**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Deskripsi Teori**

Dalam deskripsi teori ini dijelaskan beberapa materi yang berkaitan dengan judul tesis: Penerapan Model Pr*oject Based Learning* Berorientasi Pendidikan Karakter dalam Mentransformasi Cerpen ke dalam Film pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Cipatat Tahun Pelajaran 2016/2017. Adapun teori yang akan dibahas yaitu: model Pr*oject Based Learning,* cerpen, pendidikan karakter, film, dan trasformasi.

1. **Hakikat Model *Project Based Learning***

Model *project based learning* adalah pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek pembelajaran tertentu. Beberapa ahli juga mengemukakan pendapat mengenai pengertian model *project based learning*, diantaranya adalah sebagai berikut.

Hosnan (2014:319) bahwa model *project based learning* atau model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai medianya.

Menurut Baron, dalam Hosnan (2014:320), model *project based learning* adalah pendekatan cara pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pernyataan yang berbobot, nyata dan relevan bagi kehidupannya. Hal ini senada dengan Boud dan Felleti dalam Hosnan (2014:320) yang mengemukakan bahwa *project based learning* adalah cara yang konstruktif dalam pembelajaran menggunakan permasalahan sebagai stimulus dan berfokus pada aktivitas pelajar.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014:39) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media.

Model *project based learning* termasuk pada kelompok atau konsep pembelajaran konstruktivisme. Artinya, bukan sekedar membangun pengetahuan, tetapi mampu merespon informasi dalam lingkungan pendidikan agar menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan Joyce (2009:14) yang mengatakan bahwa konsep pembelajaran konstruktivisme dirancang untuk melatih mereka agar aktif menerima dan menanggapi presentasi yang disampaikan oleh guru. Jika dikelompokkan, model *project based learning* termasuk pada kelompok model pembelajaran sosial.

Menurut Joyce (2009:195), model *project based learning* merupakan model sosial, sebagaimana namanya menitikberatkan pada tabiat sosial kita, bagaimana mempelajari tingkah laku sosial, dan bagaimana interaksi sosial tersebut, dapat mempertinggi hasil capaian pembelajaran akademik. Selain itu, usaha yang dilakukan bersama-sama tidak hanya mendorong peningkatan aspek sosial, namun juga mendongkrak aspek intelektual.

Dengan demikian, berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* adalah model pembelajaran secara langsung dengan menggunakan proyek atau media serta melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya untuk menghasilkan sebuah produk tertentu.

1. **Karakteristik Model *Project Basad Learning***

Karakteristik model *Project Basad Learning*  menurut *Buck Institute for Education* (Hosnan,2014:321) bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Siswa mengambil keputusan sendiri dalam rangka kerja yang telah ditentukan bersama sebelumnya.
2. Siswa berusaha memecahkan sebuah masalah atau tantangan yang tidak memiliki satu jawaban pasti.
3. Siswa ikut merancang proses yang akan ditempuh dalam mencari solisi.
4. Siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta mencoba berbagai macam bentuk komunikasi.
5. Siswa bertanggung jawab mencari dan mengolah sendiri informasi yang mereka kumpulkan.
6. Pakar-pakar bidang yang berkaitan dengan proyek yang dijalankan sering diundang menjadi guru tamu dalam sesi-sesi tertentu untuk memberi pencerahan bagi siswa.
7. Evaluasi dilakukan secara terus menerus dalam proyek berlangsung.
8. Siswa secara reguler merefleksikan dan merenungi apa yang telah mereka lakukan, baik proses maupun hasilnya.
9. Produk akhir dari proyek (belum tentu berupa material, tapi bisa berupa presentasi, drama, dan lain-lain) dipresentasikan di depan umum (maksudnya, tidak hanya pada gurunya, namun bisa saja pada dewan guru, orang tua, dan lain-lain dan dievaluasi kualitasnya.

10.Di dalam kelas dikembangkan suasana penuh toleransi terhadap kesalahan dan perubahan, serta mendorong bermunculannya umpan balik serta revisi.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Pada saat pertanyaan dapat dijawab, secara langsung para siswa dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin ilmu yang sedang dikajinya. Peran guru dalam pembelajaran *project based learning* sebaiknya sebagai fasilitator, pelatih, penasihat, dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, kreasi, dan inovasi dari para siswa.

Senada dengan karakteristik tersebut,, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2012:39) menjelaskan model *project based learning* memiliki delapan karakteristik sebagai berikut.

1. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
2. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
3. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
4. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan masalah.
5. Proses evaluasi dijalankan secara berkesinambungan.
6. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
7. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
8. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perbaikan.

Dengan memperhatikan karakteristik tersebut,, Abidin (2014:169) mengatakan bahwa model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan berpikir siswa dengan berpusat pada aktivitas belajar siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai dengan kemampuan dan keterampilan belajar siswa melalui serangkaian kegiatan merencanakan, melaksanakan penelitian, dan menghasilkan produk tertentu yang dibingkai dalam satu wadah berupa proyek pembelajaran.

1. **Keunggulan dan Kelemahan Model *Project Based Learning***
2. **Keunggulan Model *Project Based Learning***

Menurut Boss dan Kraus (dalam Abidin,2014:170) menyatakan keunggulan medel *project Based Learning* sebagai berikut.

1. Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apa pun dalam pelaksanaannya.
2. Siswa terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan memperhatikan strategi otentik secara disiplin.
3. Siswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.
4. Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.
5. Meningkatkan kerja sama guru dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografi atau bahkan melompat zona waktu.

Model *project based learning* memberikan pengalaman kepada para siswa untuk melakukan praktik dalam mengorganisasi proyek, melakukan kerja sama dalam memecahkan masalah proyek, membuat alokasi waktu, dan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Abidin, 2014:170-171) lebih rinci menyebutkan keunggulan model ini sebagai berikut.

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, mendorong kemampuan untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu untuk dihargai.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan *problem-problem* yang kompleks.
4. Meningkatkan kolaborasi.
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
6. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
9. Melibatkan peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata.
10. Membuat sarana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keunggulan model *Project Based Learning* ini adalah siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah, membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan hasil produk nyata berupa barang atau jasa, mengembangkan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber, bahan, dan alat untuk menyelesaikan tugas, dan meningkatkan kolaborasi siswa khususnya pada *project based learning* yang bersifat kelompok.

