menuntun dan mengajari murid ke arah tujuan yang sudah ditetapkan tetapi mendukung pertumbuhannya melalui kegiatan-kegiatan kognitif dan metakognitif (Hannafin et.al. 1997 dalam Muijs & David Reynolds 2008: 100).). *Scaffolding* juga tidak harus berasal dari guru. Murid seing kali juga dapat melakukannya secara efektif terhadap murid lainnya. Sebagai contoh, di dalam tugas-tugas kelompok kecil, diskusi antar murid dapat membantu menyediakan *scaffolding* yang dibutuhkan.

Coaching adalah proses memotivasi pelajar, menganalisis performa mereka dan memberikan umpan balik umpan-balik tentang kinerja mereka. Guru membantu murid selama mereka menyelesaikan soal-soal secara mandiri atau di dalam kelompok, yang akan memotivasi dan mendukung murid. Salah satu bentuk *coaching* disebut *cognitive coaching* yang dirancang untuk membuat murid lebih menyadari proses-proses berpikirnya, dan yang akan membantu mereka untuk menjadi lebih reflektif tentang belajarnya. Ini akan membangun ketrampilan mengatasi-masalah dengan memberi mereka sarana-sarana yang dapat mereka gunakan diberagam situasi. Tipe *coaching* ini melibatkan tindakan membantu murid untuk memikirkan tentang cara yang mereka gunakan untuk mengatasi berbagai masalah. Ini melibatkan refleksi diri, internalisasi, dan generalisasi (Costa dan Garmston 1994 dalam Muijs & David Reynolds 2008: 100).

Salah satu elemen pelajaran konstruktivis adalah **artikulasi**, yang mendorong murid untuk mengartikulasikan ide, pikiran, dan solusi mereka. Murid mestinya tidak hanya diberi kesempatan untuk mengkonstruksikan makna dan mengembangkan pikiran mereka, tetapi juga dapat memperdalam proses-proses ini melalui pengekspresian ide-idenya. Untuk memungkinkan mereka melakukannya,

mereka harus diberi tugas-tugas yang kompleks, yang melibatkan kesempatan untuk membicarakan tentang ide-ide mereka, dan mempresentasikannya kepada murid-murid lain dan guru. Kerja kelompok, dimana murid didorong untuk mendiskusikan berbagai masalah dan strategi dengan teman-temannya, memberikan banyak kesempatan untuk arikulasi. Meberikan peluang kepada murid untuk mempresentasikan ide-ide dan argumen-argumennya dan mempertahankannya di depan publik juga akan membantu mempertajam pemikiran mereka tentang topik itu (Fosnot 1996 dalam Muijs & David Reynolds 2008: 101).

Refleksi terjadi bila murid membandingkan solusinya dengan solusi para "pakar" aau murid-murid lain. Ini merupakan salah satu momen kunci belajar, dan dapat didorong oleh guru yang memberikan contoh-contoh tandingan untuk berbagai pendapat yang dikemukakan oleh murid-murid lain, dan dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk mendiskusikan temuan, ide, dan srategi mereka (Duffy dan Jonassen 1992 dalam Muijs & David Reynolds 2008: 101). Refleksi juga berarti membuat murid memikirkan tentang cara mereka menyelesaikan masalah, strategi yang mereka gunakan, dan apakah cara dan strategi itu efektif. Ini disebut "metakognisi", melakukan refleksi terhadap belajarnya sendiri.

Elemen lain dalam pengajaran konstruktivis adalah *kolaborasi*. Ini jelas berasal dari sisi sosial gerakan konstruktivis, yang menekankan pada bagaimana anak-anak dapat belajar belajar dari anak lain selama mereka berkolaborasi dengan sesamanya atau dengan guru. Meskipun belajar secara kolaboratif dapat ditekankan oleh pendidik dan peneliti yang tidak memiliki latar belakang kontrukivis, tetapi ini sangat relevan di dalam konstruktivisme. Kaum konstruktivis percaya bahwa pengetahuan praktis terletak di dalam hubungan antara praktisi, struktur sosial, dan organisasi. Untuk alasan ini, guru seharusnya melibatkan sebuah dimensi sosial yang kuat (Lave dan Wagner 1991; Gredler 1997 dalam Muijs & David Reynolds 2008: 101). Pendekatan konstruktivisme untuk kolaborasi termasuk pengajaran resipokal, kolaborasi sebaya, *cognitive*

appreniceship, pengajaran berbasis-masalah, *webquests*, *anchored intruction*, dan metode-metode lain yang melibatkan belajar dengan orang lain (Schunk 2000 dalam Muijs & David Reynolds 2008: 101).). Salah satu konsep kunci di dalam kolaborasi konstruktivis adalah konsep "*purposeful talk*", percakapan yang memberikan kesempatan kepada murid untuk menelaah, mengelaborasi, mengases, dan membangun dan membangun penguahannya di dalam konteks sosial.

Kegiatan eksplorasi dan menyelesaikan-masalah adalah bagian-bagian kunci pelajaran konstruktivis. Keduanya memungkinkan murid untuk mengembangkan pemikiran dan pemaknaan (*meaning-making*) mereka, dengan mengembangkan kombinasi-kombinasi ide baru dan dengan memikirkan hasil-hasil hipotetik dari berbagai situasi dan kejadian yang dibayangkan (De Jager 2002 dalam Muijs & David Reynolds 2008: 103).). Di kelas konstruktivis, murid akan sering mencari data atau infomasi yang menjawab sebuah pertanyaan atau yang membantu penyelesaian suatu masalah (Glasser 1998 dalam Muijs & David Reynolds 2008: 103). Ini tampaknya lebih selaras dengan pandangan terhadap dunia modern yang kompleks, yang membutuhkan orang-orang yang dapat menemukan dan memroses informasi, dan bukan orang-orang yang memiliki simpanan pengetahuan dalam jumlah yang sangat besar. Kegunaan bermain juga mengemuka di sini, karena bermain juga memungkinkan murid untuk melakukan banyak kegiatan eksplorasi dan mengatasi masalah. Bermain adalah sebuah kegiatan pendidikan yang tidak boleh dilarang di kelas.

Sebuah elemen yang terkait adalah bahwa para guru konruktivis akan memberikan **pilihan** dan **opsi** kepada murid. Murid diberi kesempatan untuk memilih tugas, proyek, atau pekerjaan yang mereka kerjakan. Alih-alih pelajaran dan tugas yang dirancang oleh guru, guru bekerja bersama murid untuk merancang berbagai proyek yang akan memfasilitasi belajar. Ini tidak hanya akan lebih memoivasi murid, etapi juga lebih berarti, dan oleh karenanya lebih berkemungkinan untuk menghasilkan lebih banyak pembelajaran.

Fleksibilitas. Alih-alih memiliki rencana pelajaran yang pasti dan tidak bervariasi, guru-guru konstruktivis bersikap reaktif, dalam arti membiarkan murid mengarahkan pelajarannya (paling tidak sampai tingkat tertentu). Guru dapat memberikan reaksi pada respon dan ide murid, dan pelajaran itu dapat berjalan ke arah yang berbeda dengan rancangan aslinya. Ini berarti bahwa bila seorang murid melontarkan sebuah ide atau pertanyaan yang baik, maka alih-alih mengatakan, misalnya, "ide itu memang menarik, tetapi kita tidak dapat menuju ke arah sana hari ini," guru seharusnya mengeksplorasi berbagai pertanyaan. Beberapa pelajaran yang paling *rewarding* baik secara kognitif maupun motivasional dianggap berasal dari metode ini.

Guru juga perlu bersikap **adaptif**, pembelajaran individual murid harus dipertimbangkan, bukan hanya dalam hubungannya dengan kemampuan akademik mereka, tetapi juga gaya belajarnya. Ini berarti bahwa mengajar perlu dibuat bervariasi, untuk memancing digunakannya cara-cara belajar murid yang berbeda. Itu juga berarti bahwa murid mungkin bervariasi dalam hal waktu yang digunakannya untuk mendapatkan pemahaman tentang konsep tertentu. Mereka perlu diberi waktu yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai konsep secara total. Guru perlu terus-menerus mengobservasi belajar murid, dan bila perlu menyesuaikan pengajaran/kurikulum mereka.

Menekankan adanya **multiple realities** adalah cara yang baik untuk mengalihkan murid dari konsepsi bahwa selalu ada sebuah jawaban yang benar, dan akan membantu mereka menjadi lebih bijak dan terlibat di dalam pembelajaran yang lebih mendalam. Ini mungkin tampak sedikit abstrak, khususnya bagi murid-murid yang lebih muda, meskipun sebenarnya sesederhana memberikan kesempatan bagi digunakannya berbagai cara yang berbeda untuk mengatasi masalah atau mengatakan kepada mereka bahwa jawaban-jawaban yang berbeda adalah suatu yang mungkin.

Konstruktivistik memiliki implikasi untuk kurikulum dan asesmen maupun praktik kelas. Pandangan bahwa seorang murid perlu bekerja dengan pengetahuan yang sebelumnya telah dimiliki

oleh murid-murid lain dan bahwa pembuatan-makna individual dan kolektif berarti bahwa kurikulum terstandar yang sama berlaku untuk semua murid tidak cocok dengan model konstruktivis. Kurikulum perlu difokuskan pada ide-ide besar yang ditangani secara mendalam dan bukan pada banyak topik yang ditangani secara superfisial (Brooks dan Brooks 1999 dalam Muijs & David Reynolds 2008: 103).

b. Penemuan

Istilah penemuan (*inquiry*) dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual sepadan dengan istilah *inquiry training* yang digunakan Joyce (1993:197) dalam menjelaskan *inquiry* sebagai sebuah metode pembelajaran. *Penemuan* dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual didesain untuk menciptakan kesempatan bagi siswa mempelajari ilmu pengetahuan dalam proses ilmiah secara langsung, melalui pengalaman dan langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan secara singkat pada suatu periode tertentu.

Sebagaimana dikutip oleh Joyce (1992:198) dari Schlenker (1976), efek yang diharapkan dari penggunaan *inquiry* yakni siswa memperoleh peningkatan pemahaman ilmu pengetahuan yang dihasilkan dari produktivitas berpikir kreatif dan memperoleh keterampilan dalam menganalisis informasi. Dalam laporan tersebut juga dijelaskan bahwa *inquiry* tidak lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam pemerolehan informasi, jika informasi tersebut sebagai hafalan.

Sebaliknya, Ivany dan Collins (1969) dalam Joyce (1992:198) melaporkan bahwa metode *inquiry* menunjukkan perbedaan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan metode yang lain. Misalnya, ketika guru mengajar dengan tenang tema novel; apabila guru menggunakan metode ceramah siswa hanya menghafal pernyataan tema yang disampaikan oleh guru, sebaliknya dengan menggunakan metode *inquiry* siswa memiliki kesempatan untuk melakukan eksplorasi terhadap topik dengan membaca teks, membuat hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis, menguji hipotesis, dan menyimpulkan tema.

Suchman seperti dikutip oleh Joyce (1992) berkeyakinan bahwa siswa dapat meningkatkan kesadaran belajar melalui proses *inquiry* dan secara langsung ia terlatih berpikir dengan prosedur ilmiah. Menurut Suchman, pada umumnya seseorang tidak akan dapat menganalisis dan mengembangkan pikirannya tanpa melibatkan aspek kesadaran. Dalam pembelajaran, sudut pandang orang kedua dapat memperkaya pikiran-pikiran yang dimiliki seseorang. Perkembangan pengetahuan siswa difasilitasi oleh bantuan dan ide-ide kawannya, dan hal ini sekaligus melatih kesabaran memahami pikiran orang lain yang melihat suatu masalah dengan sudut pandang yang berbeda. Pembelajaran *inquiry* menurut Suchman bercirikan: (1) siswa biasa bertanya ketika menghadapi suatu masalah yang harus dipecahkan dan belajar menganalisis strategi berpikir yang akan digunakan untuk memecahkan masalah tersebut, (2) kemungkinan siswa secara langsung dapat menerapkan satu strategi baru atau menggabungkan strategi yang diusulkan beberapa siswa, (3) siswa bekerja sama untuk memperkaya temuan pikiran, dan (4) menolong siswa untuk belajar memahami hakikat pengetahuan yang muncul sementara dan menghargai alternatif penjelasan.

Tujuan umum penggunaan metode *inquiry* yakni membantu siswa mengembangkan disiplin berpikir dan keterampilan yang diperlukan untuk mengembangkan pertanyaan dan menemukan pernyataan yang menjawab rasa keingintahuannya. Siswa diharapkan mempertanyakan mengapa sebuah peristiwa terjadi, kemudian mereka bekerja untuk memperoleh dan memproses data secara logis, dan mengembangkan suatu strategi berpikir untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan yang dihadapinya. Tahapan-tahapan pembelajaran dalam metode *inquiry*, yakni (1) memahami masalah, (2) menyusun hipotesis, (3) melakukan pengamatan atau mengumpulkan data, (4) menganalisis data, (5) merumuskan simpulan, (6) mempublikasikan, dan (7) merevisi.

c. Mempertanyakan

Dalam pembelajaran tradisional bertanya (*questioning*) merupakan salah satu strategi untuk mempertahankan perhatian

dan mengetahui tingkat siswa atas materi yang disampaikan. Aktivitas bertanya cenderung didominasi oleh guru dan bersifat searah. Siswa hanya bertanya jika telah diberi kesempatan oleh guru. Situasi ini mengakibatkan siswa menerima secara pasif dan menghafal pengetahuan yang disampaikan oleh guru dan sewaktu-waktu siap menjawab pertanyaan guru.

Dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, aktivitas bertanya tidak lagi menjadi monopoli guru. Aktivitas bertanya dilakukan guru untuk tujuan edukatif, misalnya untuk memberikan motivasi agar siswa lebih giat membaca, membimbing siswa menemukan data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah, dan mengetahui kemampuan berpikir siswa pada saat melakukan analisis data. Pada sisi yang lain, aktivitas bertanya digunakan oleh siswa untuk menggali informasi dari guru atau siswa lain, mengkonfirmasi apa yang telah diketahuinya, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.

Dalam pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berfungsi untuk menggali informasi, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan respon siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, memusatkan perhatian pada objek pembelajaran, menyegarkan kembali pengetahuan siswa. Kemampuan bertanya dilatihkan dalam berbagai konteks komunikasi, misalnya pada saat diskusi kelompok, melakukan pengamatan terhadap objek, dan menggali informasi dari narasumber. Apabila pertanyaan tersebut diarahkan kepada guru, guru hendaknya bertindak demokratis dengan memberikan kesempatan kepada anggota kelas untuk ikut memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Dengan demikian kelas akan menjadi masyarakat belajar yang saling bekerja sama dalam memecahkan masalah.

d. Masyarakat Belajar

Masyarakat belajar (*learning community*) dapat diartikan sebagai sekelompok orang yang berhimpun sebagai sebuah komunitas belajar yang memiliki kesadaran bersama akan pentingnya belajar.

Kesadaran ini memotivasi mereka untuk meraih hasil belajar yang maksimal dengan mengintensifkan kerja sama dalam memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan sesuatu yang mereka pelajari. Melalui kerja sama tersebut diasumsikan hasil belajar yang dicapai menjadi tinggi karena anggota komunitas belajar saling berbagi gagasan dan pengalaman memecahkan masalah dan membangun konsep.

Bielaczyc dan Collins (1999:272) menjelaskan empat karakteristik masyarakat belajar, yaitu: (1) perbedaan keahlian diantara para anggota sangat berarti untuk memberikan sumbangan dan mendukung perkembangan, (2) saling berbagi secara objektif dan terus menerus untuk memajukan pengetahuan dan keterampilan yang dihimpun, (3) menekankan pada belajar bagaimana seharusnya belajar, dan (4) adanya mekanisme untuk berbagi tentang apa yang harus dipelajari sebagai anggota masyarakat belajar. Jika sebuah masyarakat belajar menghadapi sebuah masalah, anggota masyarakat belajar dapat mengajukan pendapat untuk ikut serta memecahkan masalah. Anggota masyarakat tidak perlu memisahkan diri untuk mengambil sebuah tanggung jawab, tetapi justru diharapkan menyumbangkan keahliannya untuk bersama-sama memecahkan masalah.

Dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, guru disarankan melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar dengan anggota yang heterogen. Dengan demikian, dalam proses belajar, besar kemungkinan terjadi proses interaksi yang sangat produktif karena siswa yang pandai akan membantu siswa yang lemah, siswa yang mengetahui informasi lebih dahulu akan berbagi dengan yang belum tahu, siswa yang cepat menangkap akan mendorong siswa yang lambat, siswa yang mempunyai gagasan akan memberikan usul. Dengan demikian, dapat diduga bahwa hasil belajar secara akumulatif akan lebih tinggi dan bermakna bagi setiap anggota masyarakat belajar.

Masyarakat belajar dapat diwujudkan apabila proses interaksi komunikasi berlangsung dua arah. Kegiatan belajar dapat diwujudkan jika tidak ada pihak yang berkeinginan mendominasi komunikasi, tidak ada yang merasa segan untuk bertanya, tidak ada

pihak yang merasa paling tahu, bersedia untuk saling mendengarkan dan saling menghargai pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang berbeda. setiap anggota kelompok menyadari bahwa mereka berkepentingan saling belajar (Pratiwi 2005).

Kerja sama dalam masyarakat belajar dapat dilakukan antarteman, antarkelompok, antarkelas, bahkan dengan pihak-pihak lain di luar kelas. Pelaksanaan kerja sama dalam masyarakat belajar sebenarnya merupakan implementasi dari strategi belajar kooperatif. Strategi belajar kooperatif merupakan salah satu hasil inovasi pendidikan yang terbukti bermanfaat untuk memaksimalkan hasil belajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa strategi belajar kooperatif merupakan wadah pengembangan masyarakat belajar.

Strategi kooperatif memungkinkan guru untuk menciptakan kondisi belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Strategi belajar ini jika dipergunakan dengan tepat dapat mendorong siswa untuk aktif mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas, sebagaimana dinyatakan oleh Oxford (1990:1) bahwa pemilihan dan penggunaan strategi secara baik menghasilkan perkembangan kemampuan dan menumbuhkan rasa percaya diri.

Menurut Shepardson dalam Pratiwi (2005:166-170) ciri strategi belajar kooperatif dapat dirinci sebagai berikut.

- (1) Pendidik mengupayakan interaksi antarsiswa dalam kelompok (*student-to-student interaction*).
- (2) Tidak boleh ada siswa yang terlalu mendominasi jalannya diskusi. Pendidik mengendalikan kegiatan agar kesempatan berpendapat, menyampaikan ringkasan atau mempertahankan pendapat bisa merata.
- (3) Menciptakan interdependensi positif di kalangan anggota kelompok. Artinya, anggota kelompok diupayakan terlibat dalam kegiatan. Dengan cara memberikan giliran yang telah diatur sebelumnya, pendidik dapat memaksa siswa ikut berperan dalam kelompoknya. Pendidik perlu menjelaskan kepada kelompok bahwa masing-masing anggota harus membiasakan diri mendengarkan pendapat anggota lain, dan harus belajar menerima pendapat orang lain jika pendapat itu lebih baik dari

pendapat dirinya. Siswa yang pandai dapat membantu teman lain untuk ikut menyumbangkan pikirannya.

- (4) Kemampuan masing-masing anggota diperhitungkan secara adil (*individual accountability*). Tidak boleh ada anggota yang boleh berpendapat semaunya. Berdasarkan kesepakatan yang telah dibuat sebelumnya, masing-masing anggota kelompok akan menyampaikan pendapatnya. Pada gilirannya, seorang kelompok akan menerima tugas dari pendidik: sebagai pemimpin kelompok, sebagai perumus hasil diskusi, atau sebagai penyampai hasil diskusi.
- (5) Strategi belajar kooperatif menekankan pada pencapaian tujuan bersama. Strategi ini mengajarkan kepada siswa untuk saling memberi informasi, saling mengajar jika ada anggota yang belum mampu, dan saling menghargai pendapat anggotanya. Proses mencapai kesepakatan kelompok ini dipraktikkan, ditumbuhkan, dan dipantau selama diskusi.
- (6) Jumlah anggota kelompok tidak terlalu besar, 4 sampai 6 orang, agar siswa mudah bertukar pikiran, guru mudah bertukar pikiran, guru mudah mengawasi kerja sama antaranggota, siswa dengan hambatan mental: pemalu dan kurang berinisiatif dapat dibantu anggota lainnya, atau secara bertahap akan terdorong aktif dalam proses belajar kelompok.

Strategi belajar mengajar kooperatif mempunyai anggapan bahwa kemampuan siswa dapat ditingkatkan melalui pemberian motivasi secara internal dan eksternal. Siswa dibangkitkan rasa percaya dirinya atau keyakinan bahwa ia bisa menyumbangkan sesuatu yang bermanfaat bagi kelompoknya. Secara eksternal, anggota kelompok dibangkitkan semangatnya oleh anggota lainnya.

e. Pemodelan

Pratiwi (2005: 170) menyatakan bahwa pemodelan dapat diartikan sebagai upaya pemberian model (contoh) yang berhubungan dengan materi dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa. Pemodelan harus dilakukan secara terencana agar memberikan sumbangan pada pemahaman dan keterlibatan siswa

dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar mengalami peningkatan. Ada dua jenis pemodelan, yakni model behavioral untuk mengembangkan kemahiran perilaku dan pemodelan kognitif untuk menanamkan pemahaman yang berhubungan dengan proses kognitif (Jonassen 1999: 231). Model kognitif memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk melakukan refleksi secara langsung tentang aktivitas berpikir yang harus dilewatinya ketika membangun pengetahuan. Model behavioral berupa demonstrasi yang dilakukan secara bertahap dan jelas, sehingga membantu siswa memahami setiap aktivitas yang dilakukan untuk menguasai perilaku tertentu. Model yang disajikan dapat berwujud teks tertulis, rekaman suara, rekaman pandang-dengar, peragaan atau demonstrasi oleh guru atau model yang ditunjuk.

Pratiwi (2005: 170-171) menjelaskan bahwa pemodelan dikatakan efektif apabila siswa menjadi lebih paham terhadap materi yang dipelajari, terlibat dengan lebih antusias, memberikan variasi situasi, biaya dan waktu belajar lebih efisien. Dalam pembelajaran apresiasi prosa fiksi, pemodelan dilakukan dengan menunjukkan contoh prosa fiksi; menunjukkan contoh esai, resensi, kritik; menayangkan rekaman pembacaan teks puisi atau pementasan drama, menayangkan rekaman kegiatan diskusi atau saresahan sastra. Dengan demikian, misalnya, ketika guru menugasi siswa untuk menulis esai atau fiksi yang dibacanya, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan definisi dan langkah-langkah menulis esai sastra. Siswa membaca, mengidentifikasi bagian-bagian, menelaah cara pengungkapan dan pengorganisasian ide-ide pada contoh yang secara nyata ditunjukkan oleh guru. Pemodelan ini bahkan membukakan kesempatan siswa untuk ekspansi pengalaman pada karya yang ditulisnya.

Pemodelan yang paling mudah diimplementasikan dalam pembelajaran dengan lingkungan yang konstruktivis, sebab siswa menyadari fungsi model dalam pembelajaran (Jonassen 1999:231). Pelaksanaan pemodelan dirancang dalam strategi pembelajaran yang telah dijabarkan menjadi skenario atau langkah-langkah pembelajaran. Dalam skenario pembelajaran terdeskripsikan secara

jelas wujud model yang disajikan, waktu penyajian, dan langkah-langkah yang ditempuh dalam kelas. Pada akhir pemodelan guru dapat melakukan kontrol efektivitas model, apakah pemodelan sesuai dengan kompetensi siswa yang dikembangkan, mengongretkan konsep yang abstrak, memberikan contoh hasil belajar yang akan dicapai, dan menunjukkan prosedur atau contoh aktivitas yang akan dilakukan siswa.

f. Refleksi

Diuraikan oleh Pratiwi (2005: 171-172) bahwa refleksi memiliki makna yang sama dengan perenungan atau peninjauan kembali atas hal-hal yang telah dilakukannya. Dalam pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, refleksi mengacu pada aktivitas berpikir yang dilakukan oleh siswa untuk merenungkan kembali dan merespon aktivitas belajar yang telah dilakukan dan hasil belajar yang telah diraih. Siswa merenungkan, apakah hasil belajar yang telah diperolehnya sebagai struktur pengetahuan baru, memperkaya pengetahuan yang lama, melengkapi pengetahuan yang lama, merevisi pengetahuan yang lama yang belum tepat. Refleksi memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan makna terhadap aktivitas dan hasil belajar yang telah diperolehnya.

Hasil refleksi dapat dicatat pada buku harian atau jurnal siswa, ditulis pada selembar kertas dan kemudian ditempelkan pada salah satu sisi kelas, dituliskan pada selembar kertas dan dibacakan, atau membuat simbol-simbol visual yang sesuai. Misalnya, jika sekelompok siswa disimpulkan telah berhasil membaca fiksi dengan vokal dan artikulasi yang tepat, maka kelompok lain atau guru memberikan tanda bintang pada kelompok tersebut. Sebaliknya, siswa yang dipandang belum berhasil mendapatkan gambar tanda seru yang mengisyaratkan bahwa kelompok dimaksud masih perlu berlatih lebih serius.

g. Penilaian Autentik

Penilaian autentik adalah proses pengumpulan berbagai informasi dan data yang dapat memberikan gambaran belajar

siswa. Pengumpulan data dan informasi tidak dapat dipisahkan dari aktivitas pembelajaran sehari-hari. Keputusan-keputusan yang profesional tentang pembelajaran harus didasarkan pada data-data yang dikumpulkan dari observasi dan survei dari aktivitas pembelajaran. Penilaian autentik dapat membantu guru untuk membantu siswa dan mengarahkan pengajaran pada masa-masa selanjutnya. Penilaian autentik dapat dikerjakan ketika peristiwa pembelajaran tengah berlangsung dalam kelas. Disamping itu, informasi dan data tersebut dikumpulkan dengan maksud guru dapat memastikan bahwa siswa mengalami proses pembelajaran yang benar. Apabila ditemukan siswa mengalami kesulitan belajar, maka guru dapat segera mengambil tindakan untuk membantu siswa tersebut. Meskipun pekerjaan ini pada awalnya dirasa sulit, namun lambat laun keterampilan guru dapat berkembang melalui pelatihan dan pengalaman.

Edward Chittenden dalam Pratiwi (2005:174) menyarankan empat tujuan penilaian autentik, yakni memelihara arah pembelajaran, mengecek perkembangan, mencari jalan keluar jika timbul masalah, dan merumuskan simpulan. Guru dapat membua pernyataan bahwa penilaian autentik dilakukan untuk mengetahui pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa dan membentuk kerangka berpikirnya. Hal tersebut yang akan direspon ketika guru mengajar.

Data dan informasi yang dikumpulkan guru selama kegiatan pembelajaran digunakan sebagai dasar evaluasi. Kegiatan evaluasi meliputi merefleksi data, membuat keputusan pengajaran, mendorong untuk berani mengevaluasi diri, memberikan penghargaan atas kemajuan atau perkembangan yang dicapai siswa. Hasil evaluasi selanjutnya dilaporkan dengan meringkas, menginterpretasikan, dan mengkomunikasikan hal-hal yang dipandang penting untuk diketahui pihak yang berkepentingan. Kedudukan penilaian autentik dan pembelajaran merupakan suatu kesatuan dengan kegiatan pembelajaran.

Asesmen dalam pembelajaran diartikan sebagai proses pengumpulan berbagai informasi dan data pada aktivitas pembelajaran yang akan digunakan sebagai dasar untuk menetapkan

keputusan-keputusan profesional tentang program dan pelaksanaan pembelajaran dan memberikan balikan perkembangan belajar siswa. Motivasi yang dihidupkan dalam asesmen adalah motivasi intrinsik, siswa dan guru sama-sama menyadari kepentingan evaluasi untuk pengembangan kompetensi siswa dan perbaikan pembelajaran. Unjuk kerja dalam belajar didorong oleh kesadaran akan pentingnya penguasaan dan pengembangan sejumlah kompetensi dan pengembangan diri.

Instrumen evaluasi dalam proses pembelajaran antara lain berupa jurnal, lembar observasi dan rubrik. Sesuai dengan namanya, jurnal adalah catatan yang ditulis oleh siswa untuk merekam berbagai aktivitas pembelajaran yang dilakukannya. Jurnal berfungsi sebagai alat kontrol kemajuan belajar bagi siswa dan alat pelacak bagi guru untuk mengetahui proses pembelajaran yang dialami siswa. Adapun rubrik merupakan alat penilaian yang disusun oleh guru untuk mengontrol tahapan (gradasi) kemajuan belajar yang berupa tugas-tugas performansi.

Seperti halnya tugas-tugas dalam dunia nyata, tugas performansi tidak memiliki jawaban tunggal yang benar. Oleh karena itu, guru membuat rentangan skor yang menunjukkan derajat keberhasilan performansi siswa. Keberhasilan performansi diukur dari kemampuan siswa dalam memenuhi sejumlah kriteria yang mereka tetapkan untuk mencapai suatu standar kompetensi. Adapun hasil belajar yang dapat digunakan sebagai dasar penilaian autentik misalnya laporan kegiatan, karya tulis siswa, proses dan penyajian hasil diskusi kelompok, jurnal, laporan pekerjaan rumah, dan kuis.

1) Jurnal

Jika dilihat dari urutan waktu penulisannya, jurnal dapat berupa jurnal prapembelajaran, jurnal proses pembelajaran dan jurnal pascapembelajaran. Pertama, jurnal prapembelajaran dimaksudkan untuk menyusun rencana kegiatan atau persiapan siswa untuk menguasai suatu kompetensi. Misalnya, jurnal persiapan menulis esai, jurnal persiapan menulis cerpen, jurnal persiapan pementasan naskah drama, jurnal persiapan parade puisi. Kedua, jurnal yang

ditulis saat proses pembelajaran tengah berlangsung. Jurnal ini ditulis dengan tujuan merekam kemajuan belajar yang dialami, kesulitan-kesulitan yang dihadapi, program perbaikan yang harus dilaksanakan, dan program pengayaan yang dapat dilakukan. Jurnal yang ditulis saat proses pembelajaran misalnya, jurnal kemajuan dalam membaca teks sastra, kemajuan dalam menulis puisi, kemajuan latihan pementasan drama, kemajuan dalam penulisan dongeng. Ketiga, jurnal yang ditulis pascapembelajaran. Jurnal ini berisi catatan tentang kompetensi akhir yang dicapai siswa, rencana belajar untuk kegiatan sejenis yang dapat dilakukan secara mandiri, dan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. Contoh jurnal

Berikut ini contoh jurnal yang ditulis siswa untuk merencanakan kegiatan belajar, mencatat kemajuan belajar yang dilakukannya, dan kegiatan pasca pembelajaran yang dilaksanakan.

JURNAL KEGIATAN

NAMA SISWA :
 KELAS/NOMOR :

Tanggal	Kegiatan	Hasil			Catatan
		Ubah	Revisi	Lanjutan	
	Persiapan dan Konsultasi 1. 2.				
	Proses Pembelajaran 1. 2.				
	Unjuk Hasil 1. 2.				

(Diadaptasi dari Pratiwi 2005: 179)

2) Lembar Observasi

Observasi merupakan suatu metode untuk mengumpulkan informasi atau data secara sistematis selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan cara mengamati objek secara langsung maupun tidak langsung. Dalam penilaian autentik, data atau informasi dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Informasi atau data yang dikumpulkan antara lain, partisipasi siswa dalam pembelajaran, sikap khusus siswa, maupun respon siswa dalam kegiatan pembelajaran. Observasi harus dilakukan dengan teknik yang benar agar diperoleh data atau informasi yang tepat dan cukup. Berikut ini adalah contoh lembar observasi yang dapat dikembangkan oleh guru.

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SISWA DALAM PEMBELAJARAN

No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.					
2.					
3.					

(Pratiwi 2005: 179)

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI SIKAP DAN EVALUASI DIRI DALAM PROSES PEMBELAJARAN

No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.					
2.					
3.					

(Pratiwi 2005: 179)

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI STRATEGI BELAJAR

No.	Aspek yang Diobservasi	Hasil Observasi
1.		
2.		
3.		

(Diadaptasi dari Pratiwi 2005: 180)

3) Rubrik

Dalam pembelajaran yang diarahkan dengan target pencapaian sejumlah kompetensi, pembelajaran dirancang untuk menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam "dunia nyata" melalui seperangkat tugas-

tugas performansi. Tugas-tugas performansi dihubungkan dengan informasi, komunikasi efektif, kerjasama, kebiasaan berpikir efektif (Marzano 1993).

Hal yang acap kali terjadi dalam pembelajaran yakni siswa merasa bingung atas kriteria keberhasilan dari tugas-tugas performansi tersebut. Jika hal ini terjadi guru dapat menghilangkan kriteria yang terlalu sulit, memodifikasi kriteria tersebut, atau memberikan dorongan bahwa mereka dapat mencapai kriteria tersebut, sehingga kedua pihak memiliki kejelasan target dan kriteria keberhasilan pencapaian kompetensi dalam bentuk skor yang dinyatakan dalam wujud skala. Skala dapat berupa rentangan skor 1-3, 1-4, dan 1-5. Beberapa rubrik mempertimbangkan empat tingkat atau kategori kemampuan, yakni orang baru, magang, praktisi (pelaksana), dan ahli. Dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pengalaman lembar rubrik dapat dibuat sebagai berikut.

RUBRIK UNJUK KERJA

NAMA SISWA :
 KELAS/NO :

TANGGAL	UNJUK KERJA SISWA	CATATAN

(Diadaptasi dari Pratiwi 2005: 181)

MODEL PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF

PERANGKAT pembelajaran sangat banyak sehingga diperlukan kecermatan dan kejelian dalam memilih perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Yakni, terciptanya pembelajaran menulis cerpen yang menarik, menyenangkan, dan mudah diikuti. Dengan banyak pertimbangan ditentukanlah perangkat pembelajaran menulis cerpen dengan model Sinektiks. Pemilihan perangkat ini dikarenakan pada perangkat ini dapat menuntun siswa dalam menulis cerpen dengan berbasis keterampilan proses. Artinya, pada model pembelajaran nya siswa diberikan tahapan-tahapan dalam berproses menulis cerpen yang baik.

Sebelum digunakan untuk mendesain pembelajaran penulisan cerita pendek, model Sinektiks yang telah ada terlebih dulu dimodifikasi agar dapat dijadikan perangkat pembelajaran penulisan cerpen yang berbasis keterampilan proses. Agus Nuryatin (2008) telah menemukan modifikasi model yang berupa penambahan unsur Sintakmatik. Pada model sinektiks yang awal, terdapat enam tahap; kemudian dimodifikasi menjadi tujuh tahap.

Tahap yang baru itu terletak pada awal kegiatan, yang berisi penjelasan mengenai pengertian cerita pendek dan unsur-unsur

pembangun cerita pendek dan sekaligus menambahkan pengetahuan materi yang dijadikan dasar menulis cerita pendek, yakni hakikat dan jenis warisan budaya nusantara dengan tujuh unsur kebudayaan yakni sistem religiusitas, mata pencaharian, organisasi kemasyarakatan, pengetahuan, bahasa, kesenian, sistem teknologi, realitas sosial, dan karya sastra lain. Dengan demikian, desain model sinektiks yang telah dimodifikasi menjadi sebagai berikut.

1. SINTAKMATIK.

Tujuh tahap model sinektiks yang dimodifikasi yakni sebagai berikut.

a. Tahap Pertama: Pengantar

Guru menjelaskan aspek-aspek teoretik cerita pendek, yang mencakupi pengertian dan unsur-unsur pembangun cerpen, serta materi dasar menulis cerpen yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis kearifan lokal dari kebudayaan nusantara. Materi dasar yang disampaikan berupa pengertian dan jenis-jenisnya. Keseluruhan materi yang disampaikan dalam pembelajaran ini bertujuan sebagai dasar pengetahuan bagi siswa sebelum praktik menulis cerpen. Dengan pemahaman ini diharapkan bahwa ketika siswa dapat mengetahui konsep dasar dari materi yang kan ditulisnya, maka tulisan siswa pun akan lebih berbobot.

Kesadaran bahwa menulis berdasarkan pengalaman pribadi juga menjadi dasar pemilihan langkah ini. Siswa dianggap lebih menguasai materi jika ia mengalami apa yang akan ia ceritakan. Oleh karena itu pada langkah pengantar ini guru juga memancing siswa untuk menggali pengalaman pribadinya yang berkaitan dengan kearifan lokal dari kebudayaan nusantara. Misalnya pengalaman siswa melihat *kesenian tradisional tari atau wayang orang* di desa. Dalam hal ini, sebelum siswa melihat kesenian tersebut secara langsung, guru memberikan arahan kepada siswa tentang filosofi kesenian *kesenian tradisional tari atau wayang orang* dan nilai-nilai apa saja yang dapat diambil oleh siswa.

b. Tahap Kedua : Deskripsi Kondisi Saat Ini

Tahap ini adalah tahap dimulainya pembelajaran penulisan cerpen yang berbasis keterampilan proses. Langkah awal, siswa diminta oleh guru untuk memaparkan atau mendeskripsikan peristiwa yang dijadikan materi dasar menulis cerpen (kearifan lokal dari kebudayaan nusantara), misalnya adalah paparan/ kisah siswa ketika melihat pertunjukan *kesenian tradisional tari atau wayang orang* secara langsung. Guru dapat membantu dengan memberikan contoh riil yang sedang dialami oleh anak usia remaja masa kini berdasarkan sumber yang tepat.

c. Tahap Ketiga: Proses Analogi Langsung

Siswa diminta untuk membandingkan antara dua peristiwa yang telah digambarkan (dideskripsikan). Guru dapat membantu dengan cara mendeskripsikan keadaan saat ini yang lebih banyak dialami usia remaja sehingga proses analogi siswa dengan pengalamannya sendiri menjadi lebih mudah. Misalnya dengan membandingkan seni pertunjukan *kesenian tradisional tari atau wayang orang* dengan kesenian modern yang saat ini banyak bermunculan.

d. Tahap Keempat: Analogi Personal

Siswa diminta mendeskripsikan hal-hal yang ada dalam materi dasar menulis yang dirasakan/dialami diri sendiri yang mengandung nilai konservasi budaya. Dengan langkah ini diharapkan siswa dapat menyusun alur yang baik untuk membangun cerita yang akan ditulisnya secara bertahap. Guru dapat memancing siswa dengan cara mengandaikan, seandainya siswa menjadi pemain *kesenian tradisional tari atau wayang orang*. Dalam hal ini, guru memancing sisi liar siswa agar dapat berimajinasi sehingga tercipta sebuah alur cerita.

e. Tahap Kelima: Konflik yang dipadatkan

Konflik merupakan nyawa dari sebuah cerita. Dalam hal ini siswa diminta untuk memadukan hal-hal yang ada dalam peristiwa berwawasan konservasi budaya yang baru saja dilihat secara

langsung (misalnya pertunjukan *kesenian tradisional tari atau wayang orang*) yang kontradiktif dengan yang ada dalam peristiwa yang dialami dan/atau dirasakannya, dan sebaliknya. Tujuan dari langkah ini adalah agar cerita yang dibangun oleh siswa menjadi lebih hidup dengan adanya konflik yang membangun. Konflik yang dibangun oleh siswa dijadikan sebagai kekuatan cerita.

f. Tahap Keenam: Analogi Langsung

Siswa diminta untuk menggambarkan atau mendeskripsikan kondisi yang mereka idealkan atau mereka harapkan berdasarkan pada hasil pemaduan antara hal-hal yang kontadiktif dimaksud. Ketika siswa dapat menghidupkan cerita dengan menghadirkan konflik, siswa juga diharapkan dapat mengeksplorasi pikirannya dengan membangun penyelesaian yang baik atas konflik yang ia bangun. Dilihat dari sisi psikologi, langkah ini dapat membuat siswa berpikir lebih logis dan dewasa dalam menghadapi konflik yang ia alami dalam kehidupan remajanya yang berkaitan dengan kearifan lokal dari kebudayaan nusantara. Misalnya dengan mengemas wayang wong menjadi tontonan yang spektakuler karena seperti yang diketahui bersama pada zaman sekarang ini bahwa tontonan wayang terkesan tidak menarik.

g. Tahap Ketujuh: Pengujian Kembali Tugas Awal

Siswa diminta menuliskan kembali peristiwa-peristiwa yang merupakan perpaduan antara peristiwa yang terkandung di dalam pengalaman pribadi yang dikaitkan dengan nilai konservasi budaya, kemudian dirangkai dengan kondisi yang mereka idealkan, sehingga menghasilkan sebuah cerita pendek. Dalam hal ini siswa diuji kemampuannya dalam merangkai sebuah cerita yang runtut dan sesuai dengan tata cara membuat cerpen yang baik.

2. SISTEM SOSIAL

Guru mengambil inisiatif menetapkan urutan dan membimbing mekanisme interaksi belajar. Guru juga membantu siswa untuk memadukan antara peristiwa dan kondisi ideal yang mereka

harapkan. Walaupun demikian, para siswa tetap memiliki kebebasan dalam diskusi yang terbuka dan tanpa akhir atau *'openended'* pada saat mereka terlibat dalam kegiatan metaforis mengkonseptualisasikan proses mental, terutama dalam proses pemaduan antara peristiwa dan kondisi ideal yang mereka harapkan. Walaupun demikian, para siswa tetap memiliki kebebasan dalam diskusi yang terbuka dan tanpa akhir atau *'openended'* pada saat mereka terlibat dalam kegiatan metaforis.

Guru mencatat seberapa jauh siswa secara individual terikat oleh pola berpikir yang reguler dan ia mencoba untuk menciptakan suasana psikologis yang dapat membangkitkan respons. Ada kalanya guru harus menggunakan metode yang tidak rasional untuk mendorong siswa yang enggan melibatkan diri dalam proses metaforis. Dalam keseluruhan proses guru harus dapat menerima respons siswa agar mereka merasa bahwa dalam kegiatan metaforis itu tidak dicampuri oleh pihak di luar dirinya. Harus pula diperhatikan agar jangan sampai terjadi analisis yang bersifat prematur atau terlalu dini atau lahir sebelum waktunya. Dengan demikian keseluruhan proses sinektiks itu akan dapat berjalan sesuai dengan jalan pikiran atau ide yang melarbelakanginya, yakni memberi kebebasan untuk bereksresi.

3. SISTEM PENDUKUNG

Sarana yang diperlukan untuk melaksanakan model ini ialah guru yang kompeten menjadi pemimpin dalam proses sinektiks. Kadang-kadang diperlukan pula sejumlah alat dan bahan atau tempat untuk membuat model analogi yang bersifat fisik. Kelas yang diperlukan berupa ruangan yang lebih besar yang memungkinkan terciptanya lingkungan yang kreatif melalui aktivitas yang bervariasi. Selain itu, diperlukan pula alam yang mendukung konservasi budaya.

Alam yang dimaksud adalah lingkungan sekitar peserta didik yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan yang mendukung konservasi budaya, misalnya siswa diajak melihat pertunjukan *kesenian tradisional tari atau wayang orang* secara langsung, atau bisa juga siswa diajak berkeliling ke sebuah candi yang memuat nilai

sejarah. Dalam proses ini, guru dapat berperan sebagai pentransfer informasi yang mengandung nilai konservasi budaya yang dapat diambil sebagai sumber inspirasi siswa dalam menulis cerpen.

4. DAMPAK INSTRUKSIONAL DAN PENGIRING

Dampak instruksional yang muncul dengan penggunaan model ini ada tiga, yaitu (1) potensi siswa untuk berkreasi dalam bidang umum tergugah dan tergal, (2) daya kreasi siswa dalam menulis cerita pendek terbentuk, serta (3) pelestarian berbagai nilai-nilai budaya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun dampak pengiring yang muncul yaitu siswa mampu mencapai target dalam proses belajar bidang studi.

Strategi model sinektiks yang telah dimodifikasi untuk pembelajaran penulisan cerita pendek berbasis keterampilan proses dapat diwujudkan dalam bentuk sebagai berikut.

Sintakmatik Model Sinektiks yang Dimodifikasi

KEGIATAN GURU	LANGKAH POKOK	KEGIATAN SISWA
Menjelaskan aspek-aspek teoretik tentang cerpen, wujud kebudayaan, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kebudayaan, dan konservasi nilai-nilai budaya tersebut.	Penjelasan aspek-aspek teoretik tentang cerpen, wujud kebudayaan, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kebudayaan, dan konservasi nilai-nilai budaya tersebut.	Mendengarkan penjelasan guru tentang cerpen, wujud kebudayaan, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kebudayaan, dan konservasi nilai-nilai budaya tersebut.
Meminta siswa mendeskripsikan suatu kondisi berkaitan dengan pengalaman siswa terlibat dalam kegiatan budaya yang di dalamnya mengandung nilai-nilai konservasi budaya.	Deskripsi kondisi saat ini berkaitan dengan pengalaman siswa terlibat dalam kegiatan budaya yang di dalamnya mengandung nilai-nilai konservasi budaya.	Mendeskripsikan dan menemukan fenomena kondisi saat ini berkaitan dengan pengalaman siswa terlibat dalam kegiatan budaya yang di dalamnya mengandung nilai-nilai konservasi budaya.

KEGIATAN GURU	LANGKAH POKOK	KEGIATAN SISWA
Meminta siswa membuat analogi langsung tentang dua wujud kebudayaan (tradisi dan modern) yang berkaitan dengan konservasi budaya dengan pengalaman yang telah dialaminya	Proses analogi langsung tentang dua wujud kebudayaan (tradisi dan modern) yang berkaitan dengan konservasi budaya dengan pengalaman yang telah dialaminya	Membuat analogi/pengandaian tentang dua wujud kebudayaan (tradisi dan modern) yang berkaitan dengan konservasi budaya dengan pengalaman yang telah dialaminya. Kajian salah satu analogi
Meminta siswa membuat analogi personal berkaitan dengan pengalamannya setelah melihat/mengalami aktivitas budaya dan memunculkan inisiatif mengonservasi nilai-nilai budaya	Proses analogi personal berkaitan dengan pengalamannya setelah melihat/mengalami aktivitas budaya dan memunculkan inisiatif mengonservasi nilai-nilai budaya	Membuat analogi personal berkaitan dengan pengalamannya setelah melihat/mengalami aktivitas budaya dan memunculkan inisiatif mengonservasi nilai-nilai budaya
Mengajukan pertanyaan dilematik/konflik berkaitan dengan pengalaman siswa setelah melihat/mengalami peristiwa yang mengandung konservasi budaya	Analisis konflik berkaitan dengan pengalaman siswa setelah melihat/mengalami peristiwa yang mengandung konservasi budaya	Memberi jawaban atas pertanyaan dilematik/konflik berkaitan dengan pengalaman siswa setelah melihat/mengalami peristiwa yang mengandung konservasi budaya
Meminta siswa membuat analogi langsung berkaitan dengan kondisi ideal yang mereka harapkan dari peristiwa yang mengandung konservasi budaya	Analogi langsung berkaitan dengan kondisi ideal yang mereka harapkan dari peristiwa yang mengandung konservasi budaya	Membuat analogi langsung berkaitan dengan kondisi ideal yang mereka harapkan dari peristiwa yang mengandung konservasi budaya

KEGIATAN GURU	LANGKAH POKOK	KEGIATAN SISWA
Mengadakan review hasil analogi dan tugas belajar membuat cerpen bermuatan konservasi budaya secara utuh	Kajian tugas membuat cerpen bermuatan konservasi budaya secara utuh	Mengendapkan hasil analogi dalam kaitan tugas membuat cerpen bermuatan konservasi budaya secara utuh

Berpijak pada strategi sintakmatik tersebut selanjutnya disusun strategi pembelajaran menulis cerpen sebagai berikut.

NO	KEGIATAN GURU	LANGKAH POKOK	KEGIATAN SISWA
1	Menjelaskan pengertian dan unsur-unsur pembangun cerpen serta materi tentang wujud kebudayaan, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kebudayaan, dan konservasi nilai-nilai budaya tersebut. Dalam hal ini guru dapat memberikan dimulasi langsung kepada siswa dengan mengajaknya melihat peristiwa yang mengandung nilai konservasi budaya, misalnya melihat pertunjukan <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> .	Penjelasan tentang pengertian dan unsur-unsur pembangun cerpen serta materi tentang wujud kebudayaan, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kebudayaan, dan konservasi nilai-nilai budaya tersebut. Dalam hal ini guru dapat memberikan dimulasi langsung kepada siswa dengan mengajaknya melihat peristiwa yang mengandung nilai konservasi budaya, misalnya melihat pertunjukan <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> .	Mendengarkan penjelasan tentang pengertian dan unsur-unsur pembangun cerpen serta materi tentang wujud kebudayaan, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kebudayaan, dan konservasi nilai-nilai budaya tersebut. Dalam hal ini guru dapat memberikan dimulasi langsung kepada siswa dengan mengajaknya melihat peristiwa yang mengandung nilai konservasi budaya, misalnya melihat pertunjukan <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> .

NO	KEGIATAN GURU	LANGKAH POKOK	KEGIATAN SISWA
2	Meminta siswa mendeskripsikan suatu kondisi berkaitan dengan pengalaman siswa terlibat dalam kegiatan budaya yang di dalamnya mengandung nilai-nilai konservasi budaya., nilai-nilai konservasi budaya., misalnya dengan mendeskripsikan pertunjukan <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> yang baru saja dilihatnya secara langsung.	Deskripsi suatu kondisi berkaitan dengan pengalaman siswa terlibat dalam kegiatan budaya yang di dalamnya mengandung nilai-nilai konservasi budaya., misalnya dengan mendeskripsikan pertunjukan <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> yang baru saja dilihatnya secara langsung.	Mendesripsikan suatu kondisi berkaitan dengan pengalaman siswa terlibat dalam kegiatan budaya yang di dalamnya mengandung nilai-nilai konservasi budaya., misalnya dengan mendeskripsikan pertunjukan <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> yang baru saja dilihatnya secara langsung.
3	Meminta siswa untuk membuat analogi langsung tentang dua wujud kebudayaan (tradisi dan modern) yang berkaitan dengan konservasi budaya dengan pengalaman yang telah dialaminya. Misalnya membandingkan antara kesenian <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> dan peristiwa lain yang hampir serupa di kehidupannya yang lebih modern.	Membuat analogi langsung tentang dua wujud kebudayaan (tradisi dan modern) yang berkaitan dengan konservasi budaya dengan pengalaman yang telah dialaminya. Misalnya membandingkan antara kesenian <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> dan peristiwa lain yang hampir serupa di kehidupannya yang lebih modern.	Membuat analogi langsung tentang dua wujud kebudayaan (tradisi dan modern) yang berkaitan dengan konservasi budaya dengan pengalaman yang telah dialaminya. Misalnya membandingkan antara kesenian <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> dan peristiwa lain yang hampir serupa di kehidupannya yang lebih modern.

NO	KEGIATAN GURU	LANGKAH POKOK	KEGIATAN SISWA
4	Meminta siswa untuk membuat analogi personal berkaitan dengan pengalamannya setelah melihat/ mengalami aktivitas budaya dan memunculkan inisiatif mengonservasi nilai-nilai budaya. Misalnya siswa diminta untuk menjadi seseorang yang terlibat <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> , kira-kira apa yang akan dilakukannya untuk menggalakannya untuk menggalakannya kesenian tradisional. Dalam langkah ini siswa diharapkan dapat berimajinasi dan berpikir kreatif.	Proses analogi personal berkaitan dengan pengalamannya setelah melihat/ mengalami aktivitas budaya dan memunculkan inisiatif mengonservasi nilai-nilai budaya. Misalnya siswa diminta untuk menjadi seseorang yang terlibat <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> , kira-kira apa yang akan dilakukannya untuk menggalakannya kesenian tradisional. Dalam langkah ini siswa diharapkan dapat berimajinasi dan berpikir kreatif.	Menganalogikan personal berkaitan dengan pengalamannya setelah melihat/ mengalami aktivitas budaya dan memunculkan inisiatif mengonservasi nilai-nilai budaya. Misalnya siswa diminta untuk menjadi seseorang yang terlibat <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> , kira-kira apa yang akan dilakukannya untuk menggalakannya kesenian tradisional. Dalam langkah ini siswa diharapkan dapat berimajinasi dan berpikir kreatif.
5	Meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan berdasarkan peristiwa yang dilihatnya berdasarkan pengalamannya dirinya secara langsung. Misalnya menggambar apa yang harus dilakukan seorang pemain <i>kesenian tradisional tari atau wayang</i>	Mengajukan pertanyaan berdasarkan peristiwa yang dilihat siswa berdasarkan pengalamannya dirinya secara langsung. Misalnya menggambar apa yang harus dilakukan seorang pemain <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> agar	Mengajukan pertanyaan berdasarkan peristiwa yang dilihatnya berdasarkan pengalamannya dirinya secara langsung. Misalnya menggambar apa yang harus dilakukan seorang pemain <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i> agar kesenian tersebut

NO	KEGIATAN GURU	LANGKAH POKOK	KEGIATAN SISWA
	<i>orang</i> agar kesenian tersebut dapat digemari masyarakat.	kesenian tersebut dapat digemari masyarakat.	dapat digemari masyarakat.
6	Meminta siswa menggambarkan kondisi yang mereka harapkan berdasarkan analogi yang telah dilakukan, kondisi ini merupakan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat siswa pada langkah sebelumnya.	Gambaran (deskripsi) kondisi yang mereka harapkan berdasarkan analogi kondisi ini merupakan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat siswa pada langkah sebelumnya.	Menggambarkan (menggambarkan) kondisi yang mereka harapkan berdasarkan analogi yang telah dilakukan, kondisi ini merupakan jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat siswa pada langkah sebelumnya.
7	Meminta siswa untuk menulis kembali peristiwa-peristiwa yang berasal dari materi dasar menulis cerpen yang telah dipadukan dengan peristiwa-peristiwa yang bermuatan konservasi budaya (misalnya pengalaman siswa melihat <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i>), kemudian dirangkai dengan kondisi yang mereka harapkan, sehingga tersusun sebuah cerita pendek	Sebuah cerita pendek yang berisi peristiwa-peristiwa pada materi dasar menulis cerpen yang telah dipadukan dengan peristiwa-peristiwa yang bermuatan konservasi budaya (misalnya pengalaman siswa melihat <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i>), kemudian dirangkai dengan kondisi yang mereka harapkan	Menulis kembali peristiwa-peristiwa materi dasar menulis cerpen yang telah dipadukan dengan peristiwa-peristiwa yang bermuatan konservasi budaya (misalnya pengalaman siswa melihat <i>kesenian tradisional tari atau wayang orang</i>), kemudian dirangkai dengan kondisi yang mereka harapkan, sehingga tersusun sebuah cerita pendek

Model sinektiks yang telah dikembangkan tidak dapat menghasilkan proses pembelajaran menulis cerpen dengan baik bila tidak diimbangi pula dengan pemilihan perangkat pembelajaran yang tepat. Perangkat pembelajaran ini diterapkan atas dasar teori belajar konstruktivisme dengan prinsip *scaffolding* (belajar terbimbing). *Scaffolding* merupakan praktik yang didasarkan pada belajar terbimbing yang dikembangkan oleh Vygotsky (Slavin, 1994). Menurut Vygotsky, fungsi mental paling tinggi, termasuk di dalamnya kemampuan mengarahkan memori dan perhatian serta cara memikirkan simbol-simbol, merupakan perilaku yang dimediasi. Dalam arti, secara eksternal dimediasi oleh kebudayaan, perilaku itu diinternalisasikan ke dalam pikiran siswa. Di dalam belajar terbimbing atau dimediasi, guru menjadi agen kultural yang bertugas memandu guru agar siswa mampu menguasai dan menginternalisasi keterampilan sehingga memungkinkan berfungsinya fungsi kognitif paling tinggi. Namun demikian, kemampuan untuk menginternalisasikan sarana kebudayaan itu berkaitan dengan usia atau tahap perkembangan kognitif siswa. Apabila kemampuan itu diperoleh, maka mediator internal itu memberikan peluang besar bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang dimediasi oleh dirinya sendiri.

Menurut Anni dkk. (2004 :53), *scaffolding* atau belajar terbimbing itu meliputi kegiatan pemberian struktur kepada siswa pada awal pelajaran kemudian secara gradual menyerahkan tanggung jawab belajar kepada siswa. Apabila dikaitkan dengan model pengembangan yang ditawarkan dalam penelitian ini, *scaffolding* atau belajar terbimbing sangat cocok dengan pembelajaran menulis cerpen. Hal ini dapat diterapkan dengan cara guru memberikan arahan ataupun petunjuk, sementara siswa diberikan kebebasan mengekspresikan arah tersebut dalam bentuk tulisan (baca cerpen). Di sela-sela memberikan arahan atau petunjuk dalam pembelajaran menulis cerpen, guru dapat memberikan bimbingan apabila menjumpai ada siswa yang merasa kesulitan. Dengan cara seperti ini siswa merasa senang dan semangat untuk belajar, karena setiap ada kesulitan siswa dengan cepat terselesaikan. Akhirnya, Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran sebagai salah satu wujud pengembangan pembelajaran menulis cerpen ini dirancang dengan waktu 4 jam pelajaran (4 x 45 menit) siswa sudah dapat menghasilkan cerpen berdasarkan materi dasar yang ingin dicapai dalam kurikulum.

Pada pertemuan I siswa diarahkan oleh guru membuat kerangka kronologi cerita berdasarkan materi dasar sebagaimana kejadian yang berupa fakta/ kejadian yang benar-benar terjadi. Selanjutnya, siswa diminta oleh guru untuk mendaur ulang kronologi kejadian atau peristiwa yang sebenarnya itu menjadi kronologi yang ideal menurut anggapan siswa, siswa diminta untuk mereka-reka sendiri kejadian tersebut sesuai dengan harapannya). Setelah kerangka kronologi yang diidealkan telah tersusun, maka siswa tinggal mengembangkannya menjadi kalimat-kalimat yang koheren.

Kalimat-kalimat yang telah dibuat oleh siswa kemudian saling dikoreksi antarsiswa untuk diperbaiki. Meskipun demikian, perbaikannya dilakukan di rumah. Hal ini dimaksudkan agar siswa dengan leluasa dan tanpa batasan waktu dapat mengembangkan kerangka yang diidealkan menjadi lebih ekspresif dan atraktif dalam kaca mata sastra. Selanjutnya, hasil revisi tersebut dibawa oleh siswa pada pertemuan II untuk dibaca dan didiskusikan hasilnya di dalam kelas. Dari kegiatan itulah dapat dipastikan cerpen yang dihasilkan siswa menjadi lebih baik. Dengan demikian, secara langsung siswa menjalani proses-proses tahapan menulis cerpen dan pembelajaran menulis cerpen berdasarkan keterampilan proses dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Bahkan, jika dilakukan berulang-ulang dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan paparan di atas dapat diasumsikan *life skill* siswa mengenai menulis cerpen dapat dicapai. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai alternatif merajut masa depan yang lebih baik.

SILABUS PENULISAN CERPEN

1. KOMPONEN SILABUS

Silabus dikembangkan berdasarkan pada kurikulum yang diaktualisasikan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar terlihat belum diterjemahkan dengan baik oleh guru. Ini merupakan hal awal yang harus dibenahi. Pembetulan pengembangan silabus ini difokuskan penambahan materi dasar pembuatan cerpen yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada kolom materi pembelajaran. Materi dasar yang dimaksud adalah materi atau pengetahuan tentang pengalaman, yang mencakup pengertian pengalaman dan macam pengalaman, serta materi tentang cerpen, di samping pemberian materi tentang proses atau tahap-tahap menulis cerpen. Oleh karena itu, indikator pencapaian pembelajaran menjadi bertambah. Meskipun demikian, penambahan materi dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran ini dipertimbangkan tidak akan menambah beban pebelajar, melainkan justru membantu pebelajar dalam memperluas dan memperdalam wawasan mereka tentang materi yang dapat dijadikan cerpen dan cara menulis cerpen, sehingga mendukung proses pencapaian kompetensi yang digariskan oleh kurikulum.

Sebagai konsekuensi penambahan materi pembelajaran tentunya juga diikuti dengan penambahan indikator pencapaian pembelajaran

yang sesuai dengan materi yang diberikan/dibelajarkan. Penambahan materi ini bukan berarti memberikan tambahan beban kepada siswa, melainkan membantu siswa dalam menguasai kompetensi yang diharapkan oleh kurikulum. Yang lebih penting, kompetensi yang diperoleh siswa tidak menyimpang dari kurikulum yang ada. Adapun indikator yang perlu ditambahkan sebagai bentuk konsekuensi penambahan materi pembelajaran, yakni : siswa mampu memahami tentang teori cerpen dan menulis cerpen yang meliputi : pengertian cerpen, ciri-ciri cerpen, unsur-unsur pembangun cerpen, dan cara menulis cerpen serta menguasai materi/ pengetahuan tentang materi dasar yang dijadikan cerpen. Misalnya, konservasi budaya, siswa mampu memahami materi tentang pengalaman yang meliputi pengertian dan jenis-jenis konservasi budaya.

Pengembangan silabus pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual disusun dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mengkaji standar kompetensi dan kompetensi dasar

Pengkajian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang mengandung pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman menggunakan pendekatan kontekstual dilakukan dengan memperhatikan hal-hal berikut:

- (1) keterkaitan antara standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran
- (2) keterkaitan antara standar kompetensi dan kompetensi dasar antarmata pelajaran.

b. Mengidentifikasi materi pokok/pembelajaran

Pengidentifikasi materi pokok/pembelajaran yang menunjang pencapaian kompetensi dasar menulis cerpen dilakukan dengan mempertimbangkan:

- (1) potensi peserta didik;
- (2) relevansi dengan karakteristik daerah;
- (3) tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual peserta didik;

- (4) kebermanfaatan bagi peserta didik;
- (5) struktur keilmuan;
- (6) aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran;
- (7) relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan; dan
- (8) alokasi waktu.

c. Mengembangkan kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran menulis cerpen dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antarpeserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan kontekstual dengan prinsip-prinsip yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik, dalam hal ini pembelajaran menulis cerpen. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran menulis cerpen adalah sebagai berikut.

- (1) Kegiatan pembelajaran disusun untuk memberikan bantuan kepada para pendidik, khususnya guru, agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional.
- (2) Kegiatan pembelajaran memuat rangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik secara berurutan untuk mencapai kompetensi dasar (:menulis cerpen.
- (3) Penentuan urutan kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan hierarki konsep materi pembelajaran.
- (4) Rumusan pernyataan dalam kegiatan pembelajaran minimal mengandung dua unsur penciri yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar siswa, yaitu kegiatan siswa dan materi.

d. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

e. Menentukan prinsip pembelajaran

Prinsip pembelajaran merupakan dasar pijakan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adanya prinsip pembelajaran menjadikan arah kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah. Kompetensi yang diharapkan oleh kurikulum yakni yang tertuang dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat pula tercapai.

f. Menentukan jenis penilaian

Penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri.

Penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penilaian.

- (1) Penilaian diarahkan untuk mengukur pencapaian kompetensi.
- (2) Penilaian menggunakan acuan kriteria; yaitu berdasarkan apa yang bisa dilakukan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dan bukan untuk menentukan posisi seseorang terhadap kelompoknya.
- (3) Sistem yang direncanakan adalah sistem penilaian yang berkelanjutan. Berkelanjutan dalam arti semua indikator ditagih, kemudian hasilnya dianalisis untuk menentukan kompetensi dasar yang telah dimiliki dan yang belum, serta untuk mengetahui kesulitan siswa.

- (4) Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut. Tindak lanjut berupa perbaikan proses pembelajaran berikutnya, program remedi bagi peserta didik yang pencapaian kompetensinya di bawah kriteria ketuntasan, dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah memenuhi kriteria ketuntasan.
- (5) Sistem penilaian harus disesuaikan dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam proses pembelajaran. Misalnya, jika pembelajaran menggunakan pendekatan tugas observasi lapangan maka evaluasi harus diberikan baik pada proses (keterampilan proses) misalnya teknik wawancara, maupun produk/hasil melakukan observasi lapangan yang berupa informasi yang dibutuhkan.

g. Menentukan Alokasi Waktu

Penentuan alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan kompetensi dasar. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu rerata untuk menguasai kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam.

h. Menentukan Sumber Belajar

Sumber belajar adalah rujukan, objek dan/atau bahan ajar yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, yang berupa media cetak dan elektronik, narasumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya.

Dari langkah pengembangan silabus yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual, silabus disusun dengan sistematika yang tercakupi dalam sepuluh komponen. Sepuluh komponen yang dimaksud adalah (1) identitas mata pelajaran; (2) standar kompetensi; (3) kompetensi dasar; (4) materi pembelajaran; (5) kegiatan pembelajaran; (6) indikator keberhasilan; (7) prinsip

pembelajaran; (8) evaluasi/penilaian, yang meliputi jenis tagihan dan bentuk instrumen; (9) alokasi waktu; dan (10) sumber/bahan/alat. Kandungan isi setiap komponen adalah sebagai berikut.

(1) Identitas Mata Pelajaran. Materi pembelajaran menulis cerpen untuk jenjang pendidikan SMA/MA diajarkan di (1) Kelas X, Semester 2; (2) Kelas XII, Semester 1, Program IPA dan IPS; (3) Kelas XI, Semester 1, Program Bahasa; (4) Kelas XI, Semester 2, Program Bahasa.

(2) Standar Kompetensi. Standar kompetensi pembelajaran menulis cerpen pada jenjang pendidikan SMA/MA ada empat, yaitu (1) Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen; (2) Mengungkapkan pendapat, informasi, dan pengalaman dalam bentuk resensi dan cerpen; (3) Mengungkapkan pengalaman dalam puisi, cerita pendek, dan drama; (4) Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman dalam kegiatan produksi dan transformasikan bentuk karya sastra.

(3) Kompetensi Dasar. Kompetensi dasar pembelajaran menulis cerpen pada jenjang pendidikan SMA/MA ada enam, yaitu (1) Menulis karangan berdasarkan kehidupan diri sendiri dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar); (2) Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar); (3) Menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain (pelaku, peristiwa, latar); (4) Menulis cerpen berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga; (5) Mengarang cerpen berdasarkan realitas sosial; (6) Menggubah penggalan hikayat ke dalam cerpen.

(4) Materi Pembelajaran. Materi pembelajaran diturunkan dari kompetensi dasar sehingga jumlah dan isinya sama dengan kompetensi dasar. Materi pokok pembelajaran menulis cerpen pada jenjang pendidikan SMA/MA ada enam, yaitu (1) Menulis cerpen berdasarkan kehidupan diri sendiri, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (2) Menulis cerpen berdasarkan pengalaman orang lain, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (3) Menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (4) Menulis cerpen berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan

sudut penceritaan orang ketiga; (5) Mengarang cerpen berdasarkan realitas sosial; (6) Menggubah penggalan hikayat ke dalam cerpen.

(5) Kegiatan Pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis cerpen pada jenjang pendidikan SMA/MA ditekankan pada pengalaman langsung menulis cerpen. Para pebelajar dikondisikan oleh pengajar untuk berlatih menulis cerpen sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Para pebelajar diarahkan oleh pengajar untuk dapat menulis cerpen berdasarkan pengalaman. Para pebelajar dibimbing oleh pengajar untuk dapat mengkonstruksikan pengalaman mereka dalam bentuk cerpen sebagai karya fiksi.

(6) Indikator Keberhasilan. Indikator keberhasilan pembelajaran menulis cerpen pada jenjang pendidikan SMA/MA ada enam, yaitu (1) Menghasilkan cerpen berdasarkan kehidupan diri sendiri, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (2) Menghasilkan cerpen berdasarkan pengalaman orang lain, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (3) Menghasilkan cerpen berdasarkan kehidupan orang lain, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (4) Menghasilkan cerpen berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga; (5) Menghasilkan cerpen berdasarkan realitas sosial; (6) Menghasilkan cerpen yang ditulis berdasarkan penggalan hikayat.

(7) Prinsip Pembelajaran. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen bersumber pada 7 prinsip dalam pendekatan kontekstual. Ketujuh prinsip tersebut digunakan 6 prinsip yang mencakup: penemuan, konstruktivistik, pemodelan, mempertanyakan, refleksi, dan penilaian autentik. Satu prinsip, yakni prinsip masyarakat belajar, tidak digunakan dengan tiga alasan. Pertama, menulis cerpen pada dasarnya adalah proses kreatif individual sehingga tidak perlu berdiskusi. Kedua, banyak pebelajar menganggap bahwa peristiwa yang mereka alami adalah masalah pribadi sehingga mereka banyak yang merasa malu untuk mendiskusikannya. Ketiga, alokasi waktu yang tersedia untuk menulis cerpen relatif sedikit sehingga tidak cukup untuk berdiskusi.

(8) Evaluasi/Penilaian. Evaluasi pembelajaran menulis cerpen pada jenjang pendidikan SMA/MA dilakukan dalam dua tahap, yaitu (1) pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan maksud untuk memperoleh data tentang aktivitas pebelajar selama proses pembelajaran menulis cerpen; dan (2) setelah proses pembelajaran berakhir, dengan maksud memperoleh data tentang cerpen yang dihasilkannya. **Jenis Tagihan** yang digunakan adalah Tugas Individu. **Bentuk Instrumen** yang digunakan adalah (1) Jurnal, (2) Lembar Observasi, (3) Rubrik, dan (4) Portofolio. Jurnal digunakan untuk merekam persiapan, proses, dan akhir aktivitas pebelajar dalam menulis cerpen. Lembar Observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang aktivitas pebelajar melalui pengamatan atau observasi pebelajar. Rubrik digunakan untuk merekam unjuk kerja pebelajar selama proses pembelajaran berlangsung.

(9) Alokasi Waktu. Alokasi waktu yang disediakan untuk setiap Kompetensi dasar adalah dua pertemuan, dengan catatan satu pertemuan terdiri atas dua jam pelajaran. Dengan kata lain, alokasi waktunya = 2 X (2 X 45 menit). Dalam pelaksanaan, waktu dua pertemuan di kelas tidak mencukupi untuk menghasilkan sebuah cerpen. Oleh karena itu, waktu yang disediakan itu digunakan untuk kegiatan awal penulisan cerpen, yakni pengarahan teoretis tentang cerpen, pengalaman, dan langkah-langkah menulis cerpen; serta kegiatan akhir penulisan cerpen, yakni revisi dan finalisasi cerpen. Adapun proses penulisan cerpen dilaksanakan oleh pebelajar di rumah.

(10) Sumber/Bahan/Alat. Sumber belajar yang digunakan adalah buku-buku yang membahas teori cerpen dan teori menulis cerpen, serta cerpen-cerpen yang sudah ada. **Bahan** yang dapat digunakan adalah semua benda yang ada di sekitar pebelajar, dan pengalaman yang dimiliki oleh pebelajar. **Alat** yang dapat digunakan adalah alat-alat tulis, seperti pensil/bolpoin, kertas/buku, dan mesin ketik/komputer.

2. WUJUD SILABUS DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN

Dari komponen-komponen yang terdapat pada silabus, berikut ditampilkan wujud pengembangan silabus pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual.

PENGEMBANGAN SILABUS

Nama Sekolah : SMA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : X
 Semester : 2
 Standar Kompetensi : Menulis

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
16.1 Menulis karangan berdasarkan kehidupan diri sendiri dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)	1. Teori cerpen <ul style="list-style-type: none"> • pengertian cerpen • unsur-unsur pembangun cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) 2. Pengalaman pribadi <ul style="list-style-type: none"> • pengertian pengalaman pribadi • jenis pengalaman pribadi 	<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi • Pengarahan pengingatan peristiwa • Pengarahan pemilihan peristiwa • Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa • Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif • Pembimbingan penyusunan cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> • Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, pengalaman pribadi, dan menulis cerpen • Pebelajar dapat Menentukan topik yang berhubungan dengan kehidupan diri sendiri untuk menulis cerita pendek 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemodelan • Penemuan • Konstruktivistik • Mempertanyakan • Refleksi • Penilaian autentik 	<u>Jenis Tagihan:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Tugas Individu <u>Bentuk Instrumen:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar penilaian 1. Penilaian proses: <ul style="list-style-type: none"> • Jurnal • Observasi • Rubrik 2. Penilaian hasil <ul style="list-style-type: none"> • portofolio 	4 x 45'	<ul style="list-style-type: none"> • Buku kumpulan cerpen • Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA • X terbitan Pemko Semarang • Buku LKS • Sumber lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
	3. Menulis cerpen <ul style="list-style-type: none"> • Memunculkan ide (topik) kreatif menulis cerpen • Menyusun kerangka cerita • Pengembangan kerangka cerita dalam bentuk cerita fiktif (cerpen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembimbingan revisi dan Penjadian cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> • Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan kronologi waktu dan peristiwa • Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan. 				

PENGEMBANGAN SILABUS

Nama Sekolah : SMA
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : X
 Semester : 2
 Standar Kompetensi : Menulis

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
16.2 Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)	1. Teori cerpen <ul style="list-style-type: none"> • pengertian cerpen • unsur-unsur pembangun cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) 2. Pengalaman orang lain <ul style="list-style-type: none"> • pengertian pengalaman orang lain • jenis pengalaman orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi pengingatan peristiwa • Pengarahan pemilihan peristiwa • Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa • Pembimbingan perangkaan peristiwa fiktif • Pembimbingan penyusunan cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> • Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, pengalaman orang lain, dan menulis cerpen • Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemodelan • Penemuan • Konstruktivistik • Mempertanyakan • Refleksi • Penilaian autentik 	Jenis Tagihan: <ul style="list-style-type: none"> • Tugas Individu Bentuk Instrumen: Lembar penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian proses: <ul style="list-style-type: none"> • Jurnal • Observasi • rubrik 2. Penilaian hasil <ul style="list-style-type: none"> • portofolio 	4 x 45'	<ul style="list-style-type: none"> • Buku kumpulan cerpen • Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA X • terbitan Pemko Semarang • Buku LKS • Sumber lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
3.	Menulis cerpen <ul style="list-style-type: none"> • Memunculkan ide (topik) kreatif menulis cerpen • Menyusun kerangka cerita • Pengembangan kerangka cerita dalam bentuk cerita fiktif (cerpen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> • Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar • Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar,) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan. 				

PENGEMBANGAN SILABUS

Nama Sekolah : SMA ...
 Mata Pelajaran : Sastra
 Kelas/Program : XI/Bahasa
 Semester : 1
 Standar Kompetensi : Menulis

4. Mengungkapkan pengalaman dalam puisi, cerita pendek, dan drama

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
4.1 Menulis cerita pendek berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga	1. Teori cerita pendek <ul style="list-style-type: none"> • pengertian cerpen • unsur-unsur pembangun cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) 2. Bentuk Kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga 3. Menulis cerita pendek	<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi • Pengarahan pengingatan peristiwa • Pengarahan pemilihan peristiwa • Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa • Pembimbingan perangkaian peris-tiwa fiktif • Pembimbingan penyusunan cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> • Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerita pendek, kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga, dan menulis cerpen • Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan kehidupan seseorang dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemodelan • Penemuan • Konstruktivis-tik • Mempertanyakan Refleksi • Penilaian autentik 	Jenis Tagihan: <ul style="list-style-type: none"> • Tugas Individu Bentuk Instrumen: Lembar penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian proses: <ul style="list-style-type: none"> • Jurnal • Observasi • rubrik 2. Penilaian hasil <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	4 x 45'	<ul style="list-style-type: none"> • Buku kumpulan cerpen • Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA XI terbitan Pemko Semarang • Buku LKS • Sumber lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
	<ul style="list-style-type: none"> Memunculkan ide (topik) kreatif menulis cerpen Menyusun kerangka cerita Pengembangan kerangka cerita dalam bentuk cerita fiktif (cerpen) 	<ul style="list-style-type: none"> Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen 	sudut penceritaan orang ketiga untuk menulis cerita pendek <ul style="list-style-type: none"> Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang diaan Siswa dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang diaan) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan. 				

PENGEMBANGAN SILABUS

Nama Sekolah : SMA ...
 Mata Pelajaran : Sastra
 Kelas/Program : XI/Bahasa
 Semester : 2
 Standar Kompetensi : Menulis

9. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman dalam kegiatan produksi dan transformasi bentuk karya sastra

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
9.1 Mengarang cerpen berdasarkan realitas sosial	1. Teori cerpen <ul style="list-style-type: none"> Pengertian cerpen Unsur-unsur pembangun cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) 2. Realitas sosial <ul style="list-style-type: none"> Pengertian realitas sosial Jenis realitas sosial 3. Menulis cerpen	<ul style="list-style-type: none"> Apersepsi Pengarahannya mengingatkan peristiwa Pengarahannya pemilihan peristiwa Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa Pembimbingan perbandingan peristiwa fiktif 	<ul style="list-style-type: none"> Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, realitas sosial, dan menulis cerpen Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan realitas sosial untuk menulis cerita pendek Pebelajar dapat menulis 	<ul style="list-style-type: none"> Pemodelan Penemuan Konstruktivistik Mempertanyakan Refleksi Penilaian autentik 	Jenis Tagihan: <ul style="list-style-type: none"> Tugas Individu Bentuk Instrumen: <ul style="list-style-type: none"> Lembar penilaian 1. Penilaian proses: <ul style="list-style-type: none"> Jurnal Observasi rubrik 2. Penilaian hasil <ul style="list-style-type: none"> Portofolio 	4 x 45'	<ul style="list-style-type: none"> Buku kumpulan cerpen Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA XI terbitan Pemko Semarang Buku LKS Sumber lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
	<ul style="list-style-type: none"> • Memunculkan ide (topik) kreatif menulis cerpen • Menyusun kerangka cerita • Pengembangan kerangka cerita dalam bentuk cerita fiktif (cerpen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembimbingan-an penyusunan cerpen • Pembimbingan-an revisi dan penjadian cerpen 	kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, dan seterusnya <ul style="list-style-type: none"> • Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang diaan) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan. 				

PENGEMBANGAN SILABUS

Nama Sekolah : SMA ...

Mata Pelajaran : Sastra

Kelas/Program : XI/Bahasa

Semester : 2

Standar Kompetensi : Menulis

9. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman dalam kegiatan produksi dan transformasikan bentuk karya sastra

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
9.3 Menggubah penggalan hikayat ke dalam cerpen	<ul style="list-style-type: none"> 1. Teori cerpen • Pengertian cerpen • Unsur-unsur pembangun cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) 2. Hikayat • Pengertian Hikayat • Jenis Hikayat • Isi hikayat 3. Menulis cerpen • Memunculkan ide (topik) kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi • Pengarahan pengingatan peristiwa • Pengarahan pemilihan peristiwa • Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa • Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif • Pembimbingan penyusunan cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> • Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, hikayat, dan menulis cerpen • Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan isi hikayat untuk menulis cerita pendek 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemodelan • Penemuan • Konstruktivistik • Mempertanyakan • Refleksi • Penilaian Autentik 	Jenis Tagihan: <ul style="list-style-type: none"> • Tugas Individu Bentuk Instrumen: Lembar penilaian <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian proses: <ul style="list-style-type: none"> • Jurnal • Observasi • rubrik 2. Penilaian hasil <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	4 x 45'	<ul style="list-style-type: none"> • Hikayat • Cerpen • Buku kumpulan cerpen • Buku LKS • internet • Surat kabar • Majalah • Sumber lain yang relevan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
	<ul style="list-style-type: none"> menulis cerpen Menyusun kerangka cerita Pengembangan kerangka cerita dalam bentuk cerita fiktif (cerpen) 	<ul style="list-style-type: none"> Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, dan seterusnya Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang diaan) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan. 				

PENGEMBANGAN SILABUS

Nama Sekolah : SMA ...

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : XII

Semester : 1

Standar Kompetensi : Menulis

8. Mengungkapkan pendapat, informasi, dan pengalaman dalam bentuk resensi dan cerpen

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
8.2 Menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain (pelaku, peristiwa, latar)	<ul style="list-style-type: none"> Teori cerpen Pengertian cerpen Unsur-unsur pembangun cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) Kehidupan orang lain Pengertian kehidupan orang lain Bentuk kehidupan orang lain Menulis cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> Apersepsi Pengarahan pengingatan peristiwa Pengarahan pemilihan peristiwa Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa Pembimbingan perangkaan peristiwa fiktif Pembimbingan penyusunan cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, kehidupan orang lain, dan menulis cerpen Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan isi hikayat untuk menulis cerita pendek 	<ul style="list-style-type: none"> Pemodelan Penemuan Konstruktivistik Mempertanyakan Refleksi Penilaian Autentik 	Jenis Tagihan: <ul style="list-style-type: none"> Tugas Individu Bentuk Instrumen: <ul style="list-style-type: none"> Lembar penilaian 1. Penilaian proses: <ul style="list-style-type: none"> Jurnal Observasi rubrik 2. Penilaian hasil <ul style="list-style-type: none"> Portofolio 	4 x 45'	<ul style="list-style-type: none"> Buku kumpulan cerpen Buku Pelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas XII terbitan Pemkot Semarang Buku LKS internet Surat kabar Majalah

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Keberhasilan	Prinsip Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat
	<ul style="list-style-type: none"> • Memunculkan ide (topik) kreatif menulis cerpen • Menyusun kerangka cerita • Pengembangan kerangka cerita dalam bentuk cerita fiktif (cerpen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen 	<ul style="list-style-type: none"> • Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, dan seterusnya • Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan. 				<ul style="list-style-type: none"> • Sumber lain yang relevan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP yang baik selayaknya disusun berdasarkan Silabus. RPP yang dimaksudkan di sini adalah rencana yang disusun oleh guru dalam mendesain proses pembelajaran yang ditujukan kepada siswa. Mengingat RPP yang dikembangkan di lapangan ditemukan masih bersifat global dan kurang mengenai pada sasaran serta kurang operasional, maka model pengembangan RPP pada kesempatan ini disusun agar dapat dioperasionalkan oleh guru secara mudah dan efektif. Harapannya, siswa dapat menangkap dan memahami pembelajaran menulis cerpen dengan komprehensif dan holistik dengan lebih menekankan pada segi proses tahap-tahap menulis cerpen yang baik berdasarkan model sinektiks yang telah dikembangkan oleh Agus Nuryatin (2008).

1. KOMPONEN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Komponen-komponen dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menulis cerita pendek berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual disusun berdasarkan pada komponen-komponen yang ada dalam silabus. Pengembangan RPP pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual disusun dengan alur kerja sebagai berikut.

- (1) Mengisi kolom identitas
- (2) Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan yang telah ditetapkan
- (3) Menentukan SK, KD, dan Indikator yang akan digunakan (terdapat pada silabus yang telah disusun)
- (4) Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan SK, KD, dan Indikator yang telah ditentukan. (Lebih rinci dari KD dan Indikator, pada saat-saat tertentu rumusan indikator sama dengan tujuan pembelajaran, karena indikator sudah sangat rinci sehingga tidak dapat dijabarkan lagi.)
- (5) Mengidentifikasi materi ajar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus. Materi ajar merupakan uraian dari materi pokok/pembelajaran
- (6) Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan
- (7) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir.
- (8) Menentukan alat/bahan/ sumber belajar yang digunakan
- (9) Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, teknik penskoran, dan lain-lain.

Komponen-komponen dalam RPP adalah (1) identitas mata pelajaran, yang mencakupi mata pelajaran, kelas/semester, dan alokasi waktu; (2) standar kompetensi; (3) kompetensi dasar; (4) indikator keberhasilan; (5) materi pembelajaran; (6) skenario pembelajaran yang mencakupi kegaitan pembelajaran, prinsip pembelajaran, dan alokasi waktu; (7) metode pembelajaran; (8) sumber/bahan/alat; (9) evaluasi/penilaian, yang mencakupi jenis tagihan, bentuk instrumen, soal, dan teknik penilaian. Isi masing-masing komponen adalah sebagai berikut.

(1) Identitas Mata Pelajaran. Materi pembelajaran menulis cerpen untuk jenjang pendidikan SMA/MA diajarkan di (1) Kelas X, Semester 2; (2) Kelas XII, Semester 1, Program IPA dan IPS; (3) Kelas XI, Semester 1, Program Bahasa; (4) Kelas XI, Semester 2, Program Bahasa. Alokasi waktu yang disediakan untuk setiap kompetensi dasar adalah dua pertemuan, dengan catatan satu pertemuan terdiri atas dua jam pelajaran. Dengan kata lain, alokasi waktunya = 2 X (2 X

45 menit). Dalam pelaksanaan, waktu dua pertemuan di kelas tidak mencukupi untuk menghasilkan sebuah cerpen. Oleh karena itu, waktu yang disediakan itu digunakan untuk kegiatan awal penulisan cerpen, yakni pengarahannya teoretis tentang cerpen, pengalaman, dan langkah-langkah menulis cerpen; serta kegiatan akhir penulisan cerpen, yakni revisi dan penjadian cerpen. Adapun proses penulisan cerpen dilaksanakan oleh pembelajar di rumah.

(2) Standar Kompetensi. Standar kompetensi pembelajaran menulis cerpen pada jenjang pendidikan SMA/MA ada empat, yaitu (1) Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen; (2) Mengungkapkan pendapat, informasi, dan pengalaman dalam bentuk resensi dan cerpen; (3) Mengungkapkan pengalaman dalam puisi, cerita pendek, dan drama; (4) Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman dalam kegiatan produksi dan transformasikan bentuk karya sastra.

(3) Kompetensi Dasar. Kompetensi dasar pembelajaran menulis cerpen pada jenjang pendidikan SMA/MA ada enam, yaitu (1) Menulis karangan berdasarkan kehidupan diri sendiri dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar); (2) Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar); (3) Menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain (pelaku, peristiwa, latar); (4) Menulis cerpen berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga; (5) Mengarang cerpen berdasarkan realitas sosial; (6) Menggubah penggalan hikayat ke dalam cerpen.

(4) Indikator Keberhasilan. Indikator keberhasilan pembelajaran menulis cerpen pada jenjang pendidikan SMA/MA ada enam, yaitu (1) Menghasilkan cerpen berdasarkan kehidupan diri sendiri, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (2) Menghasilkan cerpen berdasarkan pengalaman orang lain, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (3) Menghasilkan cerpen berdasarkan kehidupan orang lain, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (4) Menghasilkan cerpen berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga; (5) Menghasilkan cerpen berdasarkan realitas sosial; (6) Menghasilkan cerpen yang ditulis berdasarkan penggalan hikayat.

(5) Materi Pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan materi pokok yang diturunkan dari kompetensi dasar sehingga jumlah dan isinya sama dengan kompetensi dasar. Materi pokok pembelajaran menulis cerpen pada jenjang pendidikan SMA/MA ada enam, yaitu (1) Menulis cerpen berdasarkan kehidupan diri sendiri, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (2) Menulis cerpen berdasarkan pengalaman orang lain, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (3) Menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain, dengan penekanan pada unsur pelaku, peristiwa, dan latar; (4) Menulis cerpen berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga; (5) Mengarang cerpen berdasarkan realitas sosial; (6) Menggubah penggalan hikayat ke dalam cerpen.

(6) Skenario Pembelajaran. Pada komponen skenario pembelajaran dipaparkan secara rinci aktivitas pembelajar dan pebelajar (guru dan siswa), tahapan-tahapan proses pembelajaran, dan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan dan pembagian waktu.

Tahapan pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual disusun berdasar pada model Sinektiks. Unsur sintakmatik dari model Sinektiks dimodifikasi. Wujud modifikasinya disajikan sebagai berikut.

KEGIATAN PEMBELAJAR	LANGKAH POKOK	KEGIATAN PEBELAJAR
Menjelaskan aspek-aspek teoretik	Penjelasan aspek-aspek teoretik	Mendengarkan penjelasan
Minta pebelajar mendeskripsikan suatu kondisi	Deskripsi kondisi saat ini	Mendeskripsikan kondisi saat ini
Minta pembelajar membuat analogi langsung	Proses analogi langsung	Buat analogi/ penganandaian Kajian salah satu analogi
Minta pembelajar membuat analogi personal	Proses analogi personal	Buat analogi personal

KEGIATAN PEMBELAJAR	LANGKAH POKOK	KEGIATAN PEBELAJAR
Ajukan pertanyaan dilematik/konflik	Analisis konflik	Beri jawaban atas pertanyaan dilematik/konflik
Minta pebelajar membuat analogi langsung lanjut	Analogi langsung lanjut	Buat analogi baru yang terkait pada analogi lama
Adakan review hasil analogi dan tugas belajar	Kajian tugas	Endapkan hasil analogi dalam kaitan tugas

Berdasar pada strategi sintakmatik yang sudah dimodifikasi itu selanjutnya disusun strategi pembelajaran penulisan cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual, yang mencakupi tujuh tahapan.

Adapun proses pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual dilaksanakan menggunakan prinsip-prinsip yang terdapat pada pendekatan kontekstual. Di antara tujuh prinsip dalam pendekatan kontekstual, digunakan enam prinsip untuk proses pembelajaran, yakni pemodelan, penemuan, mempertanyakan, konstruktivistik, refleksi, dan penilaian autentik. Satu prinsip, yakni prinsip masyarakat belajar, tidak digunakan. Skenario pembelajaran cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual dapat digambarkan pada tabel berikut.

Langkah Pokok	Kegiatan Pembelajar	Kegiatan Pebelajar	Prinsip Pendekatan Kontekstual
Apersepsi	Menjelaskan teoretis mengenai cerpen (:pengertian dan unsur pembangun), pengalaman dan menulis cerpen	Mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (:pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen	1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik

Langkah Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Pebelajar	Prinsip Pendekatan Kontekstual
Pengarahan pengingatan peristiwa	Mengarahkan pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan	Mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan	1. Refleksi 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Penilaian Autentik
Pengarahan pemilihan peristiwa	Mengarahkan pebelajar memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan	Memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan	1. Penemuan 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penilaian Autentik
Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa	Membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan	Menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan	1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Refleksi 4. Mempertanyakan 5. Penilaian Autentik
Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif	Membimbing pebelajar dalam merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan	Merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan	1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik

Langkah Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan Pebelajar	Prinsip Pendekatan Kontekstual
Pembimbingan penyusunan cerpen fiksi	Membimbing pebelajar menyusun cerpen fiksi	Menyusun cerpen fiksi	1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik
Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen	Membimbing revisi dan finalisasi cerpen	Merevisi dan finalisasi cerpen	1. Refleksi 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penemuan 5. Penilaian Autentik

Skenario pembelajaran kemudian dijabarkan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah diprogramkan dalam silabus. Standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran menulis cerpen ada enam, sehingga skenario tersebut dikembangkan menjadi enam buah. Setiap pengembangannya dipaparkan dalam satu rencana pelaksanaan pembelajaran, sehingga dihasilkan enam buah RPP, yakni RPP mengenai (1) pembelajaran menulis cerpen (dengan memperhatikan unsur pelaku, peristiwa, latar) berdasarkan kehidupan diri sendiri, (2) pembelajaran menulis cerpen (dengan memperhatikan unsur pelaku, peristiwa, latar) berdasarkan pengalaman orang lain, (3) pembelajaran menulis cerpen (dengan memperhatikan unsur pelaku, peristiwa, latar) berdasarkan kehidupan orang lain, (4) pembelajaran menulis cerpen berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga, (5) pembelajaran mengarang cerpen berdasarkan realitas sosial, dan (6) pembelajaran menulis cerpen dengan cara mengubah penggalan hikayat.

(7) Metode Pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen berbasis

pengalaman adalah Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi).

(8) Sumber/Bahan/Alat. Sumber belajar yang digunakan adalah buku-buku yang membahas teori cerpen dan teori menulis cerpen, serta cerpen-cerpen yang sudah ada. **Bahan** yang dapat digunakan adalah semua benda yang ada di sekitar pebelajar, dan pengalaman yang dimiliki oleh pebelajar. **Alat** yang dapat digunakan adalah alat-alat tulis, seperti pensil/bolpoin, kertas/buku, dan mesin ketik/komputer.

(9) Evaluasi/Penilaian. Evaluasi pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman menggunakan pendekatan kontekstual dilakukan dalam dua tahap, yaitu (1) pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan maksud untuk memperoleh data tentang aktivitas pebelajar selama proses pembelajaran menulis cerpen; dan (2) setelah proses pembelajaran berakhir, dengan maksud memperoleh data tentang cerpen yang dihasilkannya. **Jenis Tagihan** yang digunakan adalah Tugas Individu. **Bentuk Instrumen** yang digunakan adalah (1) Jurnal, (2) Lembar Observasi, (3) Rubrik, dan (4) Portofolio. Jurnal digunakan untuk merekam persiapan, proses, dan akhir aktivitas pebelajar dalam menulis cerpen. Lembar Observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang aktivitas pebelajar melalui pengamatan atau observasi pebelajar. Rubrik digunakan untuk merekam unjuk kerja pebelajar selama proses pembelajaran berlangsung.

2. WUJUD RPP DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN

Berdasarkan kompoenen-komponen yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual, wujud RPP dapat disusun sebagai berikut.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : X/ 2

Pertemuan ke : 1 dan 2

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen

B. Kompetensi Dasar

16.1 Menulis karangan berdasarkan kehidupan diri sendiri dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

C. Indikator Keberhasilan

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, pengalaman pribadi, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan kehidupan diri sendiri untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan kronologi waktu dan peristiwa
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan kehidupan diri sendiri

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

Tema adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang

dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menyaran pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. *Pengalaman pribadi*

Pengalaman adalah segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui. Dalam konteks penulisan cerpen, pengalaman adalah segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui oleh penulis cerpen. Pengalaman mencakupi pengalaman fisik dan pengalaman nonfisik. Pengalaman fisik adalah hal-hal yang dialami secara fisik, misalnya bertemu dengan seseorang yang sangat dikaguminya, mendapat keuntungan banyak dalam berdagang, berkelahi. Pengalaman nonfisik adalah hal-hal yang dialami secara nonfisik, misalnya mimpi bertemu dengan orang yang dikaguminya, membaca riwayat hidup orang yang dikaguminya, membaca tulisan mengenai peristiwa yang menggetarkan jiwanya. Jadi, pengalaman pribadi merupakan segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui sendiri oleh penulis cerpen.

Jenis pengalaman pribadi ada enam, yaitu (1) pengalaman lucu, (2) pengalaman aneh, (3) pengalaman mendebarkan, (4) pengalaman mengharukan, (5) pengalaman memalukan, dan (6) pengalaman menyakitkan. **Pengalaman lucu** adalah pengalaman yang lucu, pengalaman

yang sering membuat orang yang terlibat menjadi tertawa. Dalam kondisi normal tertawa adalah ukuran kelucuan itu. Pengalaman lucu ini adalah pengalaman yang paling sering diceritakan atau dikomunikasikan kepada orang lain.

Pengalaman aneh adalah pengalaman yang aneh, pengalaman yang tidak masuk akal, pengalaman yang tidak umum terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah pengalaman yang mungkin saja terjadi sekali selama hidup. Dikatakan pengalaman aneh karena pengalaman itu kemungkinan kecil terjadi.

Pengalaman mendebarkan adalah pengalaman yang menegangkan sehingga membuat hati berdebar-debar. Pengalaman mendebarkan biasanya terjadi pada saat seseorang menunggu keputusan yang menyangku nasibnya.

Pengalaman mengharukan adalah pengalaman membuat hati terharu. Pengalaman mengharukan disebabkan oleh peristiwa-peristiwa tertentu yang memunculkan perasaan haru. Akibat pengalaman mengharukan dapat berupa tangisan.

Pengalaman memalukan adalah pengalaman yang menimbulkan rasa malu pada korbannya. Biasanya korbannya beserta orang-orang dekatnya akan menanggung malu bagi si korban atau keluarganya. Pengalaman seperti ini akan dibawa sepanjang hayat. Meskipun orang lain sudah melupakannya, bagi si korban pengalaman seperti ini tidak pernah terlupakan.

Pengalaman menyakitkan adalah pengalaman yang menimbulkan rasa sakit di hati. Pengalaman menyakitkan akan membekas dalam hati pelakunya. Pelakunya, terutama orang-orang yang perasa, akan selalu teringat pengalamannya itu.

3. *Menulis cerpen*

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pembelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pembelajar. Kegiatan yang dilakukan pembelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah kegiatan mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkan. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkan (:diangankannya). Cara penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang

telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pebelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	Pendahuluan a. Pebelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari b. Apersepsi - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pebelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca	1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/ bentuk pengalaman pribadi yang pernah dialami - Pembelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian pengalaman pribadi dan mengklasifikasikan pengalaman tersebut menurut jenis/ bentuknya - Pembelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pembelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, pengalaman pribadi, dan menulis cerpen 		
2.	<p>Inti</p> <p>a. Pengarahan pengingatan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian yang dapat dikategorikan dalam pengalaman pribadi <p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan <p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang telah dipilih (pengalaman pribadi yang paling mengesankan) sesuai urutan peristiwanya <p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian lain 	<p>1. Refleksi</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Penilaian Autentik</p> <p>1. Penemuan</p> <p>2. Mempertanyakan</p> <p>3. Konstruktivistik</p> <p>4. Penilaian Autentik</p> <p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Refleksi</p> <p>4. Mempertanyakan</p> <p>5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Refleksi</p> <p>5. Penilaian Autentik</p>	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/ kejadian, baik dari peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi atau yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/peristiwa yang diidealkan 		

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>melalui perpaduan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip</p> <p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>f. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Refleksi</p> <p>5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Refleksi</p> <p>2. Mempertanyakan</p> <p>3. Konstruktivistik</p> <p>4. Penemuan</p> <p>5. Penilaian Autentik</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen</p> <p>b. Pembelajar memberikan komentar dan saran</p> <p>c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen</p> <p>d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen</p>	<p>1. Refleksi</p> <p>2. Penilaian Autentik</p>	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di mading sekolah, majalah sekolah, surat kabar dll)		

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Buku kumpulan cerpen
- Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA X terbitan Pemkot Semarang
- Buku LKS
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : X/ 2

Pertemuan ke : 1 dan 2

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen

B. Kompetensi Dasar

16.2 Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

C. Indikator

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, pengalaman orang lain, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan pengalaman orang lain

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

Tema adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menyaran pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. Pengalaman orang lain

Pengalaman adalah segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui. Dalam konteks penulisan cerpen, pengalaman adalah segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui oleh penulis cerpenis. Pengalaman mencakupi pengalaman fisik dan pengalaman nonfisik. Pengalaman fisik adalah hal-hal yang dialami secara fisik, misalnya bertemu dengan seseorang yang sangat dikaguminya, mendapat keuntungan banyak dalam berdagang, berkelahi. Pengalaman nonfisik adalah hal-hal yang dialami secara nonfisik, misalnya mimpi bertemu dengan orang yang dikaguminya, membaca riwayat hidup orang yang dikaguminya, membaca tulisan mengenai peristiwa yang menggetarkan jiwanya. Jadi, pengalaman orang lain merupakan segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui oleh orang lain. Kemudian, penulis cerpen menjadi seorang pengamat atau pendengar atau pembaca yang dapat merefleksikan segala sesuatu yang dialami oleh orang lain menjadi bentuk cerpen. Untuk itu, konsep dasar suatu pengalaman orang lain sebenarnya sama dengan pengalaman diri sendiri. Letak perbedaannya hanya terletak pada

pengalaman itu dirasakan atau dialami oleh siapa?

Berdasarkan pemahaman konsep seperti itu, jenis pengalaman orang lain pun dapat dikatakan ada enam, yaitu (1) pengalaman lucu, (2) pengalaman aneh, (3) pengalaman mendebarkan, (4) pengalaman mengharukan, (5) pengalaman memalukan, dan (6) pengalaman menyakitkan. **Pengalaman lucu** adalah pengalaman yang lucu, pengalaman yang sering membuat orang yang terlibat menjadi tertawa. Dalam kondisi normal tertawa adalah ukuran kelucuan itu. Pengalaman lucu ini adalah pengalaman yang paling sering diceritakan atau dikomunikasikan kepada orang lain.

Pengalaman aneh adalah pengalaman yang aneh, pengalaman yang tidak masuk akal, pengalaman yang tidak umum terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah pengalaman yang mungkin saja terjadi sekali selama hidup. Dikatakan pengalaman aneh karena pengalaman itu kemungkinan kecil terjadi.

Pengalaman mendebarkan adalah pengalaman yang menegangkan sehingga membuat hati berdebar-debar. Pengalaman mendebarkan biasanya terjadi pada saat seseorang menunggu keputusan yang menyangku nasibnya.

Pengalaman mengharukan adalah pengalaman membuat hati terharu. Pengalaman mengharukan disebabkan oleh peristiwa-peristiwa tertentu yang memunculkan perasaan haru. Akibat pengalaman mengharukan dapat berupa tangisan.

Pengalaman memalukan adalah pengalaman yang menimbulkan rasa malu pada korbannya. Biasanya korbannya beserta orang-orang dekatnya akan menanggung malu bagi si korban atau keluarganya. Pengalaman seperti ini akan dibawa sepanjang hayat. Meskipun orang lain sudah melupakannya, bagi si korban pengalaman seperti ini tidak pernah terlupakan.

Pengalaman menyakitkan adalah pengalaman yang menimbulkan rasa sakit di hati. Pengalaman menyakitkan akan membekas dalam hati pelakunya. Pelakunya, terutama orang-orang yang perasa, akan selalu teringat pengalamannya itu.

3. Menulis cerpen

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai

cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah penguatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkannya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkannya (:dianginkannya). Cara penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pembelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Pembelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari</p> <p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pembelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik 	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk pengalaman orang lain yang diketahui - Pembelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian pengalaman orang lain dan mengklasifikasikan pengalaman tersebut menurut jenis/bentuknya - Pembelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pembelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, pengalaman orang lain, dan menulis cerpen 		
2.	<p>Inti</p> <p>a. Pengarahan pengingatan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian yang dapat dikategorikan dalam pengalaman orang lain <p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan <p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain yang telah dipilih (pengalaman orang lain yang paling mengesankan) sesuai urutan peristiwanya <p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Penemuan 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Refleksi 4. Mempertanyakan 5. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>kejadian lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/ kejadian, baik dari peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain atau yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/ peristiwa yang diidealkan melalui perpaduan peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip 	5. Penilaian Autentik	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/ kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>f. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<p>1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Refleksi 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penemuan 5. Penilaian Autentik</p>	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen b. Pembelajar memberikan komentar dan saran c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di mading sekolah, majalah sekolah, surat kabar dll) 	1. Refleksi 2. Penilaian Autentik	15'

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Buku kumpulan cerpen
- Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA X terbitan Pemkot Semarang
- Buku LKS
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Sastra
Kelas/ Semester : XI/ 1
Pertemuan ke : 1 dan 2
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

4. Mengungkapkan pengalaman dalam puisi, cerita pendek, dan drama

B. Kompetensi Dasar

4.1 Menulis cerita pendek berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga

C. Indikator Keberhasilan

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang diaan
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang diaan) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). **Tema** adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menarakan pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terespresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. *Bentuk kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga*

Kehidupan merupakan aktivitas yang dialami oleh makhluk untuk hidup. Kehidupan seseorang mengacu pada seseorang yang berusaha untuk hidup. Perjalanan menjalani hidup tentu tidak semudah diucapkan, tetapi terdapat lika-liku yang sulit untuk ditebak. Adakalanya seseorang itu memperoleh hidup yang nyama, tenang tentram, dan bahagia. Namun di waktu yang berbeda dan atau bersamaan adakalanya seseorang tersebut memperoleh kondisi yang sebaliknya, misalnya sedih, tidak tenang, tidak nyama.

Sehubungan dengan pembelajaran menulis cerpen, kehidupan yang dirasakan atau dialami oleh seseorang sebenarnya sama jug a kehidupan yang ada dalam sebuah cerpen. Sebab, pada dasarnya cerpen yang ditulis oleh seseorang itu sebenarnya membuat kehidupan yang imajinatif dalam sebuah cerita yang disusunnya. Dengan demikian, bentuk kehidupan seseorang yang ada dalam dunia nyata dapat dijadikan sebuah pijakan atau “sumber inspirasi” dalam menulis cerpen.

3. *Menulis cerpen*

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah kegiatan mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesakan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesakan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesakan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata

dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkannya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkannya (:diangankannya). Cara penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pembelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	Pendahuluan a. Pebelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari	1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	b. Apersepsi - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pebelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) - Pebelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian dan mengklasifikasikan kehidupan seseorang tersebut menurut jenis/bentuknya - Pebelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pebelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga, dan menulis cerpen		
2.	Inti a. Pengarahan pengingatan peristiwa - Pebelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/kejadian yang dapat dikategorikan dalam kejadian kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga	1. Refleksi 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Penilaian Autentik	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan paling mengesankan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penemuan 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penilaian Autentik 	
	<p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang telah dipilih sesuai urutan peristiwanya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Refleksi 4. Mempertanyakan 5. Penilaian Autentik 	
	<p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik 	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/ kejadian, baik dari peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) atau yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/ peristiwa yang diidealkan melalui perpaduan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip 		
	<p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik 	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>f. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penemuan 5. Penilaian Autentik 	
3.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen b. Pembelajar memberikan komentar dan saran c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di Mading sekolah, Majalah Sekolah, surat kabar dll) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Penilaian Autentik 	15'

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Buku kumpulan cerpen
- Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA XI terbitan Pemko Semarang

- Buku LKS
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Sastra
Kelas/ Semester	: XI/ 2
Pertemuan ke	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

9. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman dalam kegiatan produksi dan transformasikan bentuk karya sastra

B. Kompetensi Dasar

- 9.1. Mengarang cerpen berdasarkan realitas sosial

C. Indikator Keberhasilan

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, realitas sosial, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan realitas sosial untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, dan seterusnya
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan realitas sosial

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). **Tema** adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang

dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menyaran pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. Realitas sosial

Realitas sosial merupakan kenyataan yang berhubungan dengan bidang sosial. Umumnya, realitas sosial yang menarik untuk diperbincangkan adalah masalah sosial. Sehubungan dengan itu, permasalahan yang terjadi dalam dunia sekeliling pebelajar dapat menjadikan sumber inspirasi menulis cerpen.

Bentuk-bentuk yang dapat dijadikan sebagai tema besar menulis cerpen, di antaranya, banjir, tanah longsor, pemerkosaan, pembunuhan, banjir dan lain-lainnya. Bentuk permasalahan tersebut dijadikan sebagai kerangka yang realitis mengembangkan daya rekan pebelajar untuk dijadikan sebagai tulisan yang berbentuk cerpen.

3. Menulis cerpen

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah kegiatan mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkannya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkannya (:diangankannya). Cara

penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pembelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	Pendahuluan a. Pebelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari b. Apersepsi - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pebelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca	1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk realitas sosial yang diketahui (dilihat, dibaca, atau didengar) - Pembelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian realitas sosial dan mengklasifikasikan menurut jenis/bentuknya - Pembelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pembelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, realitas sosial, dan menulis cerpen 		
2.	<p>Inti</p> <p>a. Pengarahan pengingatan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian yang dapat dikategorikan dalam realitas sosial <p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang diketahui (dilihat, dibaca, atau didengar) <p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang diketahui (dilihat, dibaca, atau didengar) yang telah dipilih (realitas sosial yang diketahui dan yang paling mengesankan) sesuai urutan peristiwanya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Penemuan 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Refleksi 4. Mempertanyakan 5. Penilaian Autentik 	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/ kejadian, baik dari peristiwa/ kejadian dari realitas sosial atau yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/ peristiwa yang diidealkan melalui perpaduan peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik 	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>f. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Refleksi</p> <p>5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Refleksi</p> <p>2. Mempertanyakan</p> <p>3. Kontruktivitik</p> <p>4. Penemuan</p> <p>5. Penilaian Autentik</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen</p> <p>b. Pembelajar memberikan komentar dan saran</p> <p>c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen</p> <p>d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen</p> <p>e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di Mading sekolah, majalah sekolah, surat kabar dll)</p>	<p>1. Refleksi</p> <p>2. Penilaian Autentik</p>	15'

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Buku kumpulan cerpen
- Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA XI terbitan Pemko Semarang
- Buku LKS
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Sastra
Kelas/ Semester : XI/ 2
Pertemuan ke : 1 dan 2
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

9. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman dalam kegiatan produksi dan transformasikan bentuk karya sastra

B. Kompetensi Dasar

9.3 Mengubah penggalan hikayat ke dalam cerpen

C. Indikator

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, hikayat, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan isi hikayat untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, dan seterusnya
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan pengubahan penggalan hikayat

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). **Tema** adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menyaran pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. Hikayat

Hikayat merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Arab yakni *khikayatun* 'cerita'. Istilah ini kali pertama masuk ke Indonesia ketika agama Islam masuk melalui Samudra Pasai yang berbahasa Melayu. Untuk itu, hikayat cenderung mengarah pada cerita-cerita yang dipengaruhi oleh agama Islam. Dengan demikian, hikayat berisi cerita-cerita. Umumnya hikayat ini masih menggunakan bahasa klise. Misalnya, hatta, maka, dan seterusnya.

Biasanya hikayat ini ditampilkan dengan bahasa yang masih asli (bahasa melayu), sehingga melalui kegiatan menulis cerpen diharapkan pebelajar memiliki pemahaman dan penguasaan isi hikayat. Melalui proses adaptasi kerangka peristiwa yang ada di hikayat, pebelajar dapat mengembangkannya menjadi cerpen dengan bahasanya sendiri.

3. Menulis cerpen

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah kegiatan mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata

dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkannya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkannya (:dianginkannya). Cara penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pembelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	Pendahuluan a. Pembelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari	1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pembelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk pengalaman pribadi yang pernah dialami - Pembelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian pengalaman pribadi dan mengklasifikasikan pengalaman tersebut menurut jenis/bentuknya - Pembelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pembelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, pengalaman pribadi, dan menulis cerpen 		
2.	<p>Inti</p> <p>a. Pengarahan pengingatan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian yang dapat dikategorikan dalam pengalaman pribadi <p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan 	<p>1. Refleksi</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Penilaian Autentik</p> <p>1. Penemuan</p> <p>2. Mempertanyakan</p> <p>3. Konstruktivistik</p> <p>4. Penilaian Autentik</p>	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang telah dipilih (pengalaman pribadi yang paling mengesankan) sesuai urutan peristiwanya <p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/ kejadian, baik dari peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi atau yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ 	<p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Refleksi</p> <p>4. Mempertanyakan</p> <p>5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Refleksi</p> <p>5. Penilaian Autentik</p>	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/ peristiwa yang diidealkan melalui perpaduan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip <p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>f. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<p>1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Refleksi 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penemuan 5. Penilaian Autentik</p>	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen b. Pembelajar memberikan komentar dan saran c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen 	<p>1. Refleksi 2. Penilaian Autentik</p>	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di mading sekolah, majalah sekolah, surat kabar dll) 		

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Hikayat
- Cerpen
- Buku kumpulan cerpen
- Buku LKS
- internet
- Surat kabar
- Majalah
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: XII/ 1
Pertemuan ke	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

8. Mengungkapkan pendapat, informasi, dan pengalaman dalam bentuk resensi dan cerpen

B. Kompetensi Dasar

- 8.2 Menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain (pelaku, peristiwa, latar)

C. Indikator Keberhasilan

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, kehidupan orang lain, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan isi kehidupan orang lain untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, dan seterusnya
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain (pelaku, peristiwa, latar)

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perberturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-

penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). **Tema** adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menyaran pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. Kehidupan orang lain

Kehidupan merupakan aktivitas yang dialami oleh makhluk untuk hidup. Kehidupan seseorang mengacu pada seseorang yang berusaha untuk hidup. Perjalanan menjalani hidup tentu tidak semudah diucapkan, tetapi terdapat lika-liku yang sulit untuk ditebak. Adakalanya seseorang itu memperoleh hidup yang nyama, tenang tentram, dan bahagia. Namun di waktu yang berbeda dan atau bersamaan adakalanya seseorang atau orang lain tersebut memperoleh kondisi yang sebaliknya, misalnya sedih, tidak tenang, tidak nyama.

Sehubungan dengan pembelajaran menulis cerpen, kehidupan yang dirasakan atau dialami oleh seseorang sebenarnya sama juga kehidupan yang ada dalam sebuah cerpen. Sebab, pada dasarnya cerpen yang ditulis oleh seseorang itu sebenarnya membuat kehidupan yang imajinatif dalam sebuah cerita yang disusunnya. Dengan demikian, bentuk kehidupan seseorang atau orang lain yang ada dalam dunia nyata dapat dijadikan sebuah pijakan atau «sumber inspirasi» dalam menulis cerpen.

3. Menulis cerpen

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah kegiatan mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata

dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkannya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkannya (:dianginkannya). Cara penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pembelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	Pendahuluan a. Pembelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari	1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pembelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) - Pembelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian dan mengklasifikasikan kehidupan orang lain menurut jenis/bentuknya - Pembelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pebelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, kehidupan orang lain, dan menulis cerpen 		
2.	<p>Inti</p> <p>a. Pengarahan pengingatan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/kejadian yang dapat dikategorikan dalam kejadian kehidupan orang lain <p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/kejadian kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan paling mengesankan 	<p>1. Refleksi</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Penilaian Autentik</p> <p>1. Penemuan</p> <p>2. Mempertanyakan</p> <p>3. Konstruktivistik</p> <p>4. Penilaian Autentik</p>	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/kejadian dari kejadian kehidupan orang lain yang telah dipilih sesuai urutan peristiwanya <p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/kejadian lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/kejadian dari kejadian kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan paling mengesankan - Pebelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari kejadian kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan - Pebelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari kejadian kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan - Pebelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/kejadian, baik dari peristiwa/kejadian dari kejadian kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) atau yang mirip - Pebelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/kejadian dari kejadian kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/kejadian lain yang mirip 	<p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Refleksi</p> <p>4. Mempertanyakan</p> <p>5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Refleksi</p> <p>5. Penilaian Autentik</p>	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/ kejadian dari kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/ peristiwa yang diidealkan melalui perpaduan peristiwa/ kejadian dari kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip <p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/ kejadian dari kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>f. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Refleksi</p> <p>5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Refleksi</p> <p>2. Mempertanyakan</p> <p>3. Konstruktivistik</p> <p>4. Penemuan</p> <p>5. Penilaian Autentik</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen</p>	<p>1. Refleksi</p> <p>2. Penilaian Autentik</p>	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> b. Pembelajar memberikan komentar dan saran c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di Mading sekolah, Majalah Sekolah, surat kabar dll) 		

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Buku kumpulan cerpen
- Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA X terbitan Pemko Semarang
- Buku LKS
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

SISTEM EVALUASI

SEBAGAI realisasi hasil pembelajaran menulis cerpen diperlukan juga sebuah sistem evaluasi. Tujuan diadakannya evaluasi ini diharapkan agar guru mengetahui keberhasilannya dalam membelajarkan siswa menulis cerpen. Dikarenakan evaluasi yang diharapkan berbasis keterampilan proses, bentuk evaluasinya berupa uraian bebas yang dinilai dengan pedoman penilaian yang telah diadaptasi dari teknik evaluasi penilaian karya sastra pada Universitas Yale di Amerika Serikat. Pemilihan teknik evaluasi ini didasarkan pada karya sastra merupakan sarana komunikasi kepada pembaca. Evaluasi pada model Yale ini juga mengatakan bahwa dalam menilai atau mengevaluasi karya sastra diperlukan 20 kriteria (pernyataan) dalam menentukan kualitas karya sastra. Untuk mempermudah guru dalam menerapkan evaluasi dalam pembelajaran menulis cerpen, maka kedua puluh itu dapat disederhanakan menjadi lima aspek penilaian. Kelima aspek penilaian itu meliputi: (1) tema, (2) kelengkapan unsur pembangun cerpen, (3) keterpaduan unsur pembangun cerpen, (4) kemenarikan, dan (5) penggunaan bahasa.

Pokok-pokok yang termasuk dalam *aspek tema* meliputi gagasan/tema utama dan isi (pokok permasalahan). *Aspek kelengkapan unsur* tergambar pada bentuk, karakter, keterlibatan emosi, plot, dan teknik

narasi. *Aspek keterpaduan unsur* diintegrasikan dari kompleksitas, struktur, dan tempo. Kemudian, pada *aspek kemenarikan* dapat dilihat dari minat, ironi, suka cita, daya pikat, masuk akal, imaji, universalitas, dapat dipahami, dan originalitas. Selanjutnya, *pada aspek penggunaan bahasa* terlihat pada keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa untuk menceritakan cerpennya.

Pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual menggunakan sistem evaluasi Penilaian autentik. Evaluasi mencakupi dua hal, yakni evaluasi proses dan evaluasi hasil. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan juga ada dua jenis, yakni (1) jenis instrumen yang digunakan untuk merekam data aktivitas pebelajar selama proses pembelajaran menulis cerpen, yang berwujud jurnal, lembar observasi, dan rubrik; serta (2) jenis instrumen yang digunakan untuk merekam hasil pembelajaran menulis cerpen –yakni cerpen--, yang berwujud Lembar Penilaian.

Jurnal digunakan untuk merekam persiapan, proses, dan akhir aktivitas pebelajar dalam menulis cerpen. Untuk menjelaskan fungsi dari jurnal yang dimaksud, penyusunan jurnal dirancang dengan menyatkan tahapan yang meliputi (1) persiapan dan konsultasi, (2) penulisan, dan (3) penulisan akhir dan tindak lanjut. Tahap persiapan dan konsultasi diurai dengan beberapa unsur yang mencakup (a) observasi dan menemukan ide, (b) menetapkan ide, (c) menetapkan fokus, dan (d) mengumpulkan bahan tulisan. Tahap penulisan, unsur-unsur yang menjadi fokus dalam jurnal tersebut mencakup (a) menuliskan draft, (b) membaca berulang-ulang sambil memperbaiki karya cerpen, (c) menuliskan draft sebagai bahan laporan awal. Selanjutnya, tahap penulisan akhir dan tindak lanjut diuraikan dengan unsur yang meliputi (a) memperbaiki draft, (b) menjawab pertanyaan dan meng-himpun saran, serta (c) mempublikasikan cerpen.

Wujud dari jurnal yang digunakan untuk merekam seluruh aktivitas pebelajar, baik dari segi persiapan, proses, dan akhir pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan pendekatan kontekstual ditampilkan pada sajian berikut.

Format lembar evaluasi yang dikembangkan

No	Nama Siswa	Judul Cerpen	Aspek Penilaian					Jumlah Skor	Nilai
			A	B	C	D	E		
1									
2									
3									
dst									

Keterangan :

A : Tema

B : Kelengkapan unsur

C : Keterpaduan unsur

D : Kemenarikan;

E : Penggunaan bahasa

JURNAL KEGIATAN PENULISAN CERPEN

NAMA SISWA :

KELAS/NOMOR :

Tanggal	Kegiatan	Hasil			Catatan
		Ubah	Revisi	Lanjutan	
	Persiapan dan Konsultasi 1. Observasi dan menemukan ide 2. Menetapkan ide 3. Menetapkan fokus 4. Mengumpulkan bahan tulisan				
	Penulisan 1. Menuliskan draft 2. Membaca berulang-ulang sambil memperbaiki karya cerpen 3. Menuliskan draft sebagai bahan laporan awal				
	Penulisan Akhir dan Tindak Lanjut 1. Memperbaiki draft 2. Menjawab pertanyaan dan menghimpun saran 3. Mempublikasikan cerpen				

Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang aktivitas pebelajar melalui pengamatan atau observasi pembelajar. Mengingat tujuan penggunaan Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang aktivitas pebelajar, maka lembar ini disusun dengan tiga jenis lembar observasi. Ketiga lembar observasi ini berupa (1) lembar observasi sikap pebelajar dalam pembelajaran, (2) lembar observasi sikap dan evaluasi diri dalam proses menulis cerpen, dan (3) lembar observasi strategi menulis cerpen. Ketiga bentuk lembar observasi tersebut disajikan sebagai berikut.

LEMBAR OBSERVASI SIKAP PEBELAJAR DALAM PEMBELAJARAN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa secara tekun mengikuti proses pembelajaran				
2.	Apakah siswa berpartisipasi (bertanya, melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab)?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI SIKAP DAN EVALUASI DIRI DALAM PROSES MENULIS CERPEN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa menunjukkan sikap positif dalam menulis				
2.	Apakah siswa dapat menulis dengan benar?				
3.	Apakah siswa dapat menulis satu bagian cerpen dalam waktu yang telah ditentukan?				
4.	Apakah siswa merefleksikan hasil tulisannya dengan tujuan yang telah ditentukan?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI STRATEGI MENULIS CERPEN

No.	Apakah aspek yang diobservasi	Hasil observasi
1.	Apakah siswa menentukan tujuan menulis cerpen secara jelas?
2.	Apakah siswa menggunakan strategi menulis cerpen yang sesuai dengan teori yang dipelajarinya?
3.	Apakah siswa dalam menulis cerpen menghubungkan pengalamannya dengan pengetahuan yang dimilikinya?

Rubrik digunakan untuk merekam unjuk kerja pebelajar selama proses pembelajaran berlangsung. Unjuk kerja siswa yang diamati meliputi (1) Mengingat satu peristiwa yang paling mengesankan, (2) Menulis urutan peristiwa yang dialaminya, (3) Membaca urutan peristiwa yang dialaminya yang telah ditulisnya, (4) menuliskan kondisi/peristiwa ideal yang diharapkan. Tempatnya di samping peristiwa yang dialaminya, dan (5) menulis cerpen dengan cara merangkai peristiwa yang dialaminya dengan peristiwa yang diidealkan/diinginkan. Wujud dari rubrik yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen berbasis pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual disajikan sebagai berikut.

RUBRIK PENULISAN CERPEN BERBASIS PENGALAMAN

NAMA SISWA :

KELAS/NO :

TANGGAL	UNJUK KERJA SISWA	CATATAN
	1. Mengingat satu peristiwa yang paling mengesankan. 2. Menulis urutan peristiwa yang dialaminya	

TANGGAL	UNJUK KERJA SISWA	CATATAN
	1. Membaca urutan peristiwa yang dialaminya yang telah ditulisnya 2. Menuliskan kondisi/peristiwa ideal yang diharapkan. Tempatnya di samping peristiwa yang dialaminya.	
	1. Menulis cerpen dengan cara merangkai peristiwa yang dialaminya dengan peristiwa yang diidealkan/diinginkan	

Lembar Penilaian yang digunakan untuk menilai cerpen yang ditulis oleh pebelajar disusun berdasar pada model penilaian cerpen yang dikembangkan oleh Universitas Yale. Model Evaluasi Yale tersebut kemudian dimodifikasi. Dua puluh (20) aspek Model Yale dirampatkan menjadi 5 aspek. Bentuk pertanyaan dan pilihan jawabannya untuk menjangking skor yang digunakan Model Yale dimodifikasi menjadi bentuk pernyataan dan pilihan skor dengan urutan 4, 3, 2, 1 dan masing-masing skor itu diberi keterangan.

Kelima aspek hasil modifikasi dimaksud adalah (1) tema, (2) kelengkapan unsur pembangun cerpen, (3) keterpaduan unsur pembangun cerpen, (4) kemenarikan, dan (5) penggunaan bahasa. Aspek *Tema* meliputi gagasan/tema utama dan isi (pokok permasalahan). Aspek *Kelengkapan Unsur* tergambar pada bentuk, karakter, keterlibatan emosi, plot, dan teknik narasi. Aspek *Keterpaduan Unsur* diintegrasikan dari kompleksitas, struktur, dan tempo. Aspek *Kemenarikan* dapat dilihat dari minat, ironi, suka cita, daya pikat, masuk akal, imaji, universalitas, dapat dipahami, dan originalitas. Aspek *Penggunaan Bahasa* terlihat pada keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa untuk menceritakan cerpennya.

Penilaian terhadap cerpen dilakukan dengan cara memberi skor pada Lembar Penilaian. Skor setiap aspek meliputi rentang skor 1 – 4, dan setiap skor disertai dengan kriteria. Dari skor yang didapat itu kemudian dibuat nilai dengan rumus:

Nilai = Jumlah Skor pada Keseluruhan Aspek Penilaian X 5

Bentuk Lembar Penilaian dan kriteria setiap aspek yang dinilai adalah sebagai berikut.

Lembar Evaluasi Cerpen

No	Nama Siswa	Judul Cepen	Aspek Penilaian					Jml Skor	Nilai
			A	B	C	D	E		
1.									
2.									
3.									
Dst									

Keterangan : A :Tema; B : Kelengkapan Unsur; C : Keterpaduan Unsur;
D : Kemeranian; E : Penggunaan Bahasa

Pedoman penskorannya adalah sebagai berikut.

a. Tema

Skor 4 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam keseluruhan cerita.

Skor 3 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam sebagian besar cerita.

Skor 2 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam setengah keseluruhan cerita.

Skor 1 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar sedikit dalam cerita.

b. Kelengkapan Unsur

Skor 4 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa sangat suka, emosi penulis sangat terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali dengan jelas.

Skor 3 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa cukup suka, emosi penulis terlibat sedang, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedang.

Skor 2 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa agak suka, emosi penulis sedikit terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedikit.

Skor 1 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa tidak suka sama sekali, emosi penulis tidak terlibat sama sekali, serta plot dan karakter kemanusiaan tidak sama sekali dikenali.

c. Keterpaduan Unsur

Skor 4 : tempo sangat cepat, keintegrasian struktur (elemen) sangat baik dan sangat kompleks.

Skor 3 : tempo cukup cepat, keintegrasian struktur (elemen) baik dan cukup kompleks.

Skor 2 : tempo agak lamban, keintegrasian struktur (elemen) agak baik dan cukup simpel.

Skor 1 : tempo sangat lamban, keintegrasian struktur (elemen) sangat jelek dan sangat simpel.

d. Kemeranian

Skor 4 : sangat menantang, sangat menarik, sangat asli, terpercaya dan dipahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sangat banyak, imajinasi sangat tinggi, dan sangat jelas daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 3 : cukup menantang, cukup menarik, keaslian sedang, cukup terpercaya dan cukup dipahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sedang, imajinasi sedang, dan daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu juga sedang.

Skor 2 : agak menantang, sedikit menarik, sedikit asli, cukup tidak terpercaya dan sedikit dipahami, mengandung ironi dan sedikit unsur yang menegangkan, imajinasi sedikit, dan sedikit pula daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 1 : sama sekali tidak menantang, sama sekali tidak menarik, sama sekali tidak asli, sama sekali tidak terpercaya dan sama sekali tidak dipahami, sama sekali tidak mengandung ironi dan unsur yang menegangkan, sama sekali tidak imajinasi, dan sama sekali tidak ada daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

- e. Penggunaan Bahasa
Skor 4 : penggunaan bahasa sangat terampil
Skor 3 : penggunaan bahasa cukup terampil
Skor 2 : penggunaan bahasa agak terampil
Skor 1 : penggunaan bahasa sama sekali tidak terampil



BAB IX

AKUMULASI PERANGKAT PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

AKUMULASI yang dimaksud di sini merupakan suatu usaha mengelompokkan seluruh perangkat pembelajaran yang terdiri atas silabus, RPP, dan sistem evaluasi dalam satu tampilan. Hal ini diharapkan agar para pengguna model yang disajikan ini memperoleh gambaran secara utuh ketika melaksanakan pembelajaran menulis cerpen.

Bentuk akumulasi perangkat pembelajaran menulis cerpen berdasarkan pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual mencakupi komponen-komponen, yakni (1) identitas mata pelajaran, yang mencakupi mata pelajaran, kelas/semester, dan alokasi waktu; (2) standar kompetensi; (3) kompetensi dasar; (4) indikator keberhasilan; (5) materi pembelajaran; (6) skenario pembelajaran; (7) metode pembelajaran; (8) sumber/bahan/alat; (9) evaluasi/penilaian. Khusus pada evaluasi/penilaian, pemaparan yang dilakukan bersifat sangat rinci, sehingga bentuk akumulasi yang disajikan ini menjadi berbeda, dibandingkan dengan RPP yang telah disajikan pada bab sebelumnya.

Berikut ini disajikan bentuk akumulasi perangkat pembelajaran menulis cerpen yang telah dihasilkan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: X/ 2
Pertemuan ke	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen

B. Kompetensi Dasar

- 16.1 Menulis karangan berdasarkan kehidupan diri sendiri dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

C. Indikator Keberhasilan

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, pengalaman pribadi, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan kehidupan diri sendiri untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan kronologi waktu dan peristiwa
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan kehidupan diri sendiri

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

Tema adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menyaran pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. Pengalaman pribadi

Pengalaman adalah segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui. Dalam konteks penulisan cerpen, pengalaman adalah segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui oleh penulis cerpenis. Pengalaman mencakupi pengalaman fisik dan pengalaman nonfisik. Pengalaman fisik adalah hal-hal yang dialami secara fisik, misalnya bertemu dengan seseorang yang sangat dikaguminya, mendapat keuntungan banyak dalam berdagang, berkelahi. Pengalaman nonfisik adalah hal-hal yang dialami secara nonfisik, misalnya mimpi bertemu dengan orang yang dikaguminya, membaca riwayat hidup orang yang dikaguminya, membaca tulisan mengenai peristiwa yang menggetarkan jiwanya. Jadi, pengalaman pribadi merupakan segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui sendiri oleh penulis cerpen.

Jenis pengalaman pribadi ada enam, yaitu (1) pengalaman lucu, (2) pengalaman aneh, (3) pengalaman mendebarkan, (4) pengalaman mengharukan, (5) pengalaman memalukan, dan (6) pengalaman menyakitkan. **Pengalaman lucu** adalah pengalaman yang lucu, pengalaman

yang sering membuat orang yang terlibat menjadi tertawa. Dalam kondisi normal tertawa adalah ukuran kelucuan itu. Pengalaman lucu ini adalah pengalaman yang paling sering diceritakan atau dikomunikasikan kepada orang lain.

Pengalaman aneh adalah pengalaman yang aneh, pengalaman yang tidak masuk akal, pengalaman yang tidak umum terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah pengalaman yang mungkin saja terjadi sekali selama hidup. Dikatakan pengalaman aneh karena pengalaman itu kemungkinan kecil terjadi.

Pengalaman mendebarkan adalah pengalaman yang menegangkan sehingga membuat hati berdebar-debar. Pengalaman mendebarkan biasanya terjadi pada saat seseorang menunggu keputusan yang menyangku nasibnya.

Pengalaman mengharukan adalah pengalaman membuat hati terharu. Pengalaman mengharukan disebabkan oleh peristiwa-peristiwa tertentu yang memunculkan perasaan haru. Akibat pengalaman mengharukan dapat berupa tangisan.

Pengalaman memalukan adalah pengalaman yang menimbulkan rasa malu pada korbannya. Biasanya korbannya beserta orang-orang dekatnya akan menanggung malu bagi si korban atau keluarganya. Pengalaman seperti ini akan dibawa sepanjang hayat. Meskipun orang lain sudah melupakannya, bagi si korban pengalaman seperti ini tidak pernah terlupakan.

Pengalaman menyakitkan adalah pengalaman yang menimbulkan rasa sakit di hati. Pengalaman menyakitkan akan membekas dalam hati pelakunya. Pelakunya, terutama orang-orang yang perasa, akan selalu teringat pengalamannya itu.

3. *Menulis cerpen*

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah kegiatan mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkannya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkannya (:dianginkannya). Cara penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah

ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pembelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Pembelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari</p> <p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pembelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik 	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk pengalaman pribadi yang pernah dialami - Pembelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian pengalaman pribadi dan mengklasifikasikan pengalaman tersebut menurut jenis/bentuknya - Pembelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pembelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, pengalaman pribadi, dan menulis cerpen 		
2.	<p>Inti</p> <p>a. Pengarahan pengingatan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian yang dapat dikategorikan dalam pengalaman pribadi <p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan <p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang telah dipilih (pengalaman pribadi yang paling mengesankan) sesuai urutan peristiwanya <p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/ kejadian dari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Penemuan 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Refleksi 4. Mempertanyakan 5. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik 	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>pengalaman pribadi yang paling mengesankan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/ kejadian, baik dari peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi atau yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/ peristiwa yang diidealkan melalui perpaduan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip 		

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>f. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<p>1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Refleksi 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penemuan 5. Penilaian Autentik</p>	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen b. Pembelajar memberikan komentar dan saran c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik 	<p>1. Refleksi 2. Penilaian Autentik</p>	15'

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

Buku kumpulan cerpen, Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA, Buku LKS, Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian; Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik; Penilaian hasil: portofolio

1. Lembar Penilaian proses

JURNAL KEGIATAN PENULISAN CERPEN

NAMA SISWA :

KELAS/NOMOR :

Tanggal	Kegiatan	Hasil			Catatan
		Ubah	Revisi	Lanjutan	
	Persiapan dan Konsultasi 1. Observasi dan menemukan ide 2. Menetapkan ide 3. Menetapkan fokus 4. Mengumpulkan bahan tulisan				
	Penulisan 1. Menuliskan draft 2. Membaca berulang-ulang sambil memperbaiki karya cerpen 3. Menuliskan draft sebagai bahan laporan awal				
	Penulisan Akhir dan Tindak Lanjut 1. Memperbaiki draft 2. Menjawab pertanyaan dan menghimpun saran 3. Mempublikasikan cerpen				

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SISWA DALAM PEMBELAJARAN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa secara tekun mengikuti proses pembelajaran				
2.	Apakah siswa berpartisipasi (bertanya, melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab)?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI SIKAP DAN EVALUASI DIRI DALAM PROSES MENULIS CERPEN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa menunjukkan sikap positif dalam menulis				
2.	Apakah siswa dapat menulis dengan benar?				
3.	Apakah siswa dapat menulis satu bagian cerpen dalam waktu yang telah ditentukan?				
4.	Apakah siswa merefleksikan hasil tulisannya dengan tujuan yang telah ditentukan?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI STRATEGI MENULIS CERPEN

No.	Apakah aspek yang diobservasi	Hasil observasi
1.	Apakah siswa menentukan tujuan menulis cerpen secara jelas?
2.	Apakah siswa menggunakan strategi menulis cerpen yang sesuai dengan teori yang dipelajarinya?
3.	Apakah siswa dalam menulis cerpen menghubungkan pengalamannya dengan pengetahuan yang dimilikinya?

RUBRIK PENULISAN CERPEN BERBASIS PENGALAMAN

NAMA SISWA :
 KELAS/NO :

Tanggal	Unjuk Kerja Siswa	Catatan
	1. Mengingat satu peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan. 2. Menulis urutan peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan	
	1. Membaca urutan peristiwa yang diketahui 2. Menuliskan kondisi/peristiwa ideal yang diharapkan.	
	1. Menulis cerpen dengan cara merangkai peristiwa yang dialaminya dengan peristiwa yang diidealkan/diinginkan	

2. Lembar penilaian hasil

Lembar penilaian Cerpen

No	Nama Siswa	Judul Cepen	Aspek Penilaian					Jml Skor	Nilai
			A	B	C	D	E		
1.									
2.									
3.									
Dst									

Keterangan : A : Tema; B : Kelengkapan Unsur; C : Keterpaduan Unsur;
 D : Kemanarikan; E : Penggunaan Bahasa

Rincian per aspek penilaian dalam memberikan skor mematuhi ketentuan berikut.

- a. Tema
 - Skor 4 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam keseluruhan cerita.
 - Skor 3 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam sebagian besar cerita.
 - Skor 2 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam setengah keseluruhan cerita.
 - Skor 1 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar sedikit dalam cerita.
- b. Kelengkapan Unsur
 - Skor 4 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa sangat suka, emosi penulis sangat terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali dengan jelas.
 - Skor 3 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa cukup suka, emosi penulis terlibat sedang, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedang.
 - Skor 2 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa agak suka, emosi penulis sedikit terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedikit.
 - Skor 1 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa tidak suka sama sekali, emosi penulis tidak terlibat sama sekali, serta plot dan karakter kemanusiaan tidak sama sekali dikenali.
- c. Keterpaduan Unsur
 - Skor 4 : tempo sangat cepat, keintegrasian struktur (elemen) sangat baik dan sangat kompleks.
 - Skor 3 : tempo cukup cepat, keintegrasian struktur (elemen) baik dan cukup kompleks.
 - Skor 2 : tempo agak lamban, keintegrasian struktur (elemen) agak baik dan cukup simpel.
 - Skor 1 : tempo sangat lamban, keintegrasian struktur (elemen) sangat jelek dan sangat simpel.
- d. Kemanarikan
 - Skor 4 : sangat menantang, sangat menarik, sangat asli, terpercaya dan terpahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sangat banyak, imajinasi sangat tinggi, dan sangat jelas daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.
 - Skor 3 : cukup menantang, cukup menarik, keaslian sedang, cukup terpercaya dan cukup terpahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sedang, imajinasi sedang, dan daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu juga sedang.

Skor 2 : agak menantang, sedikit menarik, sedikit asli, cukup tidak dipercaya dan sedikit terpahami, mengandung ironi dan sedikit unsur yang menegangkan, imajinasi sedikit, dan sedikit pula daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 1 : sama sekali tidak menantang, sama sekali tidak menarik, sama sekali tidak asli, sama sekali tidak dipercaya dan sama sekali tidak terpahami, sama sekali tidak mengandung ironi dan unsur yang menegangkan, sama sekali tidak imajinasi, dan sama sekali tidak ada daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

e. Penggunaan Bahasa

Skor 4 : penggunaan bahasa sangat terampil

Skor 3 : penggunaan bahasa cukup terampil

Skor 2 : penggunaan bahasa agak terampil

Skor 1 : penggunaan bahasa sama sekali tidak terampil

Nilai = Jumlah Skor pada Keseluruhan Aspek Penilaian X 5

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Pembelajar,

NIP

NIP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : X/ 2

Pertemuan ke : 1 dan 2

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

16. Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen

B. Kompetensi Dasar

16.2 Menulis karangan berdasarkan pengalaman orang lain dalam cerpen (pelaku, peristiwa, latar)

C. Indikator

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, pengalaman orang lain, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan pengalaman orang lain untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan pengalaman orang lain

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

Tema adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang

dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menyaran pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. *Pengalaman orang lain*

Pengalaman adalah segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui. Dalam konteks penulisan cerpen, pengalaman adalah segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui oleh penulis cerpenis. Pengalaman mencakup pengalaman fisik dan pengalaman nonfisik. Pengalaman fisik adalah hal-hal yang dialami secara fisik, misalnya bertemu dengan seseorang yang sangat dikaguminya, mendapat keuntungan banyak dalam berdagang, berkelahi. Pengalaman nonfisik adalah hal-hal yang dialami secara nonfisik, misalnya mimpi bertemu dengan orang yang dikaguminya, membaca riwayat hidup orang yang dikaguminya, membaca tulisan mengenai peristiwa yang menggetarkan jiwanya. Jadi, pengalaman orang lain merupakan segala sesuatu yang dialami atau dirasakan atau diketahui oleh orang lain. Kemudian, penulis cerpen menjadi seorang pengamat atau pendengar atau pembaca yang dapat merefleksikan segala sesuatu yang dialami oleh orang lain menjadi bentuk cerpen. Untuk itu, konsep dasar suatu pengalaman orang lain sebenarnya sama dengan pengalaman diri sendiri. Letak perbedaannya hanya terletak pada pengalaman itu dirasakan atau dialami oleh siapa?

Berdasarkan pemahaman konsep seperti itu, jenis pengalaman orang lain pun dapat dikatakan ada enam, yaitu (1) pengalaman lucu, (2) pengalaman aneh, (3) pengalaman mendebarkan, (4) pengalaman mengharukan, (5) pengalaman memalukan, dan (6) pengalaman menyakitkan. **Pengalaman lucu** adalah pengalaman yang lucu, pengalaman yang sering membuat orang yang terlibat menjadi tertawa. Dalam kondisi normal tertawa adalah ukuran kelucuan itu. Pengalaman lucu ini adalah pengalaman yang paling sering diceritakan atau dikomunikasikan kepada orang lain.

Pengalaman aneh adalah pengalaman yang aneh, pengalaman yang tidak masuk akal, pengalaman yang tidak umum terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sebuah pengalaman yang mungkin saja terjadi sekali selama hidup. Dikatakan pengalaman aneh karena pengalaman itu kemungkinan kecil terjadi.

Pengalaman mendebarkan adalah pengalaman yang menegangkan sehingga membuat hati berdebar-debar. Pengalaman mendebarkan biasanya terjadi pada saat seseorang menunggu keputusan yang menyangkut nasibnya.

Pengalaman mengharukan adalah pengalaman membuat hati terharu. Pengalaman mengharukan disebabkan oleh peristiwa-peristiwa tertentu yang memunculkan perasaan haru. Akibat pengalaman mengharukan dapat berupa tangisan.

Pengalaman memalukan adalah pengalaman yang menimbulkan rasa malu pada korbannya. Biasanya korbannya beserta orang-orang dekatnya akan menanggung malu bagi si korban atau keluarganya. Pengalaman seperti ini akan dibawa sepanjang hayat. Meskipun orang lain sudah melupakannya, bagi si korban pengalaman seperti ini tidak pernah terlupakan.

Pengalaman menyakitkan adalah pengalaman yang menimbulkan rasa sakit di hati. Pengalaman menyakitkan akan membekas dalam hati pelakunya. Pelakunya, terutama orang-orang yang perasa, akan selalu teringat pengalamannya itu.

3. *Menulis cerpen*

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis

cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkanya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkanya (:diangankannya). Cara penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pembelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	Pendahuluan a. Pebelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari b. Apersepsi - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pebelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca	1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk pengalaman orang lain yang diketahui - Pebelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian pengalaman orang lain dan mengklasifikasikan pengalaman tersebut menurut jenis/bentuknya - Pebelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pebelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, pengalaman orang lain, dan menulis cerpen 		
2.	<p>Inti</p> <p>a. Pengarahan pengingatan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/kejadian yang dapat dikategorikan dalam pengalaman orang lain <p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan <p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain yang telah dipilih (pengalaman orang lain yang paling mengesankan) sesuai urutan peristiwanya <p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/kejadian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Penemuan 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Refleksi 4. Mempertanyakan 5. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan - Pebelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan - Pebelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/kejadian, baik dari peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain atau yang mirip - Pebelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan dan peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pebelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan dan peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan - Pebelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/peristiwa yang diidealkan melalui perpaduan peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan dan peristiwa/kejadian lain yang mirip <p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/kejadian 	<p>5. Penilaian Autentik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/kejadian dari pengalaman orang lain yang paling mengesankan dan peristiwa/kejadian lain yang mirip</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>f. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<p>4. Refleksi 5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Refleksi 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penemuan 5. Penilaian Autentik</p>	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen b. Pembelajar memberikan komentar dan saran c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di mading sekolah, majalah sekolah, surat kabar dll) 	<p>1. Refleksi 2. Penilaian Autentik</p>	15'

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Buku kumpulan cerpen
- Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA X terbitan Pemkot Semarang
- Buku LKS
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

1. Lembar Penilaian proses

JURNAL KEGIATAN PENULISAN CERPEN

NAMA SISWA :

KELAS/NOMOR :

Tanggal	Kegiatan	Hasil			Catatan
		Ubah	Revisi	Lanjutan	
	<p>Persiapan dan Konsultasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi dan menemukan ide 2. Menetapkan ide 3. Menetapkan fokus 4. Mengumpulkan bahan tulisan 				
	<p>Penulisan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menuliskan draft 2. Membaca berulang-ulang sambil memperbaiki karya cerpen 3. Menuliskan draft sebagai bahan laporan awal 				
	<p>Penulisan Akhir dan Tindak Lanjut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperbaiki draft 2. Menjawab pertanyaan dan menghimpun saran 3. Mempublikasikan cerpen 				

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SISWA DALAM PEMBELAJARAN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa secara tekun mengikuti proses pembelajaran				
2.	Apakah siswa berpartisipasi (bertanya, melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab)?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI SIKAP DAN EVALUASI DIRI DALAM PROSES MENULIS CERPEN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa menunjukkan sikap positif dalam menulis				
2.	Apakah siswa dapat menulis dengan benar?				
3.	Apakah siswa dapat menulis satu bagian cerpen dalam waktu yang telah ditentukan?				
4.	Apakah siswa merefleksikan hasil tulisannya dengan tujuan yang telah ditentukan?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI STRATEGI MENULIS CERPEN

No.	Apakah aspek yang diobservasi	Hasil observasi
1.	Apakah siswa menentukan tujuan menulis cerpen secara jelas?
2.	Apakah siswa menggunakan strategi menulis cerpen yang sesuai dengan teori yang dipelajarinya?
3.	Apakah siswa dalam menulis cerpen menghubungkan pengalamannya dengan pengetahuan yang dimilikinya?

RUBRIK PENULISAN CERPEN BERBASIS PENGALAMAN

NAMA SISWA :

KELAS/NO :

Tanggal	Unjuk Kerja Siswa	Catatan
	1. Mengingat satu peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan. 2. Menulis urutan peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan	
	1. Membaca urutan peristiwa yang diketahui 2. Menuliskan kondisi/peristiwa ideal yang diharapkan.	
	1. Menulis cerpen dengan cara merangkai peristiwa yang dialaminya dengan peristiwa yang diidealkan/diinginkan	

2. Lembar penilaian hasil

Lembar penilaian Cerpen

No	Nama Siswa	Judul Cerpen	Aspek Penilaian					Jml Skor	Nilai
			A	B	C	D	E		
1.									
2.									
3.									
Dst									

Keterangan : A : Tema; B : Kelengkapan Unsur; C : Keterpaduan Unsur;

D : Kemenarikan; E : Penggunaan Bahasa

Rincian per aspek penilaian dalam memberikan skor mematuhi ketentuan berikut.

a. Tema

Skor 4 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam keseluruhan cerita.

Skor 3 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam sebagian besar cerita.

Skor 2 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam setengah keseluruhan cerita.

Skor 1 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar sedikit dalam cerita.

b. Kelengkapan Unsur

Skor 4 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa sangat suka, emosi penulis sangat terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali dengan jelas.

Skor 3 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa cukup suka, emosi penulis terlibat sedang, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedang.

Skor 2 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa agak suka, emosi penulis sedikit terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedikit.

Skor 1 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa tidak suka sama sekali, emosi penulis tidak terlibat sama sekali, serta plot dan karakter kemanusiaan tidak sama sekali dikenali.

c. Keterpaduan Unsur

Skor 4 : tempo sangat cepat, keintegrasian struktur (elemen) sangat baik dan sangat kompleks.

Skor 3 : tempo cukup cepat, keintegrasian struktur (elemen) baik dan cukup kompleks.

Skor 2 : tempo agak lamban, keintegrasian struktur (elemen) agak baik dan cukup simpel.

Skor 1 : tempo sangat lamban, keintegrasian struktur (elemen) sangat jelek dan sangat simpel.

d. Kemanarikan

Skor 4 : sangat menantang, sangat menarik, sangat asli, terpercaya dan dipahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sangat banyak, imajinasi sangat tinggi, dan sangat jelas daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 3 : cukup menantang, cukup menarik, keaslian sedang, cukup terpercaya dan cukup dipahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sedang, imajinasi sedang, dan daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu juga sedang.

Skor 2 : agak menantang, sedikit menarik, sedikit asli, cukup tidak terpercaya dan sedikit dipahami, mengandung ironi dan sedikit unsur yang menegangkan, imajinasi sedikit, dan sedikit pula daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 1 : sama sekali tidak menantang, sama sekali tidak menarik, sama sekali tidak asli, sama sekali tidak terpercaya dan sama sekali tidak dipahami, sama sekali tidak mengandung ironi dan unsur yang menegangkan, sama sekali tidak imajinasi, dan sama sekali tidak ada daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

e. Penggunaan Bahasa

Skor 4 : penggunaan bahasa sangat terampil

Skor 3 : penggunaan bahasa cukup terampil

Skor 2 : penggunaan bahasa agak terampil

Skor 1 : penggunaan bahasa sama sekali tidak terampil

Nilai = Jumlah Skor pada Keseluruhan Aspek Penilaian X 5

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Pembelajar,

NIP

NIP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Sastra
Kelas/ Semester	: XI/ 1
Pertemuan ke	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

4. Mengungkapkan pengalaman dalam puisi, cerita pendek, dan drama

B. Kompetensi Dasar

- 4.1 Menulis cerita pendek berkenaan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga

C. Indikator Keberhasilan

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang diaan
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang diaan) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu

perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). **Tema** adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menyaran pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. Bentuk kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga

Kehidupan merupakan aktivitas yang dialami oleh makhluk untuk hidup. Kehidupan seseorang mengacu pada seseorang yang berusaha untuk hidup. Perjalanan menjalani hidup tentu tidak semudah diucapkan, tetapi terdapat lika-liku yang sulit untuk ditebak. Adakalanya seseorang itu memperoleh hidup yang nyama, tenang tentram, dan bahagia. Namun di waktu yang berbeda danatau bersamaan adakalanya seseorang tersebut memperoleh kondisi yang sebaliknya, misalnya sedih, tidak tenang, tidak nyama.

Sehubungan dengan pembelajaran menulis cerpen, kehidupan yang dirasakan atau dijalani oleh seseorang sebenarnya sama jug akehidupan yang ada dalam sebuah cerpen. Sebab, pada dasarnya cerpen yang ditulis

oleh seseorang itu sebenarnya membuat kehidupan yang imajinatif dalam sebuah cerita yang disusunnya. Dengan demikian, bentuk kehidupan seseorang yang ada dalam dunia nyata dapat dijadikan sebuah pijakan atau “sumber inspirasi” dalam menulis cerpen.

3. Menulis cerpen

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman

yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkannya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkannya (:dianginkannya). Cara penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pembelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Pembelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari</p> <p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pembelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) - Pembelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian dan mengklasifikasikan kehidupan seseorang tersebut menurut jenis/bentuknya - Pembelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pembelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga, dan menulis cerpen 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik 	15'
2.	<p>Inti</p> <p>a. Pengarahan pengingatan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>kejadian yang dapat dikategorikan dalam kejadian kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga</p> <p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/kejadian kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan paling mengesankan <p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang telah dipilih sesuai urutan peristiwanya <p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Penilaian Autentik 1. Penemuan 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penilaian Autentik 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Refleksi 4. Mempertanyakan 5. Penilaian Autentik 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik 	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/ kejadian, baik dari peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) atau yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/ peristiwa yang diidealkan melalui perpaduan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip 		
	<p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/ kejadian dari kehidupan seseorang dengan sudut penceritaan orang ketiga yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik 	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>f. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penemuan 5. Penilaian Autentik 	
3.	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen b. Pembelajar memberikan komentar dan saran c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di Mading sekolah, Majalah Sekolah, surat kabar dll) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Penilaian Autentik 	15'

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Buku kumpulan cerpen
- Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA XI terbitan Pemko Semarang

- Buku LKS
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

1. Lembar Penilaian proses

JURNAL KEGIATAN PENULISAN CERPEN

NAMA SISWA :

KELAS/NOMOR :

Tanggal	Kegiatan	Hasil			Catatan
		Ubah	Revisi	Lanjutan	
	Persiapan dan Konsultasi 1. Observasi dan menemukan ide 2. Menetapkan ide 3. Menetapkan fokus 4. Mengumpulkan bahan tulisan				
	Penulisan 1. Menuliskan draft 2. Membaca berulang-ulang sambil memperbaiki karya cerpen 3. Menuliskan draft sebagai bahan laporan awal				
	Penulisan Akhir dan Tindak Lanjut 1. Memperbaiki draft 2. Menjawab pertanyaan dan menghimpun saran 3. Mempublikasikan cerpen				

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SISWA DALAM PEMBELAJARAN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa secara tekun mengikuti proses pembelajaran				
2.	Apakah siswa berpartisipasi (bertanya, melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab)?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI SIKAP DAN EVALUASI DIRI DALAM PROSES MENULIS CERPEN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa menunjukkan sikap positif dalam menulis				
2.	Apakah siswa dapat menulis dengan benar?				
3.	Apakah siswa dapat menulis satu bagian cerpen dalam waktu yang telah ditentukan?				
4.	Apakah siswa merefleksikan hasil tulisannya dengan tujuan yang telah ditentukan?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI STRATEGI MENULIS CERPEN

No.	Apakah aspek yang diobservasi	Hasil observasi
1.	Apakah siswa menentukan tujuan menulis cerpen secara jelas?
2.	Apakah siswa menggunakan strategi menulis cerpen yang sesuai dengan teori yang dipelajarinya?
3.	Apakah siswa dalam menulis cerpen menghubungkan pengalamannya dengan pengetahuan yang dimilikinya?

RUBRIK PENULISAN CERPEN BERBASIS PENGALAMAN

NAMA SISWA :

KELAS/NO :

Tanggal	Unjuk Kerja Siswa	Catatan
	1. Mengingat satu peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan. 2. Menulis urutan peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan	
	1. Membaca urutan peristiwa yang diketahui 2. Menuliskan kondisi/peristiwa ideal yang diharapkan.	
	1. Menulis cerpen dengan cara merangkai peristiwa yang dialaminya dengan peristiwa yang diidealkan/diinginkan	

2. Lembar penilaian hasil

Lembar penilaian Cerpen

No	Nama Siswa	Judul Cepen	Aspek Penilaian					Jml Skor	Nilai
			A	B	C	D	E		
1.									
2.									
3.									
Dst									

Keterangan : A :Tema; B : Kelengkapan Unsur; C : Keterpaduan Unsur;
D : Kemeranian; E : Penggunaan Bahasa

Rincian per aspek penilaian dalam memberikan skor mematuhi ketentuan berikut.

- a. Tema
 - Skor 4 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam keseluruhan cerita.
 - Skor 3 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam sebagian besar cerita.
 - Skor 2 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam setengah keseluruhan cerita.
 - Skor 1 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar sedikit dalam cerita.
- b. Kelengkapan Unsur
 - Skor 4 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa sangat suka, emosi penulis sangat terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali dengan jelas.
 - Skor 3 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa cukup suka, emosi penulis terlibat sedang, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedang.
 - Skor 2 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa agak suka, emosi penulis sedikit terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedikit.
 - Skor 1 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa tidak suka sama sekali, emosi penulis tidak terlibat sama sekali, serta plot dan karakter kemanusiaan tidak sama sekali dikenali.
- c. Keterpaduan Unsur
 - Skor 4 : tempo sangat cepat, keintegrasian struktur (elemen) sangat baik dan sangat kompleks.
 - Skor 3 : tempo cukup cepat, keintegrasian struktur (elemen) baik dan cukup kompleks.
 - Skor 2 : tempo agak lamban, keintegrasian struktur (elemen) agak baik dan cukup simpel.
 - Skor 1 : tempo sangat lamban, keintegrasian struktur (elemen) sangat jelek dan sangat simpel.
- d. Kemeranian
 - Skor 4 : sangat menantang, sangat menarik, sangat asli, terpercaya dan terpahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sangat banyak, imajinasi sangat tinggi, dan sangat jelas daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.
 - Skor 3 : cukup menantang, cukup menarik, keaslian sedang, cukup terpercaya dan cukup terpahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sedang, imajinasi sedang, dan daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu juga sedang.

Skor 2 : agak menantang, sedikit menarik, sedikit asli, cukup tidak dipercaya dan sedikit terpahami, mengandung ironi dan sedikit unsur yang menegangkan, imajinasi sedikit, dan sedikit pula daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 1 : sama sekali tidak menantang, sama sekali tidak menarik, sama sekali tidak asli, sama sekali tidak dipercaya dan sama sekali tidak terpahami, sama sekali tidak mengandung ironi dan unsur yang menegangkan, sama sekali tidak imajinasi, dan sama sekali tidak ada daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

e. Penggunaan Bahasa

Skor 4 : penggunaan bahasa sangat terampil

Skor 3 : penggunaan bahasa cukup terampil

Skor 2 : penggunaan bahasa agak terampil

Skor 1 : penggunaan bahasa sama sekali tidak terampil

Nilai = Jumlah Skor pada Keseluruhan Aspek Penilaian X 5

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Pembelajar,

NIP

NIP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Sastra
Kelas/ Semester : XI/ 2
Pertemuan ke : 1 dan 2
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

9. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman dalam kegiatan produksi dan transformasikan bentuk karya sastra

B. Kompetensi Dasar

9.1 Mengarang cerpen berdasarkan realitas sosial

C. Indikator Keberhasilan

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, realitas sosial, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan realitas sosial untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, dan seterusnya
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan realitas sosial

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

Tema adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang

dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menyaran pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. *Realitas sosial*

Realitas sosial merupakan kenyataan yang berhubungan dengan bidang sosial. Umumnya, realitas sosial yang menarik untuk diperbincangkan adalah masalah sosial. Sehubungan dengan itu, permasalahan yang terjadi dalam dunia sekeliling pebelajar dapat menjadikan sumber inspirasi menulis cerpen.

Bentuk-bentuk yang dapat dijadikan sebagai tema besar menulis cerpen, di antaranya, banjir, tanah longsor, pemerkosaan, pembunuhan, banjir dan lain-lainya. Bentuk permasalahan tersebut dijadikan sebagai kerangka yang realitis mengembangkan daya rekan pebelajar untuk dijadikan sebagai tulisan yang berbentuk cerpen.

3. *Menulis cerpen*

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah kegiatan mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkannya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkannya (:dianginkannya). Cara

penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pebelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	<p>Pendahuluan</p> <p>a. Pebelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari</p> <p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pebelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik 	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>jawab dari model cerpen yang telah dibaca</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk realitas sosial yang diketahui (dilihat, dibaca, atau didengar) - Pebelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian realitas sosial dan mengklasifikasikan menurut jenis/bentuknya - Pebelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pebelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, realitas sosial, dan menulis cerpen 		
2.	<p>Inti</p> <p>a. Pengarahan pengingatan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian yang dapat dikategorikan dalam realitas sosial <p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang diketahui (dilihat, dibaca, atau didengar) <p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari realitas sosial yang diketahui (dilihat, dibaca, atau di dengar) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Penemuan 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Refleksi 4. Mempertanyakan 5. Penilaian Autentik 	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>yang telah dipilih (realitas sosial yang diketahui dan yang paling mengesankan) sesuai urutan peristiwanya</p> <p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/kejadian lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/kejadian, baik dari peristiwa/kejadian dari realitas sosial atau yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan dan peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan dan peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/peristiwa yang diidealkan melalui 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik 	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>perpaduan peristiwa/kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan dan peristiwa/kejadian lain yang mirip</p> <p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/kejadian dari realitas sosial yang paling mengesankan dan peristiwa/kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>a. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik <ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penemuan 5. Penilaian Autentik 	
3.	<p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen b. Pembelajar memberikan komentar dan saran c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di Mading sekolah, majalah sekolah, surat kabar dll) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi 2. Penilaian Autentik 	15'

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Buku kumpulan cerpen
- Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA XI terbitan Pemko Semarang
- Buku LKS
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

1. Lembar Penilaian proses

JURNAL KEGIATAN PENULISAN CERPEN

NAMA SISWA :

KELAS/NOMOR :

Tanggal	Kegiatan	Hasil			Catatan
		Ubah	Revisi	Lanjutan	
	Persiapan dan Konsultasi 1. Observasi dan menemukan ide 2. Menetapkan ide 3. Menetapkan fokus 4. Mengumpulkan bahan tulisan				
	Penulisan 1. Menuliskan draft 2. Membaca berulang-ulang sambil memperbaiki karya cerpen 3. Menuliskan draft sebagai bahan laporan awal				
	Penulisan Akhir dan Tindak Lanjut 1. Memperbaiki draft 2. Menjawab pertanyaan dan menghimpun saran 3. Mempublikasikan cerpen				

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SISWA DALAM PEMBELAJARAN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa secara tekun mengikuti proses pembelajaran				
2.	Apakah siswa berpartisipasi (bertanya, melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab)?				

LEMBAR OBSERVASI SIKAP DAN EVALUASI DIRI DALAM PROSES MENULIS CERPEN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa menunjukkan sikap positif dalam menulis				
2.	Apakah siswa dapat menulis dengan benar?				
3.	Apakah siswa dapat menulis satu bagian cerpen dalam waktu yang telah ditentukan?				
4.	Apakah siswa merefleksikan hasil tulisannya dengan tujuan yang telah ditentukan?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI STRATEGI MENULIS CERPEN

No.	Apakah aspek yang diobservasi	Hasil observasi
1.	Apakah siswa menentukan tujuan menulis cerpen secara jelas?
2.	Apakah siswa menggunakan strategi menulis cerpen yang sesuai dengan teori yang dipelajarinya?
3.	Apakah siswa dalam menulis cerpen menghubungkan pengalamannya dengan pengetahuan yang dimilikinya?

Keterangan:

- Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar
- Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar
- Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

RUBRIK PENULISAN CERPEN BERBASIS PENGALAMAN

NAMA SISWA :

KELAS/NO :

Tanggal	Unjuk Kerja Siswa	Catatan
	<ol style="list-style-type: none"> Mengingat satu peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan. Menulis urutan peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan 	
	<ol style="list-style-type: none"> Membaca urutan peristiwa yang diketahui Menuliskan kondisi/peristiwa ideal yang diharapkan. 	
	<ol style="list-style-type: none"> Menulis cerpen dengan cara merangkai peristiwa yang dialaminya dengan peristiwa yang diidealkan/diinginkan 	

2. Lembar penilaian hasil

Lembar penilaian Cerpen

No	Nama Siswa	Judul Cepen	Aspek Penilaian					Jml Skor	Nilai
			A	B	C	D	E		
1.									
2.									
3.									
Dst									

Keterangan : A : Tema; B : Kelengkapan Unsur; C : Keterpaduan Unsur; D : Kemenarikan; E : Penggunaan Bahasa

Rincian per aspek penilaian dalam memberikan skor mematuhi ketentuan berikut.

- Tema**

Skor 4 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam keseluruhan cerita.

Skor 3 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam sebagian besar cerita.

Skor 2 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam setengah keseluruhan cerita.

Skor 1 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar sedikit dalam cerita.
- Kelengkapan Unsur**

Skor 4 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa sangat suka, emosi penulis sangat terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali dengan jelas.

Skor 3 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa cukup suka, emosi penulis terlibat sedang, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedang.

Skor 2 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa agak suka, emosi penulis sedikit terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedikit.

Skor 1 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa tidak suka sama sekali, emosi penulis tidak terlibat sama sekali, serta plot dan karakter kemanusiaan tidak sama sekali dikenali.
- Keterpaduan Unsur**

Skor 4 : tempo sangat cepat, keintegrasian struktur (elemen) sangat baik dan sangat kompleks.

Skor 3 : tempo cukup cepat, keintegrasian struktur (elemen) baik dan cukup kompleks.

Skor 2 : tempo agak lamban, keintegrasian struktur (elemen) agak baik dan cukup simpel.

Skor 1 : tempo sangat lamban, keintegrasian struktur (elemen) sangat jelek dan sangat simpel.

d. Kemanarikan

Skor 4 : sangat menantang, sangat menarik, sangat asli, terpercaya dan terpahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sangat banyak, imajinasi sangat tinggi, dan sangat jelas daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 3 : cukup menantang, cukup menarik, keaslian sedang, cukup terpercaya dan cukup terpahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sedang, imajinasi sedang, dan daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu juga sedang.

Skor 2 : agak menantang, sedikit menarik, sedikit asli, cukup tidak terpercaya dan sedikit terpahami, mengandung ironi dan sedikit unsur yang menegangkan, imajinasi sedikit, dan sedikit pula daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 1 : sama sekali tidak menantang, sama sekali tidak menarik, sama sekali tidak asli, sama sekali tidak terpercaya dan sama sekali tidak terpahami, sama sekali tidak mengandung ironi dan unsur yang menegangkan, sama sekali tidak imajinasi, dan sama sekali tidak ada daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

e. Penggunaan Bahasa

Skor 4 : penggunaan bahasa sangat terampil

Skor 3 : penggunaan bahasa cukup terampil

Skor 2 : penggunaan bahasa agak terampil

Skor 1 : penggunaan bahasa sama sekali tidak terampil

Nilai = Jumlah Skor pada Keseluruhan Aspek Penilaian X 5

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Pembelajar,

NIP

NIP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Sastra
Kelas/ Semester : XI/ 2
Pertemuan ke : 1 dan 2
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

9. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman dalam kegiatan produksi dan transformasikan bentuk karya sastra

B. Kompetensi Dasar

9.3 Menggubah penggalan hikayat ke dalam cerpen

C. Indikator

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, hikayat, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan isi hikayat untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, dan seterusnya
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan penggubahan penggalan hikayat

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). **Tema** adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menarakan pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terespresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. Hikayat

Hikayat merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Arab yakni *khikayatun* 'cerita'. Istilah ini kali pertama masuk ke Indonesia ketika agama Islam masuk melalui Samudra Pasai yang berbahasa Melayu. Untuk itu, hikayat cenderung mengarah pada cerita-cerita yang dipengaruhi oleh agama Islam. Dengan demikian, hikayat berisi cerita-cerita. Umumnya hikayat ini masih menggunakan bahasa klise. Misalnya, hatta, maka, dan seterusnya.

Biasanya hikayat ini ditampilkan dengan bahasa yang masih asli (bahasa melayu), sehingga melalui kegiatan menulis cerpen diharapkan pebelajar memiliki pemahaman dan penguasaan isi hikayat. Melalui proses adaptasi kerangka peristiwa yang ada di hikayat, pebelajar dapat mengembangkan isi hikayat tersebut menjadi cerpen dengan bahasanya sendiri.

3. Menulis cerpen

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkaikan peristiwa nyata

dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkannya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkannya (:diangankannya). Cara penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pebelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	Pendahuluan a. Pebelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari	1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	b. Apersepsi - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pebelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk pengalaman pribadi yang pernah dialami - Pebelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian pengalaman pribadi dan mengklasifikasikan pengalaman tersebut menurut jenis/bentuknya - Pebelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pebelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, pengalaman pribadi, dan menulis cerpen		
2.	Inti a. Pengarahan pengingatan peristiwa - Pebelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/kejadian yang dapat dikategorikan dalam pengalaman pribadi b. Pengarahan pemilihan peristiwa - Pebelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan	1. Refleksi 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Penilaian Autentik 1. Penemuan 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penilaian Autentik	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang telah dipilih (pengalaman pribadi yang paling mengesankan) sesuai urutan peristiwanya <p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk melihat kembali deskripsi masing-masing peristiwa/kejadian, baik dari peristiwa/kejadian dari pengalaman pribadi atau yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/kejadian 	<p>1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Refleksi 4. Mempertanyakan 5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik</p>	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/ peristiwa yang diidealkan melalui perpaduan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip <p>e. Pembimbingan penyusunan cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/ kejadian dari pengalaman pribadi yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan <p>f. Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 	<p>1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Refleksi 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penemuan 5. Penilaian Autentik</p>	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen</p> <p>b. Pembelajar memberikan komentar dan saran</p>	<p>1. Refleksi 2. Penilaian Autentik</p>	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di mading sekolah, majalah sekolah, surat kabar dll)		

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Hikayat
- Cerpen
- Buku kumpulan cerpen
- Buku LKS
- internet
- Surat kabar
- Majalah
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

1. Lembar Penilaian proses

JURNAL KEGIATAN PENULISAN CERPEN

NAMA SISWA :

KELAS/NOMOR :

Tanggal	Kegiatan	Hasil			Catatan
		Ubah	Revisi	Lanjutan	
	Persiapan dan Konsultasi 1. Observasi dan menemukan ide 2. Menetapkan ide 3. Menetapkan fokus 4. Mengumpulkan bahan tulisan				
	Penulisan 1. Menuliskan draft 2. Membaca berulang-ulang sambil memperbaiki karya cerpen 3. Menuliskan draft sebagai bahan laporan awal				
	Penulisan Akhir dan Tindak Lanjut 1. Memperbaiki draft 2. Menjawab pertanyaan dan menghimpun saran 3. Mempublikasikan cerpen				

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SISWA DALAM PEMBELAJARAN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa secara tekun mengikuti proses pembelajaran				
2.	Apakah siswa berpartisipasi (bertanya, melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab)?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

- Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar
- Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

**LEMBAR OBSERVASI SIKAP DAN EVALUASI DIRI
DALAM PROSES MENULIS CERPEN**

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa menunjukkan sikap positif dalam menulis				
2.	Apakah siswa dapat menulis dengan benar?				
3.	Apakah siswa dapat menulis satu bagian cerpen dalam waktu yang telah ditentukan?				
4.	Apakah siswa merefleksikan hasil tulisannya dengan tujuan yang telah ditentukan?				

Keterangan:

- Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar
- Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar
- Kurang: Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI STRATEGI MENULIS CERPEN

No.	Apakah aspek yang diobservasi	Hasil observasi
1.	Apakah siswa menentukan tujuan menulis cerpen secara jelas?
2.	Apakah siswa menggunakan strategi menulis cerpen yang sesuai dengan teori yang dipelajarinya?
3.	Apakah siswa dalam menulis cerpen menghubungkan pengalamannya dengan pengetahuan yang dimilikinya?

RUBRIK PENULISAN CERPEN BERBASIS PENGALAMAN

NAMA SISWA :

KELAS/NO :

Tanggal	Unjuk Kerja Siswa	Catatan
	1. Mengingat satu peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan. 2. Menulis urutan peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan	
	1. Membaca urutan peristiwa yang diketahui 2. Menuliskan kondisi/peristiwa ideal yang diharapkan.	
	1. Menulis cerpen dengan cara merangkai peristiwa yang dialaminya dengan peristiwa yang diidealkan/diinginkan	

2. Lembar penilaian hasil

Lembar penilaian Cerpen

No	Nama Siswa	Judul Cerpen	Aspek Penilaian					Jml Skor	Nilai
			A	B	C	D	E		
1.									
2.									
3.									
Dst									

Keterangan : A :Tema; B : Kelengkapan Unsur; C : Keterpaduan Unsur;
D : Kemenarikan; E : Penggunaan Bahasa

Rincian per aspek penilaian dalam memberikan skor mematuhi ketentuan berikut.

- a. Tema
- Skor 4 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam keseluruhan cerita.
- Skor 3 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam sebagian besar cerita.
- Skor 2 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam setengah keseluruhan cerita.
- Skor 1 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar sedikit dalam cerita.

b. Kelengkapan Unsur

Skor 4 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa sangat suka, emosi penulis sangat terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali dengan jelas.

Skor 3 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa cukup suka, emosi penulis terlibat sedang, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedang.

Skor 2 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa agak suka, emosi penulis sedikit terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedikit.

Skor 1 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa tidak suka sama sekali, emosi penulis tidak terlibat sama sekali, serta plot dan karakter kemanusiaan tidak sama sekali dikenali.

c. Keterpaduan Unsur

Skor 4 : tempo sangat cepat, keintegrasian struktur (elemen) sangat baik dan sangat kompleks.

Skor 3 : tempo cukup cepat, keintegrasian struktur (elemen) baik dan cukup kompleks.

Skor 2 : tempo agak lamban, keintegrasian struktur (elemen) agak baik dan cukup simpel.

Skor 1 : tempo sangat lamban, keintegrasian struktur (elemen) sangat jelek dan sangat simpel.

d. Kemanarikan

Skor 4 : sangat menantang, sangat menarik, sangat asli, terpercaya dan terpahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sangat banyak, imajinasi sangat tinggi, dan sangat jelas daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 3 : cukup menantang, cukup menarik, keaslian sedang, cukup terpercaya dan cukup terpahami, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sedang, imajinasi sedang, dan daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu juga sedang.

Skor 2 : agak menantang, sedikit menarik, sedikit asli, cukup tidak terpercaya dan sedikit terpahami, mengandung ironi dan sedikit unsur yang menegangkan, imajinasi sedikit, dan sedikit pula daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 1 : sama sekali tidak menantang, sama sekali tidak menarik, sama sekali tidak asli, sama sekali tidak terpercaya dan sama sekali tidak terpahami, sama sekali tidak mengandung ironi dan unsur yang menegangkan, sama sekali tidak imajinasi, dan sama sekali tidak ada daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

e. Penggunaan Bahasa

Skor 4 : penggunaan bahasa sangat terampil

Skor 3 : penggunaan bahasa cukup terampil

Skor 2 : penggunaan bahasa agak terampil

Skor 1 : penggunaan bahasa sama sekali tidak terampil

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Pembelajar,

NIP

NIP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: XII/ 1
Pertemuan ke	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

8. Mengungkapkan pendapat, informasi, dan pengalaman dalam bentuk resensi dan cerpen

B. Kompetensi Dasar

- 8.2 Menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain (pelaku, peristiwa, latar)

C. Indikator Keberhasilan

- Pebelajar dapat merumuskan dan mengemukakan aspek teori tentang cerpen, kehidupan orang lain, dan menulis cerpen
- Pebelajar dapat menentukan topik yang berhubungan dengan isi kehidupan orang lain untuk menulis cerita pendek
- Pebelajar dapat menulis kerangka cerita pendek dengan memperhatikan pelaku, peristiwa, latar, dan seterusnya
- Pebelajar dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, sudut pandang) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan.

D. Tujuan Pembelajaran

Pebelajar dapat menulis cerpen berdasarkan kehidupan orang lain (pelaku, peristiwa, latar)

E. Materi Pembelajaran

1. Teori cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis prosa fiksi, selain novelet, novel, dan roman. Cerpen adalah kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan tunggal yang dominan, memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi pada satu ketika, dan memperlihatkan kepaduan. Cerita pendek yang efektif terdiri dari tokoh atau sekelompok tokoh yang ditampilkan pada satu latar atau latar belakang dan lewat lakuan lahir atau batin terlibat dalam satu situasi. Tikaian dramatik, yaitu perbenturan antara kekuatan yang berlawanan, merupakan inti cerita pendek.

Unsur-unsur cerita pendek meliputi tema (dan amanat), alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

Tema adalah subjek wacana, topik umum, atau masalah utama yang dituangkan di dalam cerita. Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung cerita, atau makna cerita. **Alur atau plot** adalah urutan kejadian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat, peristiwa yang satu menyebabkan atau disebabkan peristiwa yang lain. **Tokoh** cerita adalah orang (orang-orang) yang ditampilkan dalam sebuah prosa yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. **Penokohan** adalah teknik menampilkan tokoh dalam cerita, dan hasilnya berupa sifat atau watak atau karakter tokoh. **Latar** adalah tempat, waktu, dan keadaan sosial terjadinya peristiwa di dalam prosa. **Sudut pandang** adalah cara atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah prosa. **Pusat pengisahan** menyorot pada pusat atau titik yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan kisah dalam sebuah prosa. **Gaya** adalah cara khas pengarang. Macam tema yang dipilih, cara meninjau persoalan, cara menuangkannya dalam cerita adalah wilayah dari gaya yang diwujudkan melalui bahasa.

Tema terekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa). Pandangan, pendapat, dan harapan para prosais dari bidang sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, dan keamanan yang masih berada di dalam pikiran dan perasaan para prosais termasuk dalam unsur tema. Pendapat, pandangan, dan harapan yang dimaksud kemudian diekspresikan melalui unsur alur, tokoh-penokohan, latar, pusat pengisahan/sudut pandang, dan gaya (bahasa).

2. Kehidupan orang lain

Kehidupan merupakan aktivitas yang dialami oleh makhluk untuk hidup. Kehidupan seseorang mengacu pada seseorang yang berusaha untuk hidup. Perjalanan menjalani hidup tentu tidak semudah diucapkan, tetapi terdapat lika-liku yang sulit untuk ditebak. Adakalanya seseorang itu memperoleh hidup yang nyama, tenang tentram, dan bahagia. Namun di waktu yang berbeda dan atau bersamaan adakalanya seseorang atau orang lain tersebut memperoleh kondisi yang sebaliknya, misalnya sedih, tidak tenang, tidak nyama.

Sehubungan dengan pembelajaran menulis cerpen, kehidupan yang dirasakan atau dialami oleh seseorang sebenarnya sama juga kehidupan yang ada dalam sebuah cerpen. Sebab, pada dasarnya cerpen yang ditulis oleh seseorang itu sebenarnya membuat kehidupan yang imajinatif dalam sebuah cerita yang disusunnya. Dengan demikian, bentuk kehidupan seseorang atau orang lain yang ada dalam dunia nyata dapat dijadikan sebuah pijakan atau «sumber inspirasi» dalam menulis cerpen.

3. Menulis cerpen

Langkah pokok, kegiatan pembelajar, kegiatan pebelajar, dan prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis cerpen yang berbasis pada pengalaman dengan menggunakan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut.

Langkah pokok pertama adalah apersepsi. Langkah ini diwujudkan oleh pembelajar menyampaikan teori tentang cerpen, pengalaman, dan proses menulis cerpen kepada pebelajar. Kegiatan yang dilakukan pebelajar diperlihatkan dengan mengikuti penjelasan teoretis mengenai cerpen (: pengertian dan unsur pembangun), pengalaman, dan menulis cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan dalam proses pembelajarannya meliputi; Pemodelan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kedua adalah pengingatan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah kegiatan mengarahkan pebelajar untuk mengingat-ingat peristiwa-peristiwa yang pernah dialami/dirasakannya, atau peristiwa-peristiwa yang diketahuinya, dalam pengertian peristiwa dimaksud tidak dialaminya/dirasakannya tetapi diketahuinya. Peristiwa di sini dapat berupa peristiwa fisik maupun peristiwa non-fisik (batin, pemikiran, perasaan, dsb). Kegiatan pebelajar diwujudkan dengan mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Penemuan, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketiga adalah pemilihan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah mengarahkan pebelajar melakukan kegiatan menentukan salah satu peristiwa di antara sekian peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Peristiwa yang dipilih adalah peristiwa yang paling mengesankan. Peristiwa yang telah dipilihnya itu kemudian dijadikan sebagai dasar cerpen yang hendak ditulisnya. Kegiatan pebelajar adalah memilih peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Penemuan, Mempertanyakan, Konstruktivistik, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keempat adalah penyusunan urutan peristiwa. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar menyusun urutan peristiwa yang pernah dialaminya/dirasakannya, atau diketahuinya. Urutan peristiwanya disusun secara garis besar, tidak rinci dan mendetil. Kegiatan pebelajar adalah menyusun urutan peristiwa/ kejadian dari pengalaman yang paling mengesankan. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Refleksi, Mempertanyakan, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok kelima adalah perangkaian peristiwa fiktif. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk merangkai peristiwa nyata

dengan peristiwa fiktif. Kegiatan pebelajar adalah merangkai peristiwa/ kejadian fiktif berdasarkan pada pengalaman yang paling mengesankan. Pebelajar dapat mengurangi, menambah, ataupun mengubah urutan peristiwa yang telah disusunnya pada tahap ketiga dengan peristiwa yang diinginkannya. Pebelajar dapat menambah atau mengubah seluruh unsur cerita sesuai dengan yang diinginkannya (:dianginkannya). Cara penulisannya: susunan peristiwa ubahan (peristiwa fiktif) diletakkan di samping atau di bawah urutan peristiwa nyata. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok keenam adalah penyusunan cerpen. Kegiatan pebelajar adalah membimbing pebelajar untuk menuliskan peristiwa yang telah ditambah dan/atau yang telah diubah (peristiwa fiktif), yang telah ditulis pada tahap keempat ke dalam format cerpen. Pada langkah ini pengajar mengingatkan pebelajar untuk harus memperhatikan hakikat, ciri-ciri, dan unsur-unsur cerpen sebagai prosa fiksi. Hasilnya adalah sebuah cerpen yang berdasar pada pengalaman nyata penulisnya. Kegiatan pebelajar adalah menyusun cerpen fiksi. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Konstruktivistik, Penemuan, Mempertanyakan, Refleksi, dan Penilaian Autentik.

Langkah pokok ketujuh adalah revisi dan penjadian cerpen. Kegiatan pembelajar adalah membimbing pebelajar untuk membaca kembali cerpen yang ditulisnya. Apabila ada hal-hal yang perlu diperbaiki, pebelajar disarankan untuk memperbaikinya. Bahkan, apabila pebelajar merasa perlu merombaknya, maka pembelajar membolehkan pebelajar untuk melakukan perombakan cerpennya. Setelah pebelajar merevisi cerpennya, pebelajar membimbing pebelajar untuk menulis kembali cerpen yang telah direvisinya. Jika pebelajar telah melaksanakannya berarti dia telah menghasilkan satu cerpen yang berbasis pada pengalamannya. Kegiatan pebelajar adalah merevisi dan finalisasi cerpen. Prinsip pendekatan kontekstual yang digunakan meliputi; Refleksi, Mempertanyakan, Konstruktivistik, Penemuan, dan Penilaian Autentik.

F. Skenario Pembelajaran

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
1	Pendahuluan a. Pembelajar menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran materi yang akan dipelajari	1. Pemodelan 2. Mempertanyakan 3. Penilaian Autentik	15'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pebelajar membaca model cerpen yang disediakan - Pembelajar membantu pebelajar merumuskan dan mengemukakan tentang pengertian dan unsur pembangun cerpen melalui kegiatan tanya jawab dari model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mencari unsur-unsur pembangun model cerpen yang telah dibaca - Pebelajar menyampaikan temuannya tentang unsur-unsur pembangun cerpen berdasarkan model cerpen yang telah dibaca - Pembelajar membimbing pebelajar mengemukakan jenis/bentuk kehidupan kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) - Pembelajar membimbing pebelajar untuk merumuskan pengertian dan mengklasifikasikan kehidupan orang lain menurut jenis/bentuknya - Pembelajar membimbing dan menjelaskan pebelajar mengenai tahapan menulis cerpen - Pembelajar memberi penguatan aspek teoretik cerpen, kehidupan orang lain, dan menulis cerpen 		
2.	<p>Inti</p> <p>a. Pengarahan pengingatan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar mengingat (mencari) peristiwa/kejadian yang dapat dikategorikan dalam kejadian kehidupan orang lain <p>b. Pengarahan pemilihan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar memberikan bimbingan kepada pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian kehidupan 	<p>1. Refleksi</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Penilaian Autentik</p> <p>1. Penemuan</p> <p>2. Mempertanyakan</p> <p>3. Konstruktivistik</p> <p>4. Penilaian Autentik</p>	150'

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<p>orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan paling mengesankan</p> <p>c. Pembimbingan penyusunan urutan peristiwa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/kejadian dari kejadian kehidupan orang lain yang telah dipilih sesuai urutan peristiwanya <p>d. Pembimbingan perangkaian peristiwa fiktif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mengingat (mencari) peristiwa/ kejadian lain yang mirip (cerita imajinatif yang diidealkan) dengan peristiwa/kejadian dari kejadian kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memilih peristiwa/ kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari kejadian kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/kejadian lain yang mirip dengan peristiwa/ kejadian dari kejadian kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang mirip 	<p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Refleksi</p> <p>4. Mempertanyakan</p> <p>5. Penilaian Autentik</p> <p>1. Konstruktivistik</p> <p>2. Penemuan</p> <p>3. Mempertanyakan</p> <p>4. Refleksi</p> <p>5. Penilaian Autentik</p>	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membandingkan peristiwa/ kejadian dari kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memadukan peristiwa/ kejadian dari kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membuat konsep kejadian/ peristiwa yang diidealkan melalui perpaduan peristiwa/ kejadian dari kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dengan peristiwa/ kejadian lain yang mirip 		
e.	Pembimbingan penyusunan cerpen <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk mendeskripsi peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang diharapkan berdasarkan pada perpaduan peristiwa/ kejadian dari kehidupan orang lain yang diketahui (dibaca, didengar, atau dilihat) dan yang paling mengesankan dan peristiwa/ kejadian lain yang mirip - Pembelajar membimbing pebelajar untuk menulis cerpen berdasarkan peristiwa/ kejadian dari kondisi ideal yang telah dideskripsikan 	1. Konstruktivistik 2. Penemuan 3. Mempertanyakan 4. Refleksi 5. Penilaian Autentik	
f.	Pembimbingan revisi dan penjadian cerpen <ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk membaca berulang-ulang cerpen yang ditulis untuk membuat isi cerpen sesuai dengan keinginan 	1. Refleksi 2. Mempertanyakan 3. Konstruktivistik 4. Penemuan 5. Penilaian Autentik	

NO.	KEGIATAN	PRINSIP PENDEKATAN KONTEKSTUAL	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> - Pembelajar membimbing pebelajar untuk memperhalus dan mengembangkan lebih luas cerpen yang dihasilkan (melakukan revisi) bila diperlukan 		
3.	Penutup <ul style="list-style-type: none"> a. Pembelajar menyampaikan hasil evaluasi cerpen b. Pembelajar memberikan komentar dan saran c. Pembelajar membantu pebelajar untuk menyimpulkan dan mengukuhkan konsep dalam menulis cerpen d. Pembelajar memberikan motivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam menulis cerpen e. Pembelajar membimbing pebelajar untuk mempublikasikan hasil cerpen terbaik (di Mading sekolah, Majalah Sekolah, surat kabar dll) 	1. Refleksi 2. Penilaian Autentik	15'

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, Tanya Jawab, Demonstrasi, Penugasan (Pemberian Tugas), Proyek, Penyelesaian Masalah (*Problem Solving*), Pengamatan (Observasi)

H. Media/Sumber Pembelajaran

- Buku kumpulan cerpen
- Buku Bahasa dan Sastra Indonesia SMA X terbitan Pemko Semarang
- Buku LKS
- Sumber lain yang relevan

I. Penilaian

Jenis Tagihan: tugas individu

Bentuk Instrumen: lembar penilaian

1. Penilaian proses: Jurnal, Observasi, Rubrik
2. Penilaian hasil: portofolio

1. Lembar Penilaian proses

JURNAL KEGIATAN PENULISAN CERPEN

NAMA SISWA :

KELAS/NOMOR :

Tanggal	Kegiatan	Hasil			Catatan
		Ubah	Revisi	Lanjutan	
	Persiapan dan Konsultasi 1. Observasi dan menemukan ide 2. Menetapkan ide 3. Menetapkan fokus 4. Mengumpulkan bahan tulisan				
	Penulisan 1. Menuliskan draft 2. Membaca berulang-ulang sambil memperbaiki karya cerpen 3. Menuliskan draft sebagai bahan laporan awal				
	Penulisan Akhir dan Tindak Lanjut 1. Memperbaiki draft 2. Menjawab pertanyaan dan meng-himpun saran 3. Mempublikasikan cerpen				

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SISWA DALAM PEMBELAJARAN

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa secara tekun mengikuti proses pembelajaran				
2.	Apakah siswa berpartisipasi (bertanya, melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab)?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

**LEMBAR OBSERVASI SIKAP DAN EVALUASI DIRI
DALAM PROSES MENULIS CERPEN**

No	Aspek yang diobservasi	Hasil Observasi			Catatan
		Baik	Cukup	Kurang	
1.	Apakah siswa menunjukkan sikap positif dalam menulis				
2.	Apakah siswa dapat menulis dengan benar?				
3.	Apakah siswa dapat menulis satu bagian cerpen dalam waktu yang telah ditentukan?				
4.	Apakah siswa merefleksikan hasil tulisannya dengan tujuan yang telah ditentukan?				

Keterangan:

Baik : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Cukup : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen cukup sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

Kurang : Sikap yang ditampilkan oleh pebelajar selama mengikuti pembelajaran menulis cerpen kurang sesuai dengan pembelajaran yang dirancang oleh pembelajar

LEMBAR OBSERVASI STRATEGI MENULIS CERPEN

No.	Apakah aspek yang diobservasi	Hasil observasi
1.	Apakah siswa menentukan tujuan menulis cerpen secara jelas?
2.	Apakah siswa menggunakan strategi menulis cerpen yang sesuai dengan teori yang dipelajarinya?
3.	Apakah siswa dalam menulis cerpen menghubungkan pengalamannya dengan pengetahuan yang dimilikinya?

RUBRIK PENULISAN CERPEN BERBASIS PENGALAMAN

NAMA SISWA :

KELAS/NO :

Tanggal	Unjuk Kerja Siswa	Catatan
	1. Mengingat satu peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan. 2. Menulis urutan peristiwa dari kehidupan orang lain yang paling mengesankan	
	1. Membaca urutan peristiwa yang diketahui 2. Menuliskan kondisi/peristiwa ideal yang diharapkan.	
	1. Menulis cerpen dengan cara merangkai peristiwa yang dialaminya dengan peristiwa yang diidealkan/diinginkan	

2. Lembar penilaian hasil

Lembar penilaian Cerpen

No	Nama Siswa	Judul Cepen	Aspek Penilaian					Jml Skor	Nilai
			A	B	C	D	E		
1.									
2.									
3.									
Dst									

Keterangan : A :Tema; B : Kelengkapan Unsur; C : Keterpaduan Unsur;
D : Kemeranian; E : Penggunaan Bahasa

Rincian per aspek penilaian dalam memberikan skor mematuhi ketentuan berikut.

a. Tema

Skor 4 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam keseluruhan cerita.

Skor 3 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam sebagian besar cerita.

Skor 2 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar dalam setengah keseluruhan cerita.

Skor 1 : tema dan isi (pokok persoalan) tergambar sedikit dalam cerita.

b. Kelengkapan Unsur

Skor 4 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa sangat suka, emosi penulis sangat terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali dengan jelas.

Skor 3 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa cukup suka, emosi penulis terlibat sedang, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedang.

Skor 2 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa agak suka, emosi penulis sedikit terlibat, serta plot dan karakter kemanusiaan dapat dikenali sedikit.

Skor 1 : bentuk (karakteristik) formal cerpen dirasa tidak suka sama sekali, emosi penulis tidak terlibat sama sekali, serta plot dan karakter kemanusiaan tidak sama sekali dikenali.

c. Keterpaduan Unsur

Skor 4 : tempo sangat cepat, keintegrasian struktur (elemen) sangat baik dan sangat kompleks.

Skor 3 : tempo cukup cepat, keintegrasian struktur (elemen) baik dan cukup kompleks.

Skor 2 : tempo agak lambat, keintegrasian struktur (elemen) agak baik dan cukup simpel.

Skor 1 : tempo sangat lambat, keintegrasian struktur (elemen) sangat jelek dan sangat simpel.

d. Kemeranian

Skor 4 : sangat menantang, sangat menarik, sangat asli, terpercaya dan terdapat, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sangat banyak, imajinasi sangat tinggi, dan sangat jelas daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 3 : cukup menantang, cukup menarik, keaslian sedang, cukup terpercaya dan cukup terdapat, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan sedang, imajinasi sedang, dan daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu juga sedang.

Skor 2 : agak menantang, sedikit menarik, sedikit asli, cukup tidak terpercaya dan sedikit terdapat, mengandung ironi dan sedikit unsur yang menegangkan, imajinasi sedikit, dan sedikit pula daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

Skor 1 : sama sekali tidak menantang, sama sekali tidak menarik, sama sekali tidak asli, sama sekali tidak terpercaya dan sama sekali tidak terdapat, mengandung ironi dan unsur yang menegangkan, sama sekali tidak imajinasi, dan sama sekali tidak ada daya tarik yang tanpa terikat pada ruang dan waktu.

- e. Penggunaan Bahasa
 Skor 4 : penggunaan bahasa sangat terampil
 Skor 3 : penggunaan bahasa cukup terampil
 Skor 2 : penggunaan bahasa agak terampil
 Skor 1 : penggunaan bahasa sama sekali tidak terampil

Nilai = Jumlah Skor pada Keseluruhan Aspek Penilaian X 5

Mengetahui,
 Kepala Sekolah,

Pembelajar,

 NIP

 NIP

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M.H. 1981. *A Glossary of Literary Terms*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Akhadiyah, S. 2002. *Menulis 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ali, Lukman (Ed.). 1967. *Bahasa dan Kesusasteraan Indonesia sebagai Cermin Manusia Indonesia Baru*. Jakarta: Gunung Agung.
- Brown, Carol Lynch dan Carl M. Tomlinson. 1999. *Essentials of Children Literature*. USA: Allyn & Bacon.
- Budianta, Melanie dkk. 2003. *Membaca Sastra*. Magelang : Indonesia Tera.
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metode & Teori Pengajaran Sastra*. Yogyakarta : Buana Pustaka.
- Eneste, Pamusuk (Ed.). 1981. *Leksikon Kesusasteraan Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- _____. 1983a. *Cerpen Indonesia Mutakhir, Antologi Essai dan Kritik*. Jakarta: Gramedia.
- _____. 1983b. *Proses Kreatif, Mengapa dan Bagaimana Saya Mengarang I*. Jakarta : Gramedia
- _____. 1984. *Proses Kreatif, Mengapa dan Bagaimana Saya Mengarang II*. Jakarta: Gramedia.
- Esten, M. (Ed.). 1988. *Menjelang Teori dan Kritik Susastra Indonesia yang Relevan*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Galloway, Charles. 1976. *Psychology for Learning and Teaching*. New York : Mc. Graw-Hill Book Co.

- Hudson, William Henry. 1965. *An Introduction to the Study of Literature*. London: George G. Harrap.
- Hoerip, Satyagraha. 1979. *Cerita Pendek Indonesia*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Hurt, J. 1994. *Literature: A Contemporary Introduction*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Hill, B.C., C. Ruptic, L. Norwick. 1998. *Classroom Bases Assessment*. Norwood: Cristhoper_Gordon Publisher, Inc.
- Holt-Reynolds, Diane. 1999. *Good Reader, Good Teacher? Subject Matter Expertise as Challenge in Learning to Teach*. Harvard Educational Review. Vol. 69 No.1 Spring 1999.
- Jackson, Rosemary. 1991. *Fantasy: The Literature of Subversion*. London and New York: Routledge.
- Jamaris, Martini. 2003. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak". Dalam Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 2, Mei. Jakarta: Program Studi Pendidikan Usia Dini PPs Universitas Negeri Jakarta
- Jassin, H.B. 1965. *Analisa, Sorotan Cerita Pendek*. Jakarta : Gunung Agung.
- _____. 1967a. *Kesusasteraan Indonesia dalam Kritik dan Esei I*. Jakarta: Gunung Agung.
- _____. 1967b. *Kesusasteraan Indonesia dalam Kritik dan Esei II*. Jakarta: Gunung Agung.
- _____. 1967c. *Kesusasteraan Indonesia dalam Kritik dan Esei III*. Jakarta: Gunung Agung.
- _____. 1967d. *Kesusasteraan Indonesia dalam Kritik dan Esei IV*. Jakarta: Gunung Agung.
- _____. 1971. *Tifa Penyair dan Daerahnya*. Jakarta: Gunung Agung.
- _____. 1983a. *Pengarang Indonesia dan Duniannya*. Jakarta: Gramedia.
- _____. 1983b. *Sastra Indonesia sebagai Warga Sastra Dunia*. Jakarta: Gramedia.
- Johnson, E.B. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, Inc.
- Joyce, B., M. Weit, B. Showers. 1992. *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Kenney, William. 1966. *How to Analyze Fiction*. New York: Monarch Press.
- Kette, Elfira Sonia Soli; Pratiwi, Yuni; dan Sunoto. 2016. *Pengembangan Bahan Pelatihan Menulis Cerita Pendek Bermuatan Nilai Karakter Untuk Guru SMP Negeri Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Se-Kota Kupang*. Artikel dalam *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume: 1 Nomor: 4 Bulan April Tahun 2016 Halaman: 698—704.
- Kleden, Ignas. 1998. "Fakta dan Fiksi tentang Fakta dan Fiksi : Imajinasi dalam Sastra dan Ilmu Sosial", dalam *Kalam*, edisi 11. Jakarta : Institut Studi Arus Informasi.
- Kusmarwanti. 2012. *Menumbuhkan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar*. Makalah dalam Seminar Nasional dan Temu Alumni Dies Natalis ke-48 UNY.
- Laelasari dan Nurlaila. 2006. *Kamus Istilah Sastra*. Bandung: Penerbit Nuansa Aulia.
- Lubis, Mochtar. 1978. *Teknik Mengarang*. Jakarta: Nunung Jaya.
- Lukens, Rebecca J. 2003. *A Critical Handbook of Children's Literature*. New York: Longman
- Luxemburg, Jan van, Mieke Bal, dan Willem G. Weststeijn. 1992. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Muijs, Daniel & David Reynolds. 2008. *Effective Teaching: Teori dan Aplikasi*. Edisi Kedua. Penerjemah: Drs. Helly Prajitno Soetjipto, M.A., Dra. Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Muzakki, Akhmad. 2004. "Perkembangan Sastra di Era Bani Umayyah : Analisis Kritis Strukturalisme Genetik" dalam *Lingua : Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, Volume II. No. 1. Edisi September 2004. Malang : Fakultas Humaniora dan Budaya UIN Malang.
- _____. 2005. *Karya Sastra : "Mimesis, Realitas, atau Mitos?"* dalam *Lingua : Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, Volume II. No. 2. Edisi Maret 2005. Malang : Fakultas Humaniora dan Budaya UIN Malang.
- _____. 2006. *Kesusasteraan Arab: Pengantar Teori dan Terapan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Norton, Donna E. 1983. *Through the Eyes of a Child : An Introduction to Children's Literature*. Ohio : Bell & Howell Company

- Nurgiyantoro, Burhan. 1998. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : UGM Press.
- _____. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- _____. 2004. *Sastra Anak: Persoalan Genre*. Artikel dalam *Jurnal Humaniora*. Volume 16, No.2, Juni 2004. Halaman 107-122. Yogyakarta: Fakultas Sastra UGM.
- _____. 2005. *Sastra Anak : Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Oxford, Rebecca L. 1990. *Language Learning Strategies, What Every Teacher Should Know*. Boston, Massachusetts: Heinle&Heinle Publisher.
- Perrine, L. 1983. *Story and Structure*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Publisher.
- Perrine, Laurence. 1966. *Story and Structure*. Second Edition. New York: Harcourt. Brace & World, Inc.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 1995. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- _____. 1997. *Prinsip-Prinsip Kritik Sastra*. Yogyakarta : UGM Press.
- _____. 2002. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta : UGM Press.
- Pradotokusumo, Partini Sardjono. 2005. *Pengkajian Sastra*. Jakarta : Gramedia
- Pratiwi, Yuni. 2005. "Model Perangkat Pembelajaran Apresiasi Sastra untuk Pendidikan Moral Berdasarkan pendekatan Kontekstual bagi Siswa SMP". Disertasi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Prihatmi, Th. Sri Rahayu. 1977. *Pengarang-pengarang Wanita Indonesia*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Puryanto, Edi. 2008. *Konsumsi Anak dalam Teks Sastra di Sekolah*. Makalah dalam Konferensi Internasional Kesusasteraan XIX HISKI.
- Rahmato, B. 1988. *Metode Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2007. *Eстетika, Sastra, dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Resmini, Novi. Tanpa tahun. *Sastra Anak dan Pengajarannya di Sekolah Dasar* (http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA/196711031993032-NOVI_RESMINI/SASTRA_ANAK_DAN_PENGAJARANNYA.pdf)
- Sangidu. 2005. *Penelitian Sastra*. Yogyakarta : Unit Penerbitan Fakultas Ilmu Budaya UGM.
- Sayuti, Suminto A. 1996/1997. *Apresiasi Prosa Fiksi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- _____. 2002. "Sastra dalam Persepektif Pembelajaran". Dalam Sarumpaet, R.K.T. (Ed.). *Sastra Masuk Sekolah*. Hlm. 34-48. Jakarta: Indonesiatara.
- Sudarman, Paryati. 2008. *Menulis di Media Massa*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Sudjiman, Panuti (Ed.). 1984. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- _____. 1991. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustak Jaya.
- Sugiarti. 2013. *Kajian Sastra Anak "Kecil-Kecil Punya Karya The Evergreen" Karya Nisrina Hanifah dalam Perspektif Pendidikan Karakter*. Artikel dalam *Jurnal Humanity*. Volume 8. Nomor 2. Maret 2013
- Sujarwanto, Jabrohim. 2001. *Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Peran Transformasi Sosial Budaya Abad XXI*. Yogyakarta: Penerbit UAD.
- Sukarjaputra, Rakaryan. 2002. "Buku yang Baik Merangsang Anak Berimajinasi" dalam 'Sekolah' Alternatif untuk Anak (Sinta Ratnawati ed.). Jakarta: Penerbit Buku Kompas
- Sumardjo, Jakob, dan Zaini K.M. 1988. *Apresiasi Kesusasteraan*. Jakarta : Gramedia.
- Sumardjo, Jakob. 1984. *Memahami Kesusasteraan*. Bandung: Alumni.
- Stanton, Robert. 1965. *An Introduction to Fiction*. New York: Rinehart and Winston Inc.
- Suroto. 1989. *Apresiasi Sastra Indonesia* (Ulfah, Ed). Jakarta: Erlangga.
- Suryaningtyas, Valentina Widya dan Setyaningsih, Nina. 2014. *Kualitas Keberterimaan Sastra Anak Dalam Portal Online*. Laporan Akhir Penelitian Dosen Pemula. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.

- Yudiono, K.S. 1984. *Bagaimana Mengarang Cerpen*. Semarang: Yayasan Keluarga Penulis & Prabhantara.
- _____. 1986. *Telaah Kritik Sastra Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Teeuw. 1989. *Sastra dan Ilmu Sastra : Pengantar Teori Sastra*. Bandung : Pustaka Jaya Girimukti Pusaka.
- Tompskin, G.E. 1990. *Teaching Writing Balancing Process and Product*. Canada: Macmillan College Publishing Company.
- Widiastono, Tony D. 2002. "Hati-Hati Memilih Buku Bacaan Anak-Anak" dalam *'Sekolah' Alternatif untuk Anak* (Sinta Ratnawati ed.). Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Zaidan, dkk. 1991. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Resmini, Novi. Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar Melalui Implementasi Strategi *Directed Reading Activity (DRA)*.

TENTANG PENULIS

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum

Profesor Ilmu Sastra, Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum lahir di Pemalang 3 Agustus 1960. Ia menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Diponegoro (1987). Studi S2 Bidang Ilmu Sastra ia tempuh di Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Universitas Indonesia (2001). Adapun pendidikan doktoral di Bidang Pendidikan Bahasa ia peroleh dari Program Pascasarjana (PPs) Universitas Negeri Semarang, 2008 silam.

Setelah menjabat sebagai Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia ia kemudian diberi amanat untuk menjadi Dekan Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) Universitas Negeri Semarang sejak 20 Mei 2011 sampai sekarang. Ia pernah menjabat Ketua Umum Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia (HISKI) periode 2010-2011.

Prof. Agus Nuryatin mengajar pertama kali pada Januari 1989. Sejak saat itu ia banyak melakukan penelitian tentang sastra dan pendidikan sastra, antara lain Pengembangan Model Pemelajaran Penulisan Cerita Pendek Berbasis Keterampilan Proses Siswa SMA Program Bahasa di Jawa Tengah (Tahap I) (2007), Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berwawasan Multikultural untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa SMP (2007), dan beberapa penelitian yang lain. Di bidang pengajaran sastra, ia juga

telah melakukan berbagai penelitian, antara lain Teks-teks Puisi untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, Tingkat Keterbacaan Wacana Buku Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I, II, dan III SMP dan SMA Terbitan Surya Angkasa yang Beredar di Jawa Tengah (1994), Kecenderungan Guru Kelas V SD di Kota Memberikan Waktu Tunggu kepada Siswa untuk Menjawab Pertanyaan yang Diajukan (Studi Perilaku Ajar Guru Pendidikan Dasar di Kodia Semarang) (1993), dan hingga sekarang masih aktif meneliti.

Buku yang pernah dihasilkannya antara lain **Cerita Rakyat dari Semarang** (buku cerita, tahun 1996); **Cerita Rakyat dari Semarang 2** (buku cerita, tahun 2002); **Formalisme Rusia Mengolah Fakta dalam Fiksi** (2005); dan **Mengabadikan Pengalaman dalam Cerpen 7 Langkah Pembelajaran Menulis Cerpen** (2010).

Retno Purnama Irawati, S.S., M.A

Retno Purnama Irawati lahir di Surakarta, 25 Juli 1978. Jenjang pendidikan dasar hingga SMA ditempuh di Surakarta. Jenjang S1 berhasil diselesaikan di Jurusan Sastra Asia Barat, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada pada tahun 2002. Jenjang S2 diselesaikan pada Kajian Timur Tengah, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada pada tahun 2009.

Retno Purnama Irawati mengajar pertama kali pada Januari 2005, dan menjadi dosen tetap pada prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Sejak saat itu, selain mengajar, ibu dua orang anak ini banyak melakukan penelitian di bidang pendidikan, sastra, dan linguistik, serta melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

Buku yang pernah dihasilkannya antara lain **Pengantar Memahami Sastra** (2009 ditulis bersama suami, Siminto, S.Pd., M.Hum); **Mengenal Sejarah Sastra Arab** (2012); dan **Pengantar Memahami Linguistik** (2013).