

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kedudukan Pembelajaran Mengonstruksi sebuah Cerita Pendek dengan Memperhatikan Unsur-unsur Pembangun dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA Kelas XI Berdasarkan Kurikulum

Pendidikan di Indonesia selalu berkembang. Hal itu terjadi untuk meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik. Kurikulum adalah salah satu bentuk dari perkembangan pendidikan di Indonesia. Menurut Hamalik (2011, hlm. 17) kurikulum adalah suatu program pendidikan yang disediakan untuk membelajarkan peserta didik. Maksudnya, kurikulum yang telah ada membuat peserta didik mampu melaksanakan proses belajar di dalam kelas secara terarah.

Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis teks. Pendekatan berbasis teks ini diharapkan peserta didik mampu memiliki kemampuan untuk lebih mengetahui jenis teks yang terdapat dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, peserta didik juga mampu membuat teks yang baik dan benar sesuai tujuan kurikulum yang telah ada.

Kurikulum mempunyai tujuan yang jelas untuk pendidikan di Indonesia. Selaras dengan itu, menurut Mulyasa (2008, hlm. 46) kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, kompetensi dasar, materi standar, dan hasil belajar, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pendidikan. Adanya kurikulum mampu mengarahkan proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang lebih baik.

Salah satu yang berkembang adalah Pendidikan Bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia secara

berkelanjutan. Hal tersebut juga disampaikan kemendikbud (2017, hlm. iv) Kurikulum Bahasa Indonesia secara ajeg dikembangkan mengikuti perkembangan teori tentang bahasa dan teori belajar bahasa yang sekaligus menjawab tantangan kebutuhan zaman.

Kebutuhan yang dibutuhkan yaitu ada sangkut pautnya dengan peserta didik, Menurut Ismawati (2012, hlm. 1), “Secara tradisional kurikulum berarti sejumlah pelajaran yang harus ditempuh siswa di sekolah atau kursus. Kurikulum juga diartikan sebagai rencana pelajaran yang sengaja disusun untuk mencapai sejumlah tujuan pendidikan.” Maksudnya, kurikulum diciptakan untuk rancangan dan rencana yang harus dilaksanakan untuk menempuh dan menghasilkan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai saat proses belajar-mengajar.

Berdasarkan itu, kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia diciptakan untuk pendidik sebagai panduan saat proses mengajar. Kurikulum juga bermanfaat untuk peserta didik sebagai pedoman untuk pembelajaran. Tujuan kurikulum akan tercapai apabila adanya kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik.

a. Kompetensi Inti

Kompetensi inti merupakan tingkat kemampuan bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kompetensi inti juga merupakan bagian dari kompetensi dasar, di dalamnya terbagi menjadi sikap religius, sikap sosial, kognitif, dan psikomotor. Keempat itu adalah acuan pembelajaran bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik dan benar. Kompetensi inti dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menjalankan keempat kompetensi itu dengan sepadan sebagai sesuatu yang harus dimiliki oleh peserta didik.

Kompetensi inti merupakan kebutuhan kompetensi bagi peserta didik. Priyanti dalam Azizah (2018, hlm. 11) mengatakan kompetensi inti sebagai berikut.

Kompetensi Inti (KI) adalah operasionalisasi atau jabaran lebih dari SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan dalam satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, kompetensi inti merupakan hasil dari kualitas peserta didik yang dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu aspek sikap, aspek pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) dalam pembelajaran yang berlangsung. Beberapa aspek tersebut diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Aspek sikap dilihat dari tingkah-laku peserta didik dalam pembelajaran, aspek pengetahuan dilihat dari kemampuan berpikir peserta didik dan hasil pembelajaran peserta didik, aspek keterampilan dilihat dari cara peserta didik dalam menghasilkan suatu inovasi terbaru.

Kualitas dapat diketahui dari usia peserta didik. Rusman (2016, hlm. 108) mengatakan, “Kompetensi inti dirancang seiring dengan meningkatnya usia peserta didik pada kelas tertentu.” Berdasarkan uraian tersebut, kompetensi inti disesuaikan dengan usia dari peserta didik agar tujuan dari kompetensi inti dapat dicapai.

Sejalan dengan itu, kompetensi inti menurut Kunandar (2015, hlm. 26) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, dan mata pelajaran. Maksudnya, kompetensi inti menggambarkan klasifikasi tentang apa saja yang harus dipelajari peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, kompetensi inti merupakan acuan peserta didik saat pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan kualitas dari peserta didik. Kompetensi inti dirancang dengan melihat usia dan jenjang pendidikan dari peserta didik. Kompetensi inti menjadi gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam mata pelajaran yang akan diajarkan.

Penulis menyimpulkan bahwa kompetensi inti merupakan uraian standar kompetensi lulusan (SKL) sebagai bentuk kualitas peserta didik setelah mempelajari

dan menyelesaikan pendidikan yang terdiri dari tiga aspek yaitu, aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Kompetensi inti yang akan digunakan oleh penulis adalah “KI 4 yakni: mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.”

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan penjabaran dari setiap kompetensi. Kompetensi dasar juga merupakan kompetensi yang ada pada setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti. Kompetensi dasar terdiri dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik mampu menguasai standar yang telah ditetapkan.

Kompetensi dasar harus dikuasai oleh peserta didik. Priyanti dalam Azizah (2018, hlm. 11) mengatakan kompetensi dasar sebagai berikut.

Kompetensi dasar adalah kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam suatu mata pelajaran di kelas tertentu. Kompetensi dasar setiap mata pelajaran di kelas tertentu ini merupakan jabaran lebih lanjut dari kompetensi inti, yang memuat tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Berdasarkan uraian tersebut, kompetensi dasar merupakan penjabaran dari kompetensi inti yang lebih menguraikan secara jelas sehingga peserta didik dapat menguasai mata pelajaran saat pembelajaran berlangsung.

Selaras dengan pendapat Priyanti, kompetensi dasar menurut Permendikbud No. 24 Tahun 2016 (2016, hlm. 3) merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti. Artinya dalam kompetensi dasar memiliki acuan pada kompetensi inti untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran pada masing-masing satuan pendidikan.

Kompetensi dasar mempengaruhi proses dalam pembelajaran di kelas. Menurut Mulyasa (2008, hlm. 139) kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan

penyusunan indikator kompetensi. Maksudnya kemampuan yang harus dikuasai peserta didik memiliki satu rujukan yang ada agar pendidik mengetahui batas kemampuan masing-masing peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, bahwa kompetensi dasar merupakan penjelasan secara terinci tentang lanjutan dari kompetensi inti yang terdiri dari ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Pengetahuan bukan menjadi patokan inti dari keberhasilan belajar peserta didik, tetapi ada faktor lainnya seperti keterampilan dan sikap.

Penulis menyimpulkan bahwa kompetensi dasar terdiri atas beberapa aspek yang diperlukan peserta didik dalam proses belajar, maka penulis memilih kompetensi dasar yang terdapat pada Kurikulum 2013 yakni 4.9 mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

c. Alokasi Waktu

Alokasi waktu merupakan durasi waktu yang direncanakan dan dibutuhkan pada proses pembelajaran mulai dari pembelajaran awal sampai pembelajaran berakhir. Perkiraan waktu yang direncanakan akan digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Dalam menentukan alokasi waktu dilihat dari materi dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan waktu dilihat dari banyaknya materi, kesulitan materi, dan pemahaman peserta didik sehingga pentingnya materi tersebut akan didapatkan oleh peserta didik.

Ketepatan mengalokasikan waktu dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Iskandarwassid (2013, hlm. 173) mengatakan alokasi waktu sebagai berikut.

Melalui perhitungan waktu dalam satu tahun ajaran berdasarkan waktu-waktu efektif pembelajaran bahasa, rata-rata lima jam pelajaran atau minggu untuk mencapai dua atau tiga kompetensi dasar. Pencapaian kompetensi tersebut harus dikemas sedemikian rupa dengan menggunakan strategi yang disesuaikan dengan waktu yang tersedia.

Berdasarkan pernyataan tersebut, alokasi merupakan perhitungan yang afektif dalam pembelajaran untuk mencapai dua atau tiga kompetensi dasar. Kompetensi

yang akan dicapai harus dikemas dengan baik agar strategi pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Waktu yang ditentukan mencakup seluruh proses belajar yang ada di dalam kelas dan menjadi acuan berhasilnya pembelajaran.

Selaras dengan pendapat Iskandarwassid, Majid (2014, hlm. 58) mengatakan, alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama siswa mempelajari materi yang telah ditentukan, bukan lamanya siswa mengerjakan tugas di lapangan atau dalam kehidupan sehari-hari kelak. Artinya, alokasi waktu digunakan saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas, bukan saat peserta didik mengejkannya di kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas harus dibatasi oleh waktu. Komalasari (2014, hlm. 192) mengatakan, alokasi waktu adalah acuan, waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar tertentu. Maksud dari pendapat tersebut, bahwa adanya alokasi waktu dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk mencapai suatu kompetensi dasar tertentu.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut disimpulkan bahwa, alokasi waktu merupakan waktu yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik saat pembelajaran berlangsung. Pendidik harus menggunakan waktu secara tepat agar tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan waktu yang efektif. Alokasi waktu merupakan hal yang penting dan harus dipertimbangkan sesuai dengan beberapa aspek, mulai dari materi yang disampaikan dan juga pemahaman peserta didik pada materi yang dijelaskan.

Alokasi waktu yang diberikan untuk jenjang SMK/SMA menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016 pada bab IV pelaksanaan pembelajaran adalah 2 x 45 menit setiap satu kali pertemuan. Penulis akan melakukan pembelajaran tersebut dalam dua kali pertemuan. Durasi waktu tersebut sesuai bagi penulis untuk melangsungkan pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen dengan menggunakan media teks berbasis aplikasi (*wattpad*).

2. Mengonstruksi Teks Cerita Pendek

Mengonstruksi cerpen merupakan proses belajar yang memerlukan kemampuan dengan cara berlatih secara berkelanjutan. Mengonstruksi cerpen harus memerlukan bimbingan yang lebih agar peserta didik mampu mengonstruksi dengan struktur yang benar. Dalam mengonstruksi cerpen, masih banyak ditemukan kekurangan-kekurangan yang ada pada peserta didik berakibat tidak berhasilnya peserta didik dalam mengonstruksi sebuah cerita pendek.

a. Pengertian Teks Cerpen

Cerita pendek merupakan sebuah teks yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Teks cerpen mengajarkan tentang kehidupan yang ada di sekitar kita. Melalui teks cerpen, peserta didik mampu memahami aspek-aspek kekeluargaan, sosial, dan budaya. Selain itu, isi dari cerita pendek juga membuat peserta didik paham akan toleransi, kerjasama, kedisiplinan, kejujuran, dan lainnya.

Cerita pendek merupakan sebuah teks yang mempunyai konteks. Kosasih (2014, hlm. 111) mengatakan yang dimaksud cerita pendek sebagai berikut.

Cerita yang menurut wujudnya berbentuk pendek. Ukuran panjang pendeknya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500-5000 kata. Karena itu, cerita pendek sering diungkapkan dengan cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk.

Berdasarkan pernyataan tersebut, cerita pendek merupakan cerita yang bisa diselesaikan dengan sekali duduk. Maksudnya, cerita yang mempunyai jumlah kata yang tidak banyak sehingga pembaca dapat memahami kandungan cerita tersebut dengan waktu yang singkat.

Pendapat Kosasih tersebut sejalan dengan pendapat Hidayati. Menurut Hidayati (2009, hlm. 95) mengatakan bahwa cerpen adalah suatu bentuk karangan dalam bentuk prosa fiksi dengan ukuran yang relatif pendek, yang bisa selesai dibaca dalam sekali duduk, artinya tidak memerlukan waktu yang banyak. Artinya, cerpen

merupakan cerita fiksi yang mempunyai ukuran relatif pendek dan menggunakan waktu yang tidak banyak juga.

Cerita pendek mempunyai unsur-unsur pembangun di dalamnya. Menurut Stanton (2007, hlm. 22) struktur cerpen terdiri atas tiga bagian yaitu fakta cerita, tema, dan sarana cerita. Fakta cerita meliputi karakter, alur, dan latar. Sarana cerita meliputi sudut pandang dan gaya bahasa. Artinya, cerita pendek terdiri dari unsur-unsur pembangun untuk memberikan sebuah cerita yang dikemas secara sederhana namun menarik.

Pendapat Stanton tersebut sejalan dengan pendapat Kosasih. Menurut Kosasih (2011, hlm. 222) mengatakan bahwa cerita pendek adalah cerita yang memiliki tema sederhana, dalam ceritanya memiliki jumlah tokoh yang terbatas, juga jalan cerita yang sederhana, dan latar ceritanya pun meliputi ruang lingkup yang terbatas. Dalam hal ini, cerpen merupakan cerita yang memiliki unsur-unsur pembangun atau unsur intrinsik yang tidak kompleks dan memiliki lingkup yang terbatas.

Cerita pendek juga dapat memberikan kesan kepada pembaca. Menurut Sumardjo (2004, hlm. 9) bahwa cerpen harus bersifat naratif pendek yang memberikan satu kesan kepada pembaca. Maksudnya, setelah selesai membaca cerpen pembaca akan memperoleh suatu kesan yang ada di dalam cerita yang telah dibaca.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut disimpulkan, bahwa cerita pendek merupakan cerita yang memiliki unsur-unsur pembangun yang sederhana dan tidak kompleks. Cerita pendek juga dapat dibaca dengan sekali duduk, karena jumlah kata pada teks cerpen tidak banyak dan bisa dipahami dalam sekali baca. Selain itu, teks cerpen juga mengandung tentang makna dan amanat dalam kehidupan yang membuat pembaca mendapatkan kesan setelah membaca cerita pendek tersebut.

b. Kaidah Teks Cerpen

Pada umumnya setiap teks memiliki karakteristik bahasa yang berbeda, ada yang menggunakan bahasa baku maupun bahasa tidak baku. Kaidah teks merupakan

aturan yang dimiliki dalam penulisan sebuah teks. Maksudnya, kaidah teks bertujuan untuk membedakan antara teks satu dengan jenis teks lainnya.

Kaidah teks menjadikan tulisan menjadi lebih sistematis. Kosasih (2014, hlm. 116) menjelaskan kaidah teks cerpen sebagai berikut.

- a) Cerpen pada umumnya menggunakan bahasa tidak baku atau tidak formal.
- b) Cerpen lebih banyak memotret atau mengisahkan gambaran kehidupan sehari-hari.
- c) Banyak dijumpai kalimat yang tidak lengkap strukturnya; bagian-bagiannya mengalami pelesapan.
- d) Bentuk kalimatnya pendek-pendek, karena terdapat bagian-bagian yang mengalami pelesapan.

Berdasarkan pendapat tersebut, kaidah teks mempunyai empat unsur yang bertujuan agar teks cerpen menjadi lebih nyata sesuai dengan gambaran kehidupan sehari-hari. Teks cerpen juga menggunakan bahasa tidak baku agar pembaca saat membaca teks cerpen dapat memahami dengan baik isi dari cerpen tersebut.

Dalam teks cerpen terdapat kaidah kebahasaan. Keraf dalam Kemendikbud (2014, hlm. 20) menjelaskan tentang kaidah kebahasaan cerpen sebagai berikut.

- a) Gaya bahasa perbandingan (metafora, personifikasi, depersonifikasi, alegori, antithesis, dan sebagainya)
- b) Gaya bahasa pertentangan (hiperbola, litotes, satire, ironi, paradoks, klimaks, antiklimaks, dan sebagainya)
- c) Gaya bahasa pertautan (metonimis, sinekdoke, alusi, eufimism, elipsis, dan sebagainya)
- d) Gaya bahasa perulangan (aliterasi, asonansi, antanaklasis, anaphora, simpleks, dan sebagainya)

Berdasarkan pendapat tersebut kaidah kebahasaan atau disebut juga gaya bahasa mempunyai empat macam. Penggunaan gaya bahasa dalam teks cerpen sebagai penghias agar teks menjadi lebih menarik saat dibaca. Gaya bahasa yang sering digunakan dalam teks cerpen adalah gaya bahasa perbandingan dan gaya bahasa pertentangan.

Teks cerpen menggunakan kaidah penulisan yang tepat agar teks cerpen yang dihasilkan menjadi lebih baik. Venesia dalam Qodri (2016, hlm. 25) mengatakan bahwa kaidah penulisan teks cerpen sebagai berikut.

- a) Cerpen menggunakan tanda petik ganda.
- b) Cerpen tidak menampilkan kepada kita secara langsung petunjuk.
- c) Cerpen dapat berupa pertunjukan pementasan dan juga dapat berupa tidak pertunjukan pementasan.
- d) Cerpen bentuk ceritanya pendek dan memiliki paragraf.
- e) Latar diuraikan dengan narasi.
- f) Dialog tokoh-tokohnya tidak ada.
- g) Deskripsi tokoh, penokohan, latar waktu, dan tempat diuraikan dalam narasi.

Berdasarkan pendapat tersebut, latar, deskripsi tokoh, penokohan, dan tempat diuraikan dalam narasi. Narasi merupakan deskripsi dari sebuah cerita. Cerpen juga tidak menampilkan secara langsung tetapi dengan cara menggambarkan isi dari keseluruhan cerita. Cerpen memiliki bentuk berupa cerita pendek yang memiliki paragraf.

Kaidah kebahasaan teks cerpen menggunakan bahasa tidak baku atau tidak formal yang mengalami pelesapan, sehingga kalimatnya pendek-pendek. Kaidah penulisan teks cerpen lebih cenderung berupa narasi yang merupakan deskripsi dari sebuah teks. Latar tempat, latar waktu, tokoh, penokohan, dan alur di deskripsikan dalam teks. Penulisan teks cerpen juga tidak bertele-tele yang bertujuan agar maksud dari penulis dapat tersampaikan langsung kepada pembaca secara mudah.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut yang dimaksud dengan kaidah teks cerpen adalah sebuah aturan dalam menulis teks cerpen yang bertujuan untuk membedakan antara teks cerpen dengan teks lainnya. Kaidah teks cerpen memiliki penulisan gaya bahasa, antara lain yaitu, gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa pertentangan, gaya bahasa pertautan, gaya bahasa perulangan. Penggunaan gaya bahasa dalam teks cerpen mempunyai tujuan agar teks menjadi lebih menarik oleh pembaca. Gaya bahasa juga bertujuan untuk memperindah penulisan isi dalam teks cerpen.

c. Struktur Teks Cerpen

Struktur terdapat pada semua teks. Teks cerpen merupakan salah satu teks yang memiliki sebuah struktur. Struktur teks cerita pendek merupakan rangkaian cerita yang berfungsi untuk menghasilkan tulisan yang terpadu dan membentuk cerita

tersebut. Dalam teks cerita pendek struktur diterapkan dengan baik dan benar agar cerita yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah.

Struktur teks cerita pendek dibentuk oleh enam bagian. Menurut Kosasih (2014, hlm. 113) menjelaskan bahwa struktur teks cerita pendek secara umum dibentuk oleh enam bagian, yaitu bagian pengenalan cerita, penanjakan menuju konflik, puncak konflik, penurunan dan penyelesaian. Bagian-bagian itu ada yang menyebutnya dengan istilah abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi dan koda. Struktur teks cerita pendek dijelaskan sebagai berikut.

- a) Abstrak (sinopsis) merupakan bagian cerita yang menggambarkan keseluruhan isi cerita.
- b) Orientasi atau pengenalan cerita, baik itu berkenaan dengan penokohan ataupun bibi-bibit masalah yang dialaminya.
- c) Komplikasi atau puncak konflik, yakni bagian cerpen yang menceritakan puncak masalah yang dialami tokoh utama.
- d) Evaluasi, yakni bagian yang menyatakan komentar pengarang atas peristiwa puncak yang telah diceritakannya.
- e) Resolusi merupakan tahap penyelesaian akhir dari seluruh rangkaian cerita.
- f) Koda merupakan komentar akhir terhadap keseluruhan isi cerita, mungkin juga diisi dengan kesimpulan tentang hal-hal yang dialami tokoh utama.

Berdasarkan pendapat tersebut, struktur teks cerpen dibagi menjadi enam bagian antaranya, abstrak, orientasi, kompilkasi atau puncak konflik, evaluasi, resolusi, dan koda. Struktur teks cerpen tersebut penting adanya di dalam teks dan penting untuk membuat cerpen menjadi sebuah teks yang menarik. Teks cerpen mempunyai rangkaian cerita yang tidak terlalu sulit agar dapat dipahami oleh pembaca.

Struktur cerpen merupakan unsur yang berupa jalan cerita sebuah tulisan. Kemendikbud (2017, hlm. 125) menjelaskan struktur cerpen sebagai berikut.

- a) Pengenalan isi cerita (*exposition, orientation*) dalam bagian ini pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan, dan hubungan antartokoh.
- b) Pengungkapan peristiwa (*complication*) dalam bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.
- c) Menuju pada adanya konflik (*rising action*) dalam bagian ini terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

- d) Puncak konflik (*turning point*) dalam bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Inilah bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan. Pada bagian ini pula, ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya. Misalnya, apakah dia kemudian berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.
- e) Penyelesaian (*ending* atau *coda*) dalam bagian ini adalah sebagai akhir cerita berisi tentang sikap atau nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Namun adapula, cerpen yang penyelesaian akhir ceritanya itu diserahkan pada imaji pembaca. Jadi, akhir cerita itu dibiarkan menggantung, tanpa ada penyelesaian.

Berdasarkan pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa struktur dari teks cerpen berupa, pengenalan isi cerita, pengungkapan peristiwa, konflik, puncak konflik, dan penyelesaian. Dalam akhir cerita penulis memberikan penyelesaian yang dialami oleh tokoh dari cerita tersebut. Namun, ada juga penulis yang menyerahkan akhir cerita kepada pembaca dengan menggunakan imajinasi pembaca tersebut.

Pendapat dari Kosasih dan Kemendikbud disetujui oleh Sumardjo. Sumardjo (2004, hlm. 16) mengatakan bahwa struktur dalam cerita pendek dikupas menjadi elemen-elemen yang terdiri dari pengenalan, timbulnya konflik, konflik memuncak, klimaks, dan pemecahan soal. Artinya dalam teks cerpen terdapat struktur yang rangkaiannya jelas agar tulisan menjadi terpadu.

Struktur teks cerpen merupakan rangkaian cerita. Kemendikbud (2014, hlm. 14) menjelaskan bahwa struktur teks cerpen dimulai dengan abstrak, diikuti orientasi, menuju komplikasi, yang kemudian melalui evaluasi menemukan solusi. Di bagian akhir, teks cerpen ditutup oleh koda. Artinya struktur teks cerpen dibagi menjadi lima bagian yang diawali dengan abstrak, lalu orientasi atau pengenalan, komplikasi, evaluasi dan berakhir dengan menemukan solusi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut struktur cerpen merupakan rangkaian sebuah teks yang membentuk jalan cerita menjadi lebih menarik dan tersusun rapi. Struktur teks diawali dengan pengenalan dari isi cerita dan diakhiri dengan penyelesaian cerita tersebut. Pada struktur teks cerpen, memiliki struktur yang sederhana agar pembaca dapat memahami isi dari bacaan yang dibaca. Mulai dari, makna dan kandungan yang terdapat dalam cerita pendek tersebut.

d. Unsur-unsur Pembangun Teks Cerpen

Unsur-unsur pembangun teks atau juga disebut unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang terdapat dari dalam teks yang membentuk teks itu sendiri. Unsur intrinsik terdapat di berbagai macam jenis teks, salah satunya teks cerita pendek. Unsur intrinsik dari cerpen ini merupakan suatu hal yang penting. Apabila salah satu unsur tidak ada, maka karya tulis tidak bisa disebut sebagai teks cerpen.

Menurut Kemendikbud (2017, hlm. 118) mengatakan bahwa unsur yang berada langsung di dalam teksnya, dinamakan dengan unsur intrinsik, yang meliputi tema, amanat, alur, penokohan, dan latar.

- a) Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya. Untuk mengetahui tema suatu cerita, diperlukan apresiasi menyeluruh terhadap berbagai unsur karangan itu. Tema jarang dituliskan secara tersurat oleh pengarangnya. Untuk dapat merumuskan tema, kita harus terlebih dahulu mengenali rangkaian peristiwa yang membentuk alur cerita dalam cerpen itu.
- b) Amanat adalah ajaran atau pesan yang hendak disampaikan pengarang. Amanat dalam cerpen umumnya bersifat tersirat; disembunyikan pengarangnya dibalik peristiwa-peristiwa yang membentuk isi cerita. Kehadiran amanat, pada umumnya tidak bisa lepas dari tema cerita. Misalnya, apabila tema cerita itu tentang perjuangan kemerdekaan, amanat cerita itupun tidak jauh pentingnya memperhatikan kemerdekaan.
- c) Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita.
- d) Alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat ataupun bersifat kronologis. Pola pengembangan cerita suatu cerpen beragam. Pola pengembangan cerita harus menarik, mudah dipahami, dan logis. Jalan cerita suatu cerpen kadang-kadang berbelit-belit dan penuh kejutan, juga kadang-kadang sederhana.
- e) Latar atau *setting* merupakan tempat, waktu, dan budaya yang digunakan dalam suatu cerita. Latar dalam suatu cerita bisa bersifat faktual, bisa juga bersifat imajinatif. Latar berfungsi untuk memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya suatu cerita. Dengan demikian, apabila pembaca sudah menerima latar itu sebagai sesuatu yang benar adanya, maka cenderung dia pun akan siap dalam menerima pelaku ataupun kejadian-kejadian dalam latar itu.
- f) Gaya bahasa merupakan penggunaan bahasa berfungsi untuk menciptakan suatu nada atau suasana persuasif, serta merumuskan dialog yang mampu memperlihatkan hubungan dan interaksi antara sesama tokoh. Kemampuan sang penulis mempergunakan bahasa secara cermat dapat menjelmakan suatu

suasana berterus terang atau satiris, simpatik atau menjengkelkan, objektif atau emosional. Bahasa dapat menimbulkan suasana yang tepat untuk adegan yang seram, adegan romantis, ataupun peperangan, keputusan, maupun harapan. Bahasa dapat pula digunakan pengarang untuk menandai karakter seseorang tokoh. Karakter jahat dan bijak dapat digambarkan dengan jelas melalui kata-kata yang digunakannya. Demikian pula, dengan tokoh-tokoh anak atau dewasa, dapat pula dicerminkan dari kosakata ataupun struktur kalimat yang digunakan oleh tokoh-tokoh yang bersangkutan.

Maksudnya, unsur instrinsik berada di dalam teks tersebut dan berisikan beberapa unsur, apabila salah satu unsur tidak ada, maka teks cerpen tersebut perlu ditanyakan kembali. Unsur instrinsik pertama yaitu tema, sebuah cerpen harus mempunyai tema yang jelas agar tidak terdapat ambiguitas. Pada cerpen juga terdapat amanat yang dimaksud dengan pesan dari penulis, lalu penokohan yang menjelaskan sifat para tokoh. Terdapat alur yang dimaksud jalan cerita pada teks, latar merupakan tempat yang ada dalam cerita, dan yang terakhir gaya bahasa yang dipakai oleh penulis.

Teks cerita pendek dapat dikatakan sebuah karangan yang sempurna apabila mempunyai unsur-unsur pembangun yang lengkap. Kosasih (2014, hlm. 117) mengatakan bahwa cerpen memiliki unsur yang berada langsung pada cerpen tersebut yaitu, penokohan, latar, alur, tema, dan amanat. Artinya, unsur instrinsik sebuah cerpen berada di dalam cerpen tersebut yang berisi tentang penokohan, latar atau tempat, alur atau jalan cerita, tema, dan amanat.

Pendapat Kosasih sejalan dengan pendapat Hidayati. Hidayati (2009, hlm. 100) mengatakan bahwa unsur pembentuk cerpen adalah tema, *setting* atau latar, plot atau alur, *point of view* atau sudut pandang, *style* atau gaya, karakter atau penokohan, suasana, dan amanat. Artinya, apabila salah satu unsur pembentuk cerpen tidak ada maka cerita pendek tersebut tidak menjadi karangan yang sempurna.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut yang dimaksud unsur-unsur pembangun cerpen adalah unsur-unsur yang ada di dalam teks cerita pendek tersebut. Unsur-unsur pembangun atau unsur instrinsik berupa tema, penokohan, latar, alur, amanat, gaya bahasa, dan sudut pandang. Perbedaan unsur-unsur yang terdapat pada teks cerpen berupa tidak adanya gaya bahasa dan sudut pandang menurut pendapat

Kosasih. Persamaan terletak pada adanya tema, alur, tokoh atau penokohan, latar, dan amanat yang terdapat pada unsur-unsur pembangun teks cerpen.

Berdasarkan pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan unsur-unsur pembangun cerpen adalah unsur-unsur yang membentuk karangan teks cerpen tersebut. Apabila ada satu unsur yang tidak terdapat di dalam cerpen, maka cerpen tersebut tidak menjadi karangan yang sempurna atau perlu ditanyakan kembali. Cerpen yang sempurna adalah cerpen yang unsur-unsur pembangunnya lengkap.

e. Langkah-langkah Menulis Teks Cerpen

Menulis cerpen memerlukan langkah-langkah untuk memulai agar cerpen yang ditulis sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Langkah-langkah menulis cerpen bertujuan agar cerpen yang ditulis mempunyai daya pikat sehingga karangan menjadi unik. Menulis cerpen dapat dilakukan dengan cara memerhatikan langkah-langkahnya.

Langkah-langkah menulis cerpen menurut Hidayati (2009, hlm. 95) mengatakan bahwa langkah-langkah menulis cerita pendek adalah sebagai berikut.

- a) Tentukan ide: ide bisa didapat dengan berbagai cara, salah satunya adalah membayangkan suatu kejadian yang benar-benar membuat kita terkesan.
- b) Kemudian carilah tema dan ide tersebut.
- c) Menuliskan semua hal yang berhubungan dengan tema yang sudah ditentukan.
- d) Buatlah kerangka cerita dari awal sampai akhir cerita. Kerangka dibuat berdasarkan semua hal yang berhubungan dengan tema yang sudah ditulis.
- e) Periksa kembali kerangka yang sudah dibuat, buanglah kalimat-kalimat yang kiranya kurang diperlukan.
- f) Mulailah menulis cerpen dengan acuan kerangka yang sudah dibuat. Penulisan cerpen ini harus memerhatikan pembaca dan penggunaan kalimat. Selain itu, isi cerita itu harus diawali oleh paragraph pertama yang harus bisa menarik minat pembaca untuk menyelesaikan bacaannya, karena paragraph pertama merupakan etalase sebuah cerita (kunci pembuka). Pertimbangan suasana, bumbu-bumbu, tokoh. Fokus cerita, dan sentakan terakhir merupakan hal yang juga harus diperhatikan.

- g) Setelah menulis cerita selesai, suntinglah kembali, buanglah kalimat-kalimat yang kurang diperlukan. Kegiatan ini lebih baik dilakukan secara berulang-ulang.
- h) Langkah terakhir yaitu memberi judul terhadap cerita yang telah selesai ditulis.

Berdasarkan pendapat tersebut langkah-langkah menulis cerpen memerlukan teknik dan imajinasi untuk membuat karangan yang menarik. Tema yang diangkat juga memerlukan ide menarik dan sederhana agar cerpen yang ditulis dapat dinikmati oleh pembaca, karena pada teks cerpen tidak terdapat konflik yang sulit agar pembaca dapat memahami maksud dari penulis. Tema merupakan hal yang penting karena ide yang sederhana kemudian dikembangkan dengan menggunakan olah pikir penulis.

Langkah-langkah menulis juga dijelaskan menurut Kosasih (2014, hlm. 130) sebagai berikut.

- a) Menyiapkan kertas kosong, spidol atau pensil warna-warni.
- b) Menuliskan topik utama dari cerpen yang akan kita buat di tengah-tengah kertas.
- c) Buat cabang utama terkait topik tersebut.
- d) Teruskan dengan membuat cabang-cabang lainnya. Cabang-cabang itu diisi oleh kata-kata kunci yang berhubungan dengan cabang utama.
- e) Gunakan warna yang menarik dan gambar atau simbol-simbol yang mencerminkan pengalaman dan imajinasi Anda dengan topik-topik itu.
- f) Kembangkan menjadi cerpen yang utuh.
- g) Langkah penulisan cerpen, diakhiri dengan peninjauan kembali keseluruhan isi, struktur dan kaidah kebahasaannya.

Berdasarkan dari langkah-langkah tersebut bahwa menulis cerpen bisa juga dilakukan dengan menyenangkan. Kosasih menerapkan langkah-langkah menulis cerpen dengan cara menggambarkan topik yang telah ada dengan peta konsep. Langkah-langkah ini membuat imajinasi menjadi lebih berkembang dan cerpen yang dibuat juga lebih menarik.

Langkah-langkah membuat cerpen mempunyai banyak cara, menurut Aminudin (2009, hlm. 48) menjelaskan bahwa langkah-langkah menulis cerita pendek sebagai berikut.

- a) Saat menulis cerpen, jangan anggap bahwa menulis adalah hal yang sangat menakutkan.
- b) Jangan terpatok pada tulisan yang terlalu datar.
- c) Ambil tema atau kejadian unik yang kamu alami sehari-hari
- d) Andaikanlah dirimu sebagai diri kamu sendiri, orang lain atau benda lain.
- e) Janganlah memaksakan diri untuk menyelesaikan diri untuk menyelesaikan tulisanmu dalam waktu itu juga.
- f) Ciptakanlah suasana yang mendukung tulisanmu.
- g) Camkanlah dalam hatimu, bahwa kemauan menulis yang ada dalam dirimu mampu mengalahkan segala keraguan dalam menulis.

Berdasarkan pendapat tersebut menjelaskan bahwa dalam menulis teks cerpen harus mempunyai anggapan menulis adalah kegiatan yang menyenangkan. Dalam menulis cerpen juga jangan terpatok pada tulisan yang datar. Menggunakan topik yang unik sehingga tulisan menjadi menarik. Apabila suasana hati tidak mendukung, maka jangan dipaksakan untuk menulis.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli disimpulkan bahwa langkah-langkah menulis cerpen mempunyai banyak variasi. Saat menulis cerpen suasana hati harus mendukung, karena menulis cerpen memerlukan banyak ide yang menarik. Ide yang menarik didukung oleh imajinasi penulis. Topik yang diangkat bisa dari pengalaman hidup dan juga dari cerpen yang sudah dibaca.

Menulis cerpen dapat diawali dengan membuat kerangka pemikiran. Selain itu, bisa juga dengan menggambar peta konsep yang selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah tulisan. Imajinasi dari penulis dibutuhkan dalam mengembangkan topik yang telah ditentukan. Langkah-langkah menulis cerpen dilakukan untuk menghasilkan cerpen yang unik dan menarik bagi pembaca.

3. Media *Wattpad* sebagai Media Pembelajaran

Media merupakan sarana bagi pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media digunakan untuk merangsang peserta didik memahami materi dan dapat menerapkannya. Media disampaikan saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

a. *Wattpad*

Teknologi yang berkembang semakin maju sesuai dengan perkembangan zaman. Internet merupakan salah satu teknologi yang sering digunakan orang untuk mengisi waktu luang mereka. Biagi dalam Syaharani (2107, hlm. 201) mengatakan bahwa generasi media massa saat ini memungkinkan seseorang untuk mengakses apapun melalui computer *portable* satelit dan juga perangkat yang dibawa kemana-mana, seperti orang-orang yang menggunakan *smartphone*. Dengan menggunakan *smartphone* semua pekerjaan dan kegiatan akan lebih mudah dilakukan. Penggunaan *smartphone* yang dilakukan seseorang salah satunya kegiatan *blogging*.

Kegiatan *blogging* di era digital merupakan salah satu kegiatan yang sering kali dilakukan orang-orang saat mengisi waktu luang. Menurut Syaharani (2017, hlm. 201) *wattpad* adalah salah satu situs dan aplikasi *blogging* yang memberikan fasilitas bagi penggunanya untuk membaca dan menulis. Aplikasi *wattpad* tidak hanya memberikan ruang kepada pembaca untuk menemukan tulisan yang menarik, tetapi juga memberikan ruang kepada penulis untuk menuangkan ide cerita untuk dikembangkan menjadi sebuah karya yang menarik. Aplikasi *wattpad* dapat diakses untuk semua kalangan, mulai dari anak muda maupun orang dewasa yang hanya memerlukan *smartphone*, laptop, dan juga akses internet. Anak di umur 21 tahun kebawah harus mendapatkan dampingan orang dewasa saat menggunakan *wattpad*, karena banyak juga cerita yang mengandung unsur dewasa di dalam *wattpad*.

Kemudahan mengakses *wattpad* dapat meningkatkan keinginan untuk membaca dan menulis lebih tinggi. Menurut Munthe (2017) *wattpad* menjadi wadah yang memberikan keleluasaan bagi setiap penggunanya untuk menulis tulisan yang mereka inginkan dan secara otomatis mendorong tumbuhnya minat menulis ditengah-tengah mereka. Keleluasaan yang diperoleh, secara tidak langsung mendorong minat menulis bagi pembaca. Dalam *wattpad* juga terdapat berbagai macam *genre* mulai dari tulisan humor, romansa, bahkan misteri. Dengan banyaknya *genre* tersebut, pembaca bisa memilih *genre* yang ingin dibaca secara mudah.

Wattpad bisa menjadi wadah untuk para penulis baru yang ingin mengembangkan kemampuan menulisnya menjadi lebih baik. Banyak penulis yang

sukses karena *wattpad*, salah satunya Erisca Febriani yang merupakan penulis novel *Dear Nathan*. Novel *Dear Nathan* merupakan cerita yang ditulis Erisca di aplikasi *wattpad*, kemudian diterbitkan menjadi sebuah novel sampai digarap menjadi sebuah film. Kesuksesan Erisca bisa mendorong para penulis baru untuk menjadi lebih baik lagi sehingga tulisannya dapat diapresiasi oleh masyarakat luas. Berkat *wattpad* juga, banyak anak remaja khususnya peserta didik dan mahasiswa yang mempunyai bakat dan hobi menulis menjadi tersalurkan dan dari *wattpad* juga mereka bisa belajar lebih baik lagi, karena di *wattpad* pembaca bisa memberikan kritik dan saran secara langsung kepada penulis.

Penelitian tentang *wattpad* masih belum banyak dilakukan, tetapi ada beberapa peneliti yang meneliti tentang *wattpad*. Salah satunya adalah penelitian Contreras dkk. dalam Syaharani (2017, hlm. 203) yang berjudul *The Wattyfever: Construct of Wattpad Readers on Wattpad's Role in Their Lives* yang menjelaskan faktor-faktor seseorang membaca *wattpad*. Hal ini disebutkan terjadi karena mereka memiliki ketertarikan pada literatur, memiliki rasa bosan, tidak dipungut biaya dan juga merasa nyaman. Alasan tersebut membuat *wattpad* banyak digemari oleh segala kalangan. Setiap pembaca bisa menggunakan waktu luangnya kapanpun dan dimanapun tanpa harus membawa buku yang tebal, hanya dengan *smartphone* bisa langsung mengakses *wattpad* dan mulai untuk membaca.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menggunakan media teks berbasis aplikasi (*wattpad*) untuk penelitian skripsi. Alasan penulis menggunakan *wattpad*, karena perkembangan zaman membuat peserta didik lebih cenderung menggunakan teknologi saat melakukan aktivitas. *Wattpad* merupakan salah satu aplikasi yang mudah diakses dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. *Wattpad* juga memudahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menulis dan membaca menjadi lebih baik. Sehingga, aplikasi *wattpad* dapat menjadi media yang menarik pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi semakin maju sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi yang maju mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam menentukan media yang akan diberikan kepada peserta didik. Media tersebut juga menjadi jembatan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Semakin media tersebut menarik, maka peserta didik semakin memahami materi tersebut.

Media digunakan pendidik agar materi dapat tersampaikan kepada peserta didik. Subana dan Sunarti (2009, hlm. 291) mengatakan bahwa media dapat membantu pendidik untuk menarik perhatian peserta didik terhadap materi yang disajikan, mengurangi bahkan menghilangkan verbalisme, membantu peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, dan terjadi kontak langsung antara peserta didik dan pendidik. Artinya, media dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik bisa memperoleh pemahaman dan pengalaman belajar. Media menjadi kontak langsung antara peserta didik dan pendidik.

Media dalam pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan. Menurut Uno (2008, hlm. 65) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta belajar. Berdasarkan pendapat tersebut media merupakan alat bagi pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Pendapat Uno selaras dengan pendapat Arsyad. Arsyad (2013, hlm. 3) mengatakan bahwa media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Artinya media adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi yang didapatkan saat pembelajaran.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Menurut Gagne dalam Sadiman (2010, hlm. 6) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Artinya, media merangsang peserta didik untuk memahami informasi yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik dapat menerima dan memahami informasi

apabila media yang digunakan oleh pendidik dapat menarik minat peserta didik lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, media adalah sarana atau alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media digunakan untuk merangsang pendidik agar memahami materi yang diberikan pendidik. Peserta didik juga dapat mudah memahami apabila media yang dibuat menarik.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai sarana pembelajaran bagi pendidik kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat menarik minat peserta didik untuk lebih memahami materi.

Media berfungsi sebagai alat untuk membantu pendidik. Menurut Arsyad (2013, hlm. 19) mengatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Artinya, salah satu fungsi media yaitu menjadi alat bantu pendidik dalam mengajar dan media juga turut mempengaruhi kondisi sekitar yang diciptakan saat pembelajaran berlangsung oleh pendidik.

Media berfungsi sebagai sumber belajar peserta didik. Sadiman (2010, hlm. 14) mengatakan bahwa media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan. Artinya, media menjadi sumber belajar yang dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik. Pesan yang dimaksud berupa materi atau informasi selama proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas. Pesan tersebut dapat tersampaikan, apabila pendidik memanfaatkan media tersebut dengan baik, karena apabila media pembelajaran yang dipilih tidak informatif dan menarik, maka pesan yang dimaksud tidak akan tersampaikan kepada peserta didik.

Media digunakan untuk merangsang peserta didik dalam memahami materi. Menurut Sadiman (2010, hlm. 39) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai berikut.

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.

- c) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d) Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e) Menyamakan pengalaman.
- f) Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat tersebut, media berfungsi agar penyajian materi tidak terlalu membosankan. Media memberikan rangsangan belajar yang sama terhadap peserta didik, media juga bisa mengatasi sifat dari peserta didik yang pasif di dalam kelas apabila media yang diberikan tepat dan bervariasi. Masih banyak peserta didik yang pasif atau tidak aktif saat proses pembelajaran, dengan adanya media saat pembelajaran, peserta didik dapat terbantu dan menjadi lebih aktif. Media bisa menyamakan pengalaman dan memberikan persepsi yang sama bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, media berfungsi sebagai alat pembelajaran yang diciptakan oleh pendidik untuk peserta didik agar suasana pembelajaran lebih menarik. Media dapat membantu peserta didik yang pasif menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, apabila media yang diberikan menarik. Media juga berfungsi untuk merangsang pemikiran kreatif dari peserta didik saat proses belajar mengajar. Media mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif apabila media yang diberikan pendidik tepat dan bervariasi. Sehingga, media merupakan sarana interaksi antara pendidik dan peserta didik saat pembelajaran.

4. Berpikir Kreatif

Pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis selain untuk melatih kemampuan menulis peserta didik, juga untuk melatih berpikir kreatif dari peserta didik. Hal yang akan dibahas dalam berpikir kreatif adalah pengertian dan indikator berpikir kreatif. Berikut penjelasan lebih lengkap hal-hal yang akan dibahas.

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam menemukan ide yang berfungsi untuk menciptakan suatu hal yang menarik. Berpikir kreatif bukan

membuat hal-hal yang baru, namun menemukan dari suatu hal sebelumnya dan menciptakan menjadi sebuah karya dengan memunculkan ide-ide sebagai inovasi terbaru. Berpikir kreatif juga dapat menyelesaikan masalah yang ada.

Berpikir kreatif bisa muncul karena melihat sesuatu yang baru dari sudut pandang yang baru. Suryadi dan Herman (2008, hlm. 23) menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru, dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya. Maksudnya, berpikir kreatif menggunakan imajinasi untuk membuat hal-hal yang baru dengan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan menghubungkan dengan informasi yang baru, sehingga menciptakan sebuah karya terbaru.

Berpikir kreatif seseorang berfungsi karena mengetahui hal-hal sebelumnya dan tergantung pada kemampuan intelektual individu tersebut. Huda dalam Zahid (2016, hlm. 589) mengatakan bahwa, berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Selaras dengan pendapat Huda, menurut Evans dalam Alimuddin (2009, hlm. 357) kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan mental yang digunakan seseorang untuk membuat hubungan-hubungan secara terus menerus, sehingga menghasilkan ide atau gagasan baru. Berdasarkan pendapat tersebut, berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menemukan kombinasi-kombinasi baru yang didapatkan dengan cara berpikir. Setiap peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif, tetapi tingkatannya berbeda antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya.

Berpikir kreatif dapat menggunakan imajinasi untuk membuat hal yang baru dengan bantuan pemikiran yang luas. Menurut Susanto (2013, hlm. 110) berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Maksudnya, berpikir kreatif harus menghasilkan hasil yang asli atau orisinal. Berpikir kreatif juga dapat mencakup daya pikir dan wawasan yang luas, karena berpikir secara fleksibel dan lancar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, maksud dari berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sebuah inovasi yang baru dengan

menggunakan imajinasi yang didapatkan setelah mengetahui hal-hal sebelumnya. Berpikir kreatif bukan menciptakan hal yang belum ada, tapi mengembangkan hal yang telah ada menjadi sebuah karya yang menarik. Berpikir kreatif mempunyai maksud dan tujuan yang dapat memproduksi sebuah produk ilmiah, seni, kesusastraan, atau mungkin bersifat prosedural dan metodologis.

b. Indikator Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan proses dalam menghasilkan sebuah inovasi yang baru dengan menggunakan imajinasi yang didapatkan setelah mengetahui hal-hal sebelumnya. Berpikir kreatif dapat mengembangkan ide-ide yang telah dimiliki oleh peserta didik untuk menjadikan sebuah hasil yang bermutu. Untuk menghasilkan sebuah inovasi, maka diperlukan pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang baik. Dalam berpikir kreatif terdapat indikator atau standar acuan bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya.

Berpikir kreatif merupakan proses berpikir untuk menghasilkan suatu hal yang kreatif dan orisinal. Menurut Baer dalam Febriyanti, dkk. (2016, hlm. 122) menjelaskan indikator dari berpikir kreatif sebagai berikut.

- a) Lancar, adalah kemampuan menghasilkan banyak ide.
- b) Luwes, adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi.
- c) Orisinal, adalah kemampuan menghasilkan ide-ide yang sebelumnya tidak ada.
- d) Memerinci, adalah kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail.

Berdasarkan pendapat tersebut, berpikir kreatif memiliki empat indikator untuk menghasilkan sebuah ide yang baru. Ide yang ada juga dapat dikembangkan atau ditambahkan menjadi ide baru yang lebih detail dan menarik.

Berpikir kreatif menghasilkan kemampuan berpikir secara imajinatif dan menghasilkan wawasan yang luas. Tidak berbeda jauh dengan Baer yang mengemukakan bahwa indikator berpikir kreatif memiliki empat aspek, menurut Rahayu, dkk. (2011, hlm. 109) kemampuan berpikir memiliki lima aspek yaitu, berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir elaborasi, dan berpikir

evaluasi. Maksudnya, selain dari berpikir lancar, luwes, orisinal, dan elaborasi, berpikir kreatif juga memiliki berpikir evaluasi yang bertujuan agar peserta didik mampu mengevaluasi atau menilai hasil dari ide yang telah dikembangkan atau ide yang belum dikembangkan untuk hasil yang lebih baik dan menarik.

Selaras dengan pendapat Rahayu, menurut Munandar dalam Susanto (2013, hlm. 111) indikator dalam berpikir kreatif yang menjadi acuan peneliti yaitu, keterampilan lancar, keterampilan luwes, keterampilan orisinal, keterampilan merinci, dan keterampilan mengevaluasi. Maksudnya, keterampilan mengevaluasi membuat peserta didik mampu mengasah kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki untuk menciptakan sebuah inovasi yang berkualitas.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, indikator berpikir kreatif mencakup berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan berpikir elaborasi. Namun, ada juga yang berpendapat bahwa berpikir evaluasi termasuk dalam indikator berpikir kreatif. Maksud dari berpikir evaluasi, yaitu peserta didik mampu menilai hasil dari ide yang telah dikembangkan atau ide yang belum dikembangkan untuk hasil yang lebih baik. Berpikir evaluasi membuat peserta didik mampu mengasah kemampuan keterampilan berpikir kreatif yang dimiliki untuk menciptakan hasil inovasi yang menarik.

Berdasarkan hal tersebut, indikator berpikir kreatif mempunyai lima acuan yaitu, berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir merinci, dan berpikir evaluasi. Keterampilan berpikir kreatif tersebut melatih peserta didik dalam menghasilkan karya-karya yang orisinal dengan menggunakan imajinasi yang telah dimiliki. Karya dari hasil berpikir kreatif menjadi acuan bahwa peserta didik mempunyai wawasan yang luas. Wawasan tersebut kemudian dikembangkan menggunakan imajinasi yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah inovasi yang berkualitas dan menarik.

5. Hasil Penelitian Terdahulu

Pembelajaran mengonstruksi teks cerpen dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun teks cerpen yang penulis teliti memiliki beberapa aspek yang sama dan berbeda dengan penelitian terdahulu. Aspek yang sama yaitu, mulai dari media, teks, KD, dan materi yang diteliti. Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal atau isi dari penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu pernah diteliti mengenai materi yang sama akan menjadi bahan pertimbangan penulis dengan menyusun penelitian.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penulis mengkolaborasikan penelitian yang diteliti penulis dengan penelitian yang diteliti peneliti terdahulu. Hasil dari penelitian kemudian diolah kembali. Keterkaitan dari penelitian yang diteliti yaitu berupa materi teks cerpen, media, dan kemampuan berpikir kreatif dari peserta didik. Penulis terdahulu juga membahas hal yang sama, lalu dikembangkan lagi menjadi lebih baik. Berikut akan dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan.

Tabel 2.1

Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

Judul Penelitian	Nama Penulis	Jenis Penelitian	Perbedaan	Persamaan
Pembelajaran Mengonstruksi Cerita Pendek dengan Memperhatikan Unsur-Unsur Pembangun Menggunakan Metode Sugesti Imajinatif pada Kelas XI Ma Insan Mandiri Tahun Ajaran 2018/2019.	Rizki Agustianti	Skripsi	Perlakuan yang dilakukan penulis terdahulu menggunakan metode Sugesti Imajinatif, sedangkan penulis menggunakan media <i>wattpad</i> dan tempat penelitian penulis terdahulu berbeda dengan penulis.	Kompetensi yang diteliti sama-sama mengambil tentang mengonstruksi teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun.

<p>Hubungan antara Motif Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi <i>Wattpad</i>.</p>	<p>Rizka Fitriana Sari</p>	<p>Skripsi</p>	<p>Perlakuan yang dilakukan penulis terdahulu meneliti tentang hubungan antara motif terhadap aplikasi <i>wattpad</i>, sedangkan penulis menggunakan materi tentang teks cerita pendek dan tempat penelitian penulis terdahulu berbeda dengan penulis.</p>	<p>Media yang digunakan penulis terdahulu sama dengan penulis, yaitu media <i>wattpad</i>.</p>
<p>Hubungan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Menulis Teks Cerpen Kelas XI SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018.</p>	<p>Friska Agustya Hutabalian</p>	<p>Skripsi</p>	<p>Perlakuan yang dilakukan penulis terdahulu tidak menggunakan media <i>wattpad</i>, sedangkan penulis menggunakan media <i>wattpad</i>. Kompetensi yang digunakan penulis terdahulu yaitu menulis teks cerita pendek, sedangkan penulis mengonstruksi teks cerita pendek dan tempat penelitian penulis terdahulu berbeda dengan penulis.</p>	<p>Kemampuan berpikir terhadap peserta didik sama-sama diteliti oleh penulis terdahulu dan penulis.</p>

Berdasarkan tabel di atas maka, adanya persamaan dan perbedaan dari penelitian yang sebelumnya. Persamaan pertama terdapat pada kompetensi yang diteliti sama-sama mengambil tentang mengonstruksi teks cerita pendek dengan

memperhatikan unsur-unsur pembangun. Persamaan kedua, media yang digunakan penulis terdahulu sama dengan penulis, yaitu media *wattpad*. Persamaan terakhir, kemampuan berpikir terhadap peserta didik sama-sama diteliti oleh penulis terdahulu dan penulis.

Terdapat juga perbedaan yang ada pada penelitian terdahulu. Perbedaan pertama, perlakuan yang dilakukan penulis terdahulu menggunakan metode Sugesti Imajinatif, sedangkan penulis menggunakan media *wattpad* dan tempat penelitian penulis terdahulu berbeda dengan penulis. Perbedaan kedua, perlakuan yang dilakukan penulis terdahulu meneliti tentang hubungan antara motif terhadap aplikasi *wattpad*, sedangkan penulis menggunakan materi tentang teks cerita pendek dan tempat penelitian penulis terdahulu berbeda dengan penulis. Perbedaan terakhir, perlakuan yang dilakukan penulis terdahulu tidak menggunakan media *wattpad*, sedangkan penulis menggunakan media *wattpad*. Kompetensi yang digunakan penulis terdahulu yaitu menulis teks cerita pendek, sedangkan penulis mengonstruksi teks cerita pendek dan tempat penelitian penulis terdahulu berbeda dengan penulis.

Berdasarkan perbedaan dan persamaan dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa, penelitian terdahulu sedikit banyaknya, menjadi rujukan untuk penelitian yang dilakukan penulis, dan juga menjadi tolak ukur. Pada penelitian terdahulu terdapat persamaan dan perbedaan antara lain, perbedaan dalam memilih media dan model pembelajaran yang digunakan, persamaan dan perbedaan memilih kompetensi dasar memproduksi, dan juga persamaan serta perbedaan dalam memilih materi.

H. Kerangka Pemikiran

Kerangka merupakan garis besar atau rancangan yang akan dibuat dalam laporan. Rancangan tersebut lebih mudah apabila digambarkan dalam bentuk bagan. Pemikiran merupakan proses atau cara berpikir seseorang untuk mengetahui dan mencermati suatu informasi yang didapatkan dengan menggunakan akalinya, sehingga mampu mengemukakan pengetahuan yang baru. Jadi, kerangka pemikiran merupakan

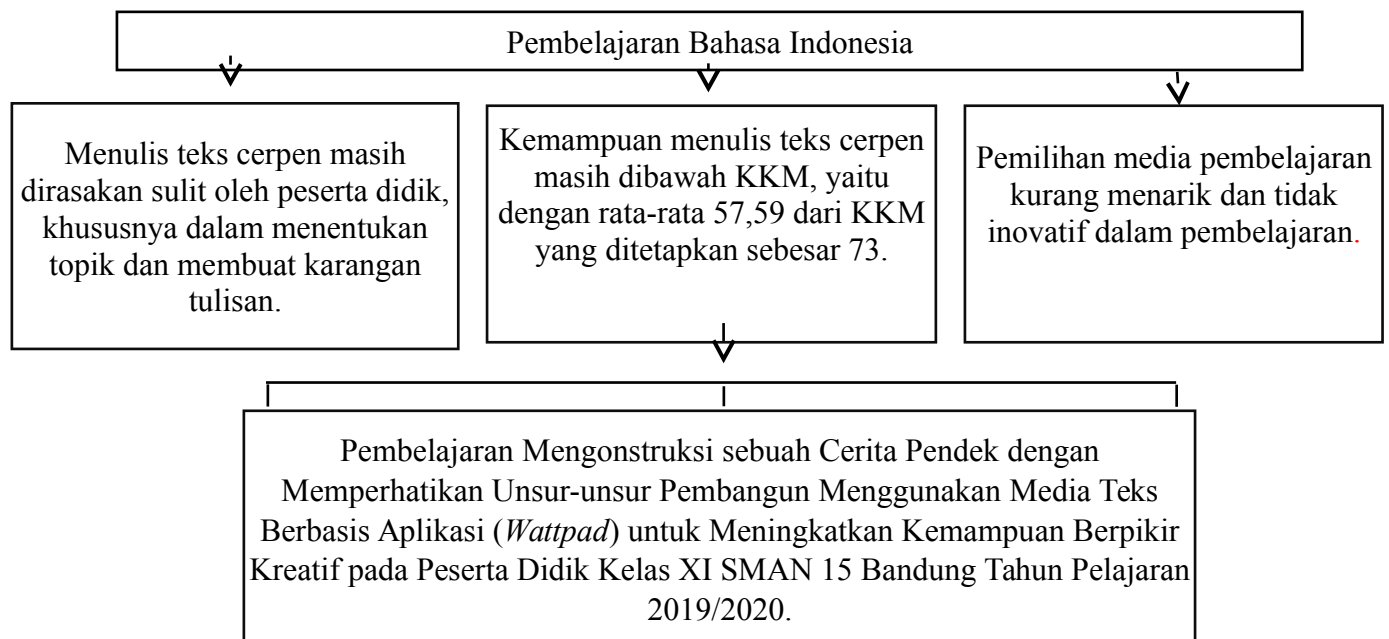
garis besar rancangan penulis dengan menggunakan akalinya dalam berpikir untuk mengemukakan pengetahuan yang baru dalam laporannya.

Selaras dengan hal tersebut, menurut Sugiyono (2014, hlm. 91) menyatakan bahwa kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Artinya, kerangka pemikiran merupakan hasil dari berpikir penulis untuk melakukan penelitian yang dijelaskan dengan model konseptual berupa bagan. Bagan tersebut memudahkan untuk penulis dalam menjelaskan secara keseluruhan konsep yang telah penulis pikirkan.

Berdasarkan hal ini, permasalahan yang akan penulis bahas yaitu mulai dari masalah pendidik, peserta didik, dan media. Permasalahan tersebut penulis bahas dengan jelas dalam penelitian yang dilakukan. Penelitian yang akan dilakukan menjadi patokan bahwa berhasil atau tidaknya penulis dalam memecahkan masalah yang ada. Penelitian berlangsung dengan baik, apabila penulis dapat memecahkan masalah dengan menjawab hipotesis yang telah dibuat. Hipotesis tersebut berhasil dengan cara memperoleh data dari penelitian yang akan berlangsung. Hasil dari penelitian menjadi acuan bahwa penulis bisa melakukan penelitian dengan baik.

Bagan 2.1

Kerangka Pemikiran





Media *wattpad* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun.



Pengaruh media *wattpad* sangat baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan dari pernyataan-pernyataan tentang kerangka pemikiran, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran merupakan garis besar rancangan penulis dengan menggunakan akalannya dalam berpikir untuk mengemukakan pengetahuan yang akan diteliti dalam penelitiannya. Selain itu, penulis akan membahas tentang pembelajaran Bahasa Indonesia mulai dari menulis atau mengonstruksi teks cerpen, media yang digunakan, dan juga kesulitan yang ditemui. Kesulitan tersebut diselesaikan dengan cara menggunakan media *wattpad* untuk kemampuan menulis teks cerpen peserta didik.

I. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Asumsi adalah dugaan dasar dari permasalahan penelitian. Asumsi berisi pernyataan yang sudah dianggap benar dan tidak perlu diuji, hal ini merupakan landasan berpikir dalam melakukan penelitian. Pada penelitian ini, anggapan dasar diuraikan sebagai berikut.

- 1) Penulis lulus perkuliahan MPK (Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian) di antaranya: Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Pancasila, Pengetahuan Lingkungan Sosial Budaya Teknologi, *Intermediate English For Education*, Pendidikan Kewarganegaraan; MPB (Mata Kuliah Perilaku Berkarya) di antaranya: Profesi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran, Pengantar Pendidikan,

Psikologi Pendidikan; MKK (Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan) di antaranya: Kajian dan Apresiasi Puisi, Teori Sastra Indonesia, Teori dan Praktik Menulis; MKB (Mata Kuliah Keahlian Budaya) di antaranya: Analisis Kesulitan Menulis, Penelitian Pendidikan, SBM Bahasa dan Sastra Indonesia; MBB (Mata Kuliah Berkehidupan Bermasyarakat) di antaranya: PPL 1 (*Micro teaching*), KPB, Magang 1, Magang 2, dan Magang 3.

- 2) Pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek merupakan suatu kompetensi dasar yang terdapat dalam Kurikulum 2013 Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas XI.
- 3) Media teks berbasis aplikasi (*wattpad*) merupakan media pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik dalam memunculkan ide, sehingga mampu meningkatkan kegiatan mengonstruksi sebuah cerita pendek pada peserta didik jenjang SMA.

Berdasarkan uraian tersebut, asumsi merupakan pendapat dan pandangan penulis terhadap komponen-komponen dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Asumsi ini menjadi titik tolak pemikiran yang dapat diterima oleh penulis. Terlebih lagi, asumsi bisa menggambarkan kemampuan penulis yang telah lulus beberapa mata kuliah, sehingga sudah mampu melaksanakan penelitian di lapangan.

b. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Hipotesis masih harus diuji kebenarannya melalui beberapa rangkaian kegiatan penelitian. Beberapa hipotesis yang dapat dinyatakan dalam penelitian.

- 1) Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun pada peserta didik kelas XI SMAN 15 Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020.

- 2) Adanya hasil kemampuan peserta didik kelas XI SMAN 15 Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020 dalam mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun pada kelas eksperimen yang menggunakan media teks berbasis aplikasi (*wattpad*) dan kelas kontrol yang menggunakan media cetak.
- 3) Adanya perbedaan hasil belajar mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun pada kelas eksperimen yang menggunakan media teks berbasis aplikasi (*wattpad*) dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan media cetak pada peserta didik kelas XI SMAN 15 Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020.
- 4) Adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun dalam menggunakan media teks berbasis aplikasi (*wattpad*) pada peserta didik kelas XI SMAN 15 Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020.
- 5) Adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun pada kelas eksperimen yang menggunakan media teks berbasis aplikasi (*wattpad*) dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media cetak pada peserta didik kelas XI SMAN 15 Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020.
- 6) Adanya perbedaan hasil keefektifan media teks berbasis aplikasi (*wattpad*) dibandingkan dengan media cetak pada pembelajaran menulis teks cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun pada peserta didik kelas XI SMAN 15 Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyajikan jawaban sementara dari beberapa pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian. Jawaban tersebut akan didapatkan penulis pada saat penelitian. Hipotesis tersebut diharapkan dapat membantu mempermudah penulis dalam melaksanakan penelitian, sehingga tujuan penelitian bisa tercapai dengan baik.