1. **Kelemahan Model *Project Based Learning***

Model *project based learning* dalam pelaksanaannya selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan yang perlu diatasi oleh guru dan siswa dalam melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan pengolahan informasi untuk menghasilkan sebuah proyek.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2014:39-40) merinci beberapa kelemahan model *Project Based Learning* sebagai berikut.

1. Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
2. Banyak orang tua peserta didik yang merasa dirugikan karena menambah biaya untuk memasuki sistem baru.
3. Banyak instruktur merasa nyaman dengan kelas konvensional sehingga mereka masih memegang peran utama di kelas. Kondisi ini merupakan suatu transisi yang sulit, terutama bagi instruktur yang kurang dan tidak menguasai teknologi.
4. Kebutuhan listrik bertambah karena banyak peralatan yang harus disediakan.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut ada beberapa hal yang dapat dilakukan diantaranya membatasi waktu siswa dalam menyelesaikan proyek, memberikan penjelasan kepada orang tua siswa pentingnya *project based learning* dalam pembentukan karakter siswa dibandingkan dengan biaya yang dikeluarkan,dan mengubah paradigma guru untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga guru dan siswa merasa nyaman dalam proses pembelajaran.

Hal ini senada dengan Abidin (2014:171) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* memiliki kelemahan sebagai berikut.

1. Memerlukan banyak waktu dan biaya.
2. Memerlukan banyak media dan sumber belajar.
3. Memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang.
4. Ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakan.

Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek tersebut seorang guru harus dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi para siswa dalam menghadapi masalah, membatasi waktu para siswa dalam menyelesaikan proyek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan model *Project Based Learning* ini adalah lebih banyak membutuhkan waktu yang lama, biaya yang tidak sedikit, memerlukan media pembelajaran yang banyak dalam kegiatan pembelajaran, dan guru harus dapat mencari jalan keliar dari kelemahan tersebut.

1. **Langkah-langkah Model *Project Based Learning***

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2014:40) menjelaskan langkah-langkah model *Project Based Learning* dengan gambar sebagai berikut.

1. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek
2. Perancangan langkah – langkah penyelesaian
3. Penentuan proyek
4. Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring
5. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil
6. Evaluasi proses dan hasil proyek

**Sumber:** Diadaptasi dari Keser & Keragoca (2010)

**Gambar 2.1**

Berdasarkan gambar tersebut,, kegiatan yang harus dilakukan pada setiap langkah dalam pembelajaran berbasis proyek *(project based learning)* adalah sebagai berikut.

1. Penentuan proyek

Pada langkah ini, peserta didik menentukan tema/topik proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memilih dan menentukan proyek yang akan dikerjakannya, baik secara kelompok ataupun mandiri dengan catatan tidak menyimpang dari tugas yang diberikan.

1. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek

Peserta didik merancang langkah-langkah kegiatan penyelesaian proyek dari awal sampai akhir beserta pengelolaannya. Kegiatan perancangan proyek ini berisi aturan main dalam pelaksanaan tugas proyek, perencanaan sumber/bahan/alat yang dapat mendukung penyelesaian tugas pokok dan kerja sama antaranggota kelompok.

1. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek

Melalui pendampingan guru peserta didik dapat melakukan penjadwalan semua kegiatan yang telah dirancangnya. Berapa lama proyek itu harus diselesaikan tahap demi tahap.

1. Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan moniitoring guru

Langkah ini merupakan langkah pengimplementasian rancangan proyek yang telah dibuat. Aktivitas yang dapat dilakukan dalam kegiatan proyek, diantaranya adalah dengan (a) membaca, (b) meneliti, (c) observasi, (d) interviu, (e) merekam, (f) berkarya seni, (g) mengunjungi objek proyek, atau (h) akses internet. Guru bertanggung jawab memonitor aktivitas peserta didik dalam melakukan tugas proyek, melalui proses, hingga penyelesaian proyek. Pada kegiatan monitoring, guru membuat rubrik yang akan dapat merekam aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek.

1. Penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil proyek

Hasil proyek dalam bentuk produk, baik itu berupa produk karya tulis, karya seni, atau karya teknologi/prakarya dipresentasikan dan/atau dipublikasikan kepada peserta didik yang lain dan guru atau masyarakat dalam bentuk pameran produk pembelajaran.

1. Evaluasi proses dan hasil proyek

Guru dan peserta didik pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas proyek. Proses refleksi pada tugas proyek dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pada tahap evaluasi, peserta didik diberi kesempatan mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas proyek yang berkembang dengan diskusi untuk memperbaiki kinerja selama menyelesaikan tugas proyek. Pada tahap ini, juga dilakukan umpan balik terhadap proses dan produk yang telah dilakukan.

1. **Pendidikan Karakter**
	1. **Hakikat Karakter**

Salah satu cara untuk membangun karakter adalah melalui pendidikan karakter. Pendidikan yang ada, baik itu pendidikan di keluarga, masyarakat, atau pendidikan formal di sekolah harus menanamkan nilai – nilai untuk pembentukan karakter. Karakter menurut Kurniawan (2013:28), istilah karakter dalam bahasa Inggris *character,* berasal dari istilah Yunani, *character* dari kata *charassein* yang berarti membuat tajam atau membuat dalam. Karakter juga dapat diartikan mengukir. Sifat utama ukiran adalah melekat kuat tersebut, benda yang diukir. Artinya bahwa karakter adalah ciri khas seseorang dan karakter tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial – budaya karena karakter terbentuk dalam lingkungan sosial – budaya tertentu.

Aristoteles (dalam Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2010:14) menyebutkan pengertian karakter yang baik adalah kehidupan berperilaku baik dan penuh kebijakan, berperilaku baik terhadap pihak lain (Tuhan Yang Maha Esa, manusia, dan alam semesta), dan terhadap diri sendiri.

Dalam istilah bahasa Arab, karakter sering kali disamakan dengan akhlak, yaitu tabiat atau kebiasaan melakukan hal yang baik. Karena karakter diasosiakan dengan tempramen yang menekankan unsur psikososial dikaitkan dengan kepribadian yakni ciri atau karakteristik dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan – bentukan yang diterima dari lingkungan misalnya keluarga, sekolah, dan lain – lain.

Kata lain karakter dalam KBBI (1996: 445), karakter adalah sifat – sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Karakter merupakan sikap dan kebiasaan seseorang yang memungkinkan dan mempermudah tindakan moral (Corley dan Phillips, dalam Budimansyah, 2012: 5). Karakter merupakan kualitas moral seseorang. Jika seseorang mempunyai moral yang baik, maka akan memiliki karakter yang baik yang terwujud dalam sikap dan prilaku dalam kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, disimpulkan bahwa karakter adalah watak seseorang yang tergambar melalui prilaku yang baik, jujur bertanggungjawab, berdampak baik bagi lingkungan dan nilai – nilai kebijakan yang lainnya. Karakter seseorang itu tidak terbentuk dengan sendirinya, tetapi melalui proses yang panjang melalui proses pembiasaan yang terus menerus sejak kecil, mulai dari lingkungan keluarga, kemudian diterapkan di lingkungan sekolah dan sosial lainnya.

* 1. **Pengertian Pendidikan Karakter**

Salah satu cara untuk membangun karakter adalah melalui pendidikan karakter. Pendidikan yang ada, baik itu pendidikan di keluarga, masyarakat, atau pendidikan formal di sekolah harus menanamkan nilai – nilai untuk pembentukan karakter.

Menurut dokumen Desain Induk Pendidikan Karakter terbitan Kementrian Pendidikan Nasional (2012:14), pendidikan karakter didefinisikan sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengambil keputusan yang baik, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari – hari dengan sepenuh hati.

Menurut Zubaedi (dalam Kurniawan, 2013:30) pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti *plus*  yang intinya merupakan program pengajaran yang bertujuan mengembangkan watak dan tabiat peserta didik dengan cara menghayati nilai – nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin, dan kerja sama yang menekankan rana afektif (perasaan/sikap) tanpa meninggalkan rana kognitif (berpikir rasional), rana *skill* (keterampilan, terampil mengolah data, mengemukakan pendapat, dan kerja sama).

*Hill* (dalam Budimansyah, 2012:14) mengatakan bahwa karakter menentukan pikiran pribadi seseorang dan tindakan yang dilakukannya. Karakter yang baik adalah motivasi batin untuk melakukan apa yang benar, sesuai dengan standar tertinggi perilaku, dalam setiap situasi. Dengan demikian, pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan berperilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja sama sebagai keluarga, masyarakat, dan warga negara, serta membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan (Budimasyah, 2012:14).

Menurut Koesoema (dalam Budimansyah, 2012:15) pendidikan karakter memiliki empat prinsip dasar sebagai berikut.

1. Keteraturan setiap tindakan dan diukur berdasarkan hirarki nilai. Nilai menjadi penilaian pedoman normatif setiap tindakan.
2. Koherensi yang memberikan keberanian, membuat seseorang teguh pada prinsip, dan tidak mudah terombang – ambing pada situasi baru dan atau takut risiko.
3. Otonom. Dalam hal ini seseorang menginternalisasikan aturan dari luar sampai menjadi nilai – nilai bagi pribadi. Ini dapat dilihat melalui penilaian atas keputusan pribadi tanpa terpengaruh atau desakan pihak lain.
4. Keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan merupakan daya tahan seseorang guna menginginkan apa yang dipandang baik. Kesetiaan merupakan dasar bagi penghormatan atas komitmen yang dipilih.

Pendidikan karakter dilakukan melalui pendidikan nilai – nilai atau kebajikan yang menjadi nilai dasar karaktrer bangsa. Kebijakan yang menjadi atribut suatu karakter pada dasarnya adalah nilai. Oleh karena itu, pendidikan karakter pada dasarnya adalah pengembangan nilai – nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya, dan nilai – nilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional (Kurniawan, 2013:39).

Nilai – nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia menurut Kurniawan (2013:39) diidentifikasi berasal dari empat sumber. Pertama, agama. Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai – nilai yang berasal dari agama. Karenanya nilai – nilai pendidikan karakter harus didasarkan pada nilai – nilai dan kaidah yang berasal dari agama. Kedua, pancasila. Negara Kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip – prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut pancasila. Pancasila terdapat dalam pembukaan UUD 1945 yang dijabarkan lebih lanjut kedalam pasal – pasal yang terdapat dalam UUD 1945, artinya nilai – nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai – nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai – nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara. Ketiga, budaya.

Sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari nilai – nilai budaya yang diakui masyarakat tersebut. Nilai budaya ini dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota mayarakat tersebut. Posisi budaya yang sedemikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa. Keempat tujuan pendidikan nasional. Undang – undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 undang – undang Sisdiknas menyebutkan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beraakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya sadar dari orang tua, guru, untuk menanamkan nilai kebajikan kepada anak maupun peserta didik. Dengan demikian, anak dimasa yang akan datang menjadi manusia yang berkarakter sehingga dapat bermanfaat bagi bangsa dan negara.

* 1. **Tujuan Pendidikan Karakter**

Pendidikan selalu menjadi tumpuan dan harapan kita sebagai guru untuk mengembangkan kemampuan siswa menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan alat untuk memajukan peradaban, mengembangkan masyarakat dan membuat generasi mampu berbuat dan bersaing bagi kepentingan pribadi dan masyarakat. Akan tetapi, dengan perkembangan zaman yang semakin modern serta menjalarnya arus globalisasi membuat sebagian tujuan pendidikan nasional menjadi terhambat bahkan dapat dikatakan rusak. Hal tersebut, dapat dilihat dengan semakain rusaknya moral anak bangsa pada saat ini, terutama moral serta akhlak anak bangsa yang masih duduk di bangku sekolah.

Dunia pendidikan sedang menghadapi krisis moral serta akhlak yang melanda para siswa yang membutuhkan perhatian serius, sehingga pemerintah mengusung kembali sistem pendidikan yang berdasarkan akhlak serta penanaman moral yang kuat terhadap peserta didik dengan istilah pendidikan karakter.

Dalam UU No. 20/2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pemerintah menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Menurut Kesuma (2012:9) tujuan pendidikan karakter, khususnya dalam *setting* sekolah, di antaranya sebagai berikut.

1. Menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan yang dianggap penting dan perlu sehingga menjadi kepribadian atau kepemilikan peserta didik yang khas sebagaimana nilai-nilai yang dikembangkan.
2. Mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah.
3. Membangun koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara umum.

Berdasarkan tujuan pendidikan karakter tersebut pendidikan dalam seting sekolah bukanlah sekedar suatu dogmatisasi nilai kepada para siswa, tetapi sebuah proses yang membawa para siswa untuk memahami dan merefleksi bagaimana suatu nilai menjadi penting untuk diwujudkan. Pendidikan karakter juga memiliki sasaran untuk meluruskan berbagai perilaku anak yang negatif menjadi positif, selain itu proses pendidikan karakter di sekolah harus dihubngkan dengan proses pendidikan di keluarga.

Pendidikan Karakter bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi kelulusan. Melalui pendidikan karakter, diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuaannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Kurniawan (2013:55-56) menyebutkan beberapa tujuan pendidikan karakter yaitu sebagai berikut.

* 1. Pendekatan religius, yang menitikberatkan kepada pandangan bahwa peserta didik adalah makhluk yang berjiwa religius dengan bakat – bakat keagamaan.
	2. Pendekatan filosofis, yang memandang bahwa peserta didik adalah makhluk rasional atau *Homo sapiens* sehingga segala sesuatu yang menyangkut pengembangannya didasarkan pada sejauh mana kemampuan berpikirnya dapat dikembangkan sampai pada titik maksimal perkembangannya.
	3. Pendekatan sosio kultural, yang bertumpu pada pandangan bahwa peserta didik adalah makhluk bermasyarakat dan berkebudayaan sehingga dipandang sebagai *Homo sosialis* dan *Homo legatus* dalam kehidupan masyarakat yang berkebudayaan. Dengan demikian, pengaruh lingkungan masyarakat dan perkembangan kebudayaannya sangat besar, artinya bagi proses pendidikan dan individunya.
	4. Pendekatan *scientific*, di mana titik beratnya terletak pada pandangan bahwa peserta didik mampu menciptakan (kognitif), berkemauan dan merasa (emosional atau afektif). Pendidikan harus mengembangkan kemampuan analitis dan reflektif dalam berpikir.

Dalam konteks pendidikan karakter, penulis melihat bahwa kemampuan yang harus dikembangkan pada peserta didik melalui persekolahan adalah berbagai kemampuan yang akan menjadikan manusia sebagai makhluk yang berketuhanan yang mengemban amanah sebagai pemimpin. Kemampuan yang perlu dikembangkan pada peserta didik adalah kemampuan mengabdi pada Tuhan yang menciptakannya, kemampuan untuk menjadikan dirinya sendiri, kemampuan untuk hidup secara harmoni dengan manusia dan makhluk lainnya, dan kemampuan untuk berpikir dalam menciptakan kemakmuran dan kesejahteraan dalam hidup.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa tujuan pendidikan karakter adalah untuk meningkatkan, membantu dan mengembangkan kepribadian manusia, khususnya bagi siswa di sekolah melalui pembelajaran nilai – nilai budaya dan karakter bangsa Indonesia yang bersumber dari pancasila agar mampu menjadi manusia yang cerdas, berbudi pekerti yang luhur, mandiri, bertanggung jawab dalam kehidupan sehari – hari, baik di lingkungan sekolah maupun dilingkungan masyarakat.

1. **Jenis – jenis Nilai Pendidikan Karakter**

Menurut Budimansyah (2012:23) karakter bangsa merupakan kualitas perilaku kolektif kebangsaan yang unik baik yang tercermin dalam kesadaran, pemahaman, rasa, karsa, dan perilaku berbangsa dan bernegara dari hasil oleh pikir, olah hati, olah rasa, dan karsa, serta olah raga seseorang atau sekelompok orang bangsa Indonesia. Seperti halnya karakter pribadi, karakter bangsa tidak lahir dengan sendirinya, melainkan harus dilakukan melalui kebijakan nasional pembangunan karakter bangsa dalam hal ini dimaknai “upaya kolektif-sistematik suatu negara kebangsaan untuk mewujudkan kehidupan berbangsa dan bernegara yang sesuai dengan dasar dan ideologi, konstitusi, haluan negara, serta potensi kolektifnya dalam konteks kehidupan nasional, regional, dan global yang beradab untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, patriotik, dinamis, berbudaya, dan berorientasi iptek berdasarkan Pancasila dan dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”.

Menurut Kurniawan (2013:39), pendidikan karakter pada dasarnya adalah pengembangan nilai – nilai yang berasal dari pandangan hidup, ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya, dan nilai – nilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan dewasa ini dituntut untuk dapat mengubah peserta didik ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, Kementrian Pendidikan Nasional telah merumuskan 18 nilai karakter yang akan ditanamkan dalam diri peserta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa. Berikut penulis paparkan 18 nilai versi Kemendiknas.

**Tabel 2.1**

**Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nilai** | **Deskripsi** |
| 1. | **Religius** | Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. |
| 2. | **Jujur** | Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. |
| 3. | **Toleransi** | Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. |
| 4. | **Disiplin** | Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. |
| 5. | **Kerja Keras** | Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. |
| 6. | **Kreatif** | Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki |
| 7. | **Mandiri** | Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. |
| 8. | **Demokratis** | Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. |
| 9. | **Rasa Ingin Tahu** | Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. |
| 10. | **Semangat Kebangsaan** | Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara tersebut, kepentingan diri dan kelompoknya. |
| 11. | **Cinta Tanah Air** | Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara tersebut, kepentingan diri dan kelompoknya. |
| 12. | **Menghargai Prestasi** | Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. |
| 13. | **Bersahabat/Komunikatif** | Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain |
| 14. | **Cinta Damai** | Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. |
| 15. | **Gemar Membaca** | Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. |
| 16. | **Peduli Lingkungan** | Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi. |
| 17. | **Peduli Sosial** | Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. |
| 18. | **Tanggung Jawab** | Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. |

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan karakter bersifat positif. Apabila karakter tersebut, ditanamkan sejak kecil, kemudian dikembangkan hingga dewasa, maka akan memberikan dampak positif bagi kemajuan bangsa dan negara. Untuk itulah, nilai dalam pendidikan karakter harus terus diimplementasikan di sekolah bukan sebatas tataran teori, tetapi menitikberatkan pada praktik penanaman karakter.

Dengan demikian, dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai pendidikan karakter tersebut, sangatlah penting untuk ditanamkan kepada peserta didik, khususnya siswa SMA. Apabila nilai itu diajarkan kepada siswa secara terus-menerus dan berkelanjutan, maka akan diperoleh hasil yang sangat memuaskan, yaitu berkembang menjadi pribadi siswa yang berakhlak mulia dan berprestasi.

1. **Indikator Pembiasaan Karakter**

Mengacu kepada Kementrian Pendidikan Nasional dan Pengembangan Pusat Kurikulum terkait nilai pendidikan karakter, maka penulis berusaha mengelaborasi disesuaikam dengan karakteristik pembelajaran mentransformasi cerpen ke dalam film dan siswa SMA, dengan harapan para siswa dapat menginternalisasikan nilai – nilai karakteristik tersebut, dalam kehidupan sehari – hari.

**Tabel 2.2**

**Indikator Pembiasaan Karakter**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jenis KI** | **Deskripsi** | **Indikator Pembiasaan Karakter** |
| Religius/Spiritual | Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. | 1. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Menjalankan ibadah tepat waktu
3. Memberikan salam pada saat awal dan akhir pembelajaran
4. Mengucapkan syukur ketika mendapatkan keberhasilan
5. Mengucapkan istighfar ketika mendapatkan kegagalan
 |
| Jujur | Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. | 1. Berkata apa adanya (tidak berbohong)
2. Mengakui kesalahan yang dilakukan
3. Tidak mengakui barang yang bukan miliknya
4. Mengerjakan tugas secara mandiri
 |
| Disiplin | Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. | 1. Datang tepat waktu
2. Mematuhi tata tertib yang berlaku
3. Mengerjakan tugas tepat waktu
4. Memakai seragam sekolah sesuai aturan
 |
| Tanggung Jawab | Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa | 1. Melaksanakan tugas kelompok dengan baik
2. Tidak melimpahkan tugas/kesalahan kepada orang lain
3. Menjagabarang miliknya, sekolah, atau orang lain
4. Mengembalikan barang milik orang lain atau sekolah yang dipinamnya
5. Menempati janji
 |
| Toleransi | Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya..  | 1. Menyadari hak dan kewajiban sebagai makhluk individu dan sosial
2. Menghargai perbedaan pendapat/keyakinan
3. Memaafkan kesalahan orang lain
4. Terbuka atas kritikan atau masukan
5. Berteman dengan tidak membedakan suku, agama, ras, tingkat kecerdasan atau gender
 |
| Kerja keras | Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. | 1. Mengerjakan sesuatu dengan penuh rasa kesungguhan dan maksimal
2. Memberikan tugas yang terbaik terhadap tugas yang diemban
 |
| Kreatif | Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki | 1. Menghasilkan karya yang memiliki ciri yg khas
 |
| Mandiri | Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas – tugas. | 1. Percaya diri terhadap kemampuan sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain.
 |
| Demokratis | Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. | 1. Mengajarkan musyawarah untuk kepentingan bersama (mufakat)
 |
| Rasa ingin tahu | Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. | 1. Mencari informasi secara utuh dan menyeluruh
 |
| Menghargai prestasi | Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. | 1. Bangga dengan prestasi teman sendiri
2. Belajar dari keberhasilan orang lain
 |
| Bersahabat/Komunikatif | Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain | 1. Bersikap ramah dan berkomunikasi santun dalam bergaul terutama pada saat diskusi
2. Membantu teman yang berada dalam kesulitan
 |
| Gemar membaca | Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. | 1. Menggali informasi dari media cetak atau elektronik
2. Membiasakan diri dengan membaca untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan
 |
| Tanggung jawab | Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. | 1. Bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban
2. Bertanggung jawab atas apa yang dilakukan
 |

 Sumber: Versi Kemendiknas

1. **Transformasi**

Sejalan dengan perkembangan teknologi, genre sastra dengan genre film semakin erat hubungannya. Kedua genre ini saling mendukung dalam perkembangannya. Dari tahun ke tahun semakin banyaknya karya sastra yang sudah difilmkan, begitu jaga sebaliknya, dari film ditransformasikan menjadi karya sastra.

Kegiatan transformasi karya sastra ke dalam bentuk film belakangan ini tidak saja dilakukan terhadap novel, tetapi juga cerpen. Diantara cerpen yang telah difilmkan adalah “Tentang Dia” karya Melly Goeslaw, dan “Mereka Bilang Saya Monyet”, karya Djenar Maesa Ayu, “Doa yang Mengancam” karya Jujur Prananto, dan sebagainya.

Sekaitan dengan perkembangan genre tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan objek cerpen ditransformasikan ke dalam film. Adapun judul cerpen yang ditransformasikan sebagai berikut.

1. Juru Masak, karya Damhuri Muhammad;
2. Perihal Orang Miskin yang Bahagia, karya Agus Noor;
3. Paing, karya Edi Haryono;
4. Banun, karya Damhuri Muhammad;
5. Meraih Impian, karya Resti Hartika.

Istilah transformasi karya sastra ke dalam bentuk film disebut ekranisasi, yang merupakan proses pelayarputihan yang mengacu pada fenomena transformasi atau perubahan rupa dari karya sastra “tulisan” ke film “audio visual”, yang ditayangkan di televisi maupun bioskop layar lebar. Sapardi Djoko Damono menyebutnya dengan istilah “alih wahana”. Dilihat dari cakupan materinya, alih wahana memang lebih luas dibandingkan ekranisasi. Alih wahana mencakup pengalihan karya seni dari satu wahana ke wahana yang lain.

Eneste (1991:60) mengatakan bahwa ekranisasi adalah pelayarputihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel ke dalam film (*ecran* dalam bahasa Prancis berarti layar). Dalam pemaparan lain , Eneste (1991:67) menambahkan bahwa ekranisasi berarti mengubah *dunia kata-kata* menjadi *dunia gambar-gambar* yang bergerak berkelanjutan dan mengubah *imaji linguistik* menjadi *imaji visual.* Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ekranisasi atau istilah lain transformasi adalah kegiatan mengubah genre sastra tulis menjadi genre audio visual (misalnya novel atau cerpen) ke dalam bentuk film. Adapun konsep seperti ini, Damono (2009:114) menyebutnya dengan istilah alih wahana, yakni perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain.

Istilah alih wahana yang dijelaskan Damono mengandung makna yang lebih luas dibandingkan dengan istilah ekranisasi. Batasan istilah alih wahana tidak terbatas pada perubahan dari prosa ke dalam film, tetapi mungkin saja perubahan dari lukisan ke dalam puisi, dan lain sebagainya.

Penelitian di bidang alih wahana, misalnya ekranisasi, menurut Damono (2009:114) akan menyadarkan kita bahwa sastra dapat bergerak ke sana ke mari, berubah-ubah unsur-unsurnya agar bisa sesuai dengan wahananya yang baru. Uraian tersebut, ditegaskan pula oleh Eneste (1991:67) bahwa ekranisasi memungkinkan perubahan unsur-unsur cerita, alur, penokohan, latar, suasana, gaya, dan tema/amanat novel dalam film. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa unsur perubahan memang menjadi lumrah dalam aktivitas ekranisasi.

Terjadinya perubahan dalam proses ekranisasi sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu penciutan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Faktor-faktor ini dapat dijadikan objek analisis ekranisasi. Adapun penjelasan ketiga faktor tersebut, diungkapkan Eneste (1991:61-66) sebagai berikut.

1. **Penciutan**: tidak semua hal yang diungkapkan dalam novel akan dijumpai pula dalam film. Sebagian cerita, alur, tokoh-tokoh, latar ataupun suasana novel tidak akan ditemui di film. Sebab, sebelumnya pembuat film (penulis skenario dan sutradara) sudah memilih terlebih dahulu informasi-informasi yang dianggap penting dan memadai.
2. **Penambahan**: karena penulis skenario dan sutradara telah menafsirkan terlebih dahulu novel yang hendak difilmkan, ada kemungkinan terjadi penambahan-penambahan di sana-sini. Misalnya penambahan pada cerita, alur, penokohan, latar, atau suasana. Seorang sutradara tentu mempunyai alasan tertentu untuk melakukan penambahan ini. Misalnya dikatakan, penambahan itu penting dari sudut film. Atau, penambahan itu masih relevan dengan cerita secara keseluruhan atau karena pelbagai alasan lain.
3. **Perubahan Bervariasi**: kecuali adanya penciutan dan penambahan, ekranisasi juga memungkinkan terjadinya variasi-variasi tertentu antara cerpen dan film.

Cerpen dan film merupakan dua karya dengan medium yang berbeda. Sehingga bila ada sebuah cerpen yang diangkat menjadi film sudah pasti ditemukan perbedaan. Dibandingkan dengan cerpen, film relatif lebih banyak memakai perlambangan sebagai alat pengucapannya.

Dalam proses transformasi mengalami perubahan seperti pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Oleh karena itu, proses transformasi ini harus disikapi terbuka dengan tidak mempertentangkan maupun membanding-bandingkan cerpen dengan film hasil adaptasi karena cerpen dan film adalah dua karya yang berbeda. Perbedaan tersebut, bukanlah bentuk kelemahan dari salah satu bentuk karya sastra, melainkan pengetahuan bahwa karya seni yang diciptakan berdasarkan karya seni yang lain sangat mungkin berbeda, termasuk film yang diangkat dari cerpen.

1. **Hakikat Cerpen**

Cerpen merupakan sebuah karya sastra berbentuk prosa fiksi dan mempunyai komposisi cerita, tokoh, dan latar yang lebih sempit dari pada novel. Cerita yang disajikan dalam cerpen terbatas, hanya memiliki satu kisah.

1. **Pengertian Cerpen**

Cerpen atau cerpen merupakan sebuah karya sastra berbentuk prosa fiksi dan mempunyai komposisi cerita, tokoh, latar yang lebih sempit daripada novel. Cerita yang disajikan dalam cerpen terbatas, hanya memiliki satu kisah. Beberapa ahli juga mengemukakan pendapat mengenai pengertian cerpen, diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Cerpen dapat dibaca dalam waktu yang tidak lama, berbeda halnya dengan novel. Egdar Allan Poe dalam Hidayati (2015:126) menyatakan “Cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam”
2. Menurut Kosasih, E. (2014:34) mengemukakan pengertian cerpen berdasarkan strukturnya, yaitu cerita yang pada umumnya bertema sederhana. Jumlah tokonya terbatas. Jalan ceritanya sederhana dan latarnya meliputi ruang lingkup yang terbatas.
3. Kurniawan (2012:59) mengatakan bahwa cerpen adalah rangkaian peristiwa yang terjalin menjadi satu yang di dalamnya terjadi konflik antartokoh atau dalam diri tokoh itu sendiri dalam latar dan alur.
4. Stanton, R. (2012:75-79) mengemukakan bahwa lazimnya, cerpen terdiri atas lima belas ribu kata atau sekitar lima puluh ribu halaman. Cerpen haruslah berbentuk padat. Jumlah kata dalam cerpen harus lebih sedikit ketimbang jumlah kata dalam novel. Pembacaan cerpen membutuhkan waktu yang singkat. Cerpen dapat dibaca hanya dengan sekali duduk sehingga efek “kebersantunan” – nya akan lebih terasa ke pembaca.
5. Aksan (2011:23) berpendapat bahwa cerpen panjangnya kira – kira 5 – 10 halaman kertas kuarto, spasi ganda atau sekitar 1000 atau 2000 kata, atau kalau diketik dengan menggunakan komputer kira – kira 8 – 12 ribu karakter.
6. Sumardjo (2004:7-9) mengemukakan bahwa menurut wujud fisiknya cerpen adalah cerpen. Pendek disini bisa berarti cerita yang habis dibaca selama sekitar 10 menit, atau sekitar setengah jam. Cerita yang dapat dibaca sekali duduk. cerita yang dapat dibaca sekali duduk. atau cerita yang terdiri dari sekitar 500 kata sampai 5000 kata. Cerpen adalah fiksi, *fiction*, yang berarti ciptaan atau rekaan.
7. Nurgiyantoro (2002:10) mengatakan bahwa cerpen, sesuai dengan namanya adalah cerpen. Akan tetapi, berapa ukuran oanjang pendek itu memang tidak ada aturannya. Walaupun sama – sama pendek, panjang cerpen itu sendiri bervariasi. Ada cerita yang pendek (*short short story)*, bahkan mungkin pendek sekali, sekitar 500-an kata, ada cerpen yang panjangnya cukupan (*middle short story)*, serta ada cerpen yang panjang *(long short story)*, yang terdiri dari pulihan (atau bahkan beberapa puluh) ribu kata.
8. Nugroho Notosusanto dalam Tarigan (2000:176) menjelaskan pengertian cerpen adalah cerita yang panjangnya sekitar 5.000 kata atau kira – kira 17 halaman quarto spasi yang terpusat dan lengkap pada dirinya sendiri. Nugroho Notosusanto memberikan pengertian dari ciri bentuk cerpen.

Berdasarkan pengertian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan karya fiksi yang juga mempunyai unsur-unsur cerita. Berbeda dengan jenis fiksi lain yaitu novel, yang dituangkan dalam bentuk sebuah buku, cerpen pada umumnya tidak dalam bentuk buku. Hal tersebut, karena cerpen tidak membutuhkan ruang yang cukup banyak, tidak menceritakan cerita secara panjang lebar tentang peristiwa, tokoh, dan latar karena dibatasi oleh jumlah halaman.

Banyak hal yang bisa diresapi dari hasil membaca cerpen, salah satunya adalah nilai-nilai kemanusian atau sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Perenungan melalui nilai-nilai kehidupan yang ada di dalam cerpen memberikan suatu amanat yang dapat dijadikan cerminan untuk kehidupan para siswa.

1. **Ciri - Ciri Cerpen**

Berdasarkan beberapa definisi tersebut,, cerpen dapat diartikan sebagai cerita fiksi atau rekaan yang memiliki komposisi lebih sedikit dibanding novel dari segi kependekan dan kepadatan ceritanya, yang di dalamnya terjadi konftik antartokoh atau dalam diri tokoh itu sendiri serta dapat selesai dalam waktu sangat singkat dengan memiliki ciri – ciri sebagai berikut.

Menurut Sumardjo (2004:8-10) menyebutkan beberapa ciri cerpen sebagai berikut.

1. Bentuk fisiknya pendek, artinya pendek disini bisa berarti cerita yang habis dibaca selama sekitar 10 menit, atau sekitar setengah jam. Cerita yang dapat dibaca sekali duduk, atau cerita yang terdiri dari sekitar 500 kata sampai 5.000 kata.
2. Bersifat naratif, artinya cerpen harus berbentuk naratif dan pendek. Bukan argumentasi atau analisa atau deskripsi.
3. Ciptaan atau rekaan atau fiktif. Meskipun cerpen merupakan fiksi, tapi ia harus berdasarkan realitas.
4. Bersifat fiktif – naratif, artinya ada suatu kejadian dalam cerpen. Kejadian di sini tidak harus berwujud perbuatan watak, tetapi bisa pergulatan batin.
5. Penceritaan atau narasi dari suatu kejadian itu harus dilakukan dengan hemat dan ekonomis.
6. Cerpen dituntut hanya ada dua atau tiga tokoh saja yang penting.
7. Hanya ada satu konflik yang menggerakkan cerita.
8. Hanya ada satu efek saja untuk pembaca.
9. Cerpen harus merupakan suatu kesatuan yang komplit.

Menurut Edgar Alan Poe (dalam Aminudin, 2009:1-2) syarat cerpen sebagai berikut.

1. Cerita cukup pendek sehingga selesai dibaca dalam sekali duduk.
2. Cerita harus membangkitkan satu efek perasaan pada pembaca (sedih, horor, dan jenaka).
3. Dalam cerpen, penggunaan kalimat dan kata – kata harus ekonomis sehingga semuanya punya arti dan tidak bertele – tele.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri cerpen harus berupa cerita atau narasi (bukan analisa argumentatif) yang fiktif (tidak benar – benar telah terjadi tapi bisa terjadi kapan saja dan di mana saja) serta relatif pendek. Cerita fiktif yang pendek berdasarkan realitas tersebut, hanya mengandung satu kejadian untuk satu efek bagi pembaca.

1. **Unsur – Unsur Cerpen**

Cerpen sebagai karya sastra prosa memiliki unsur-unsur pembangun yang terdiri dari unsur-unsur dalam (intrinsik) dan unusr-unsur luar (ekstrinsik).

1. **Unsur Intrinsik Cerpen**

Unsur intrinsik menurut Kosasih (2013:117) adalah unsur yang berada pada cerpen itu sendiri. Unsur intrinsik mencakup penokohan, latar, alur, tema, dan amanat.

1. Alur

Secara umum, alur merupakan rangkaian peristiwa – peristiwa dalam sebuah cerita. Menurut Kosasih (2014:34) mengatakan bahwa alur (plot) merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat.

Menurut Kosasih (2014:35) alur terbagi ke dalam 5 bagian, antara lain:

1. Pengenalan situasi cerita (*exposition*) sebagai berikut.

Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan para tokoh, menata adegan dan hubungan antartokoh.

1. Pengungkapan peristiwa *(complication*)

Dalam bagian ini, disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.

1. Menuju pada adanya konflik (*rising action*)

Terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kebodohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.

1. Puncak konflik (*turning point*)

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 berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.

1. Penyelesaian (*ending*)

Sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Namun ada pula cerpen yang penyelesaian akhir ceritanya itu diserahkan kepada imajinasi pembaca. Jadi, akhir ceritanya itu dibiarkan menggantung, tanpa ada penyelesaian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat digambarkan bagian – bagian alur cerpen sebagai berikut.

1. Panggilan situasi cerita
2. Penyelesaian
3. Pengungkapan peristiwa
4. Puncak konflik
5. Menuju konflik

  **Gambar 2.2**

Menurut Kosasih (2014:35) alur cerpen berdasarkan periode pengembangannya, dapat dikelompokkan sebagai berikut.

1. Alur normal : (1) (2) (3) (4) (5)
2. Alur sorot balik : (5) (4) (3) (2) (1)
3. Alur maju – mundur : (4) (5) (1) (2) (3)

Periode – periode tersebut, meliputi:

1. Pengenalan situasi cerita, babak awal;
2. Pengungkapan peristiwa;
3. Menuju pada adanya konflik
4. Puncak konflik; dan
5. Penyelesaian.

Kosasih (2014:36) mengatakan kelima unsur alur itu tidak selamanya hadir dalam sebuah cerpen. Mengingat rentang dan jumlah peristiwa di dalamnya yang terbatas, biasanya unsur – unsur yang hadir itu hanya 2-4 saja, misalnya unsur pengungkapan peristiwa (2), menuju konflik (3) dan puncak konflik (4).

1. Penokohan

Penokohan merupakan cara pengarang dalam menggambar dan mengembangkan karakter tokoh – tohoh dalam cerita (Kosasih, 2014:36).

Berikut adalah contoh – contoh teknik penggambaran karakteristik tokoh.

Teknik penggambaran karakteristik tokoh

**Gambar 2.3**

Kosasih (2014:36-38) menjelaskan contoh teknik penokohan dalam cerita sebagai berikut.

1. Teknik analitik atau penggambaran langsung

Intan namanya dia anak yang cantik, anggun, pintar, kaya raya, baik hati, dan ceria. Dia anak yang sempurna sangat sempurna, tetapi hanya satu kekurangannya yaitu tidak mempunyai tubuh yang sehat. Sekarang dia duduk di kelas IX SMP dan kini sedang menghadapi ujian akhir.

1. Penggambaran fisik dan perilaku tokoh

Asep mengepul dari batang rokok yang kujepit diantara dua jariku. Sementara seorang gadis berambut panjang terurai basah kena air hujan menghampiriku. Ah, dia tidak menghampiriku. Dia hanya ingin mencari perlindungan dari guyuran hujan sepertiku. Celana dan kaos hitamnya terlihat basah. Setelah sampai di dekatku, dia memberi seulas senyuman. Barisan giginya putih rapi. Bibirnya tipis. Gadis ini cantik, aku membatin. Ah, apa peduliku dengan kecantikannya. Dalam perjalanannku keliling beberapa kota untuk pementasan, selalu saja dapat kutemui gadis – gadis cantik “terpajang” di etalase – etalase kampus, pertokoan dan pasar. Mereka dipermak, dirias sedemikian rupa menjadi sebuah *kamulfase fashion* dan *make up* .

1. Penggambaran lingkungan kehidupan tokoh

Desa Karangsaga tidak kebagian aliran listrik. Pada kampung – kampung tetangganya sudah pada terang semua. Desa itu gelap gulita kalau malam, cepat becek kalau hujan tiba. Banyak anjing berkeliaran di sana, beberapa di antaranya tidak jelas empunya.

1. Penggambaran tata kebahasaan tokoh

Kata-katanya sering membuat merah orang yang mendengarkannya. Teriakan mengancam begitu mudah mengucur dari mulutnya sehingga sering membuat orang-orang yang baru mengenalnya menjadi takut. Logatnya memang tidak seperti orang-orang kebanyakan, ia seperti orang dari daerah pedalaman.

1. Pengungkapan jalan pikiran tokoh

Ia ingin menemui anak gadisnya itu tanpa ketakutan, ingin ia mendekapnya, mencium bau keringatnya. Dalam pikirannya, cuma anak gadisnya yang masih mau menyambut dirinya dan mungkin ibunya, seorang janda yang renta tubuhnya, masih berlapang dada menerima kepulangannya.

**Tabel 2.3**

**Berikut Contoh Cara Penggambaran Lainnya dalam Cerpen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cara penggambaran** | **Contoh** | **Karakteristik** |
| 1. Menyebutkan secara langsung
 | Eli sangat ramah kepada teman-temanya. Ia tidak sombong walaupun selalu menjadi juara kelas | Ramah, tidak sombong, pintar. |
| 1. Gambaran fisik
 | Ia berotot kekar. Perutnya sedikit buncit. Urat-urat leher tampak keluar bila ia sedang berbicara. | Laki-laki, kuat dan kasar. |
| 1. Perilaku
 | Soni bila berjalan selalu saja menengadah dan dada sering dibusung-busungkan. Jarang sekali menyapa tetangga-tetangganya walaupun ia lewat di hadapan mereka. | Angkuh |
| 1. Tata bahasa tokoh
 | “Kamu tahu tidak sih kalau aku ini saudaranya Pak Lurah. Seharusnya kamu sedikit sopan kepadaku. Enak saja berjalan tanpa permisi,” ujar Parta kepada Eri. | Pemarah, sombong |
| 1. Lingkungan kehidupan pikiran tokoh
 | Rumahnya tidak jauh dari selokan Cikapundung yang airnya selalu keruh walaupun tidak turun hujan. Anjing-anjing liar lalu lalang dengan gonggongan yang memekakan. Siang itu hari begitu panas karena atap seng yang terpanggang sinar matahari. | Tokoh yang miskin, kumuh. |
| 1. Pembicaraan tokoh lain
 | “Seandainya aku punya dua puluh persen saja dari putih kulit indah” batinnya dengan perasaan sedih yang nyaris-nyaris menjebol kantong air matanya. | Indah gadis cantik, berkulit putih bersih. |

Jones (dalam Nurgiantoro, 2002:165) mengatakan bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan adalah penciptaan citra tokoh dalam cerita. Tohoh harus nampak hidup dan nyata hingga pembaca merasakan kehadirannya. Penokohan, yang di dalamnya ada perwatakan sangat penting sebuah cerita, bisa dikatakan ia sebagai mata air kekuatan sebuah cerpen.

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh, Nurgiyantoro (2002:176-178) membedakan tokoh cerita menjadi dua yaitu tokoh utama *(central character, main character)* dan tokoh tambahan (*pheripheral character).*

1. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya. Tokoh ini tergolong penting karena ditampilkan terus menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita. Karena tokoh utama paling banyak ditampilkan dan selalu berhubungan dengan tokoh lain ia sangat menentukan perkembangan *plot* secara keseluruhan.
2. Tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita dan itu bersifat gradasi, keutamaannya bertingkat maka perbedaan anatara tokoh utama dan tambahan tidak dapat dilakukan secara pasti.

Altenbernd dan Lewis (dalam Nurgiyantoro, 2002:178) mengatakan bahwa jika dilihat dari peran tokoh – tokoh dalam pengembangan *plot* dapat dibedakan adanya tokoh utama dan tokoh tambahan. Dilihat dari fungsi penampilan tokoh, tokoh dalam cerita dapat dibedakan menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

Tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi, yang salah satu jenisya secara populer disebut pahlawan, tokoh yang merupakan pengejawantahan norma – norma dan nilai – nilai yang ideal bagi kita. Atau dengan arti lain, tokoh protagonis menampilkan hal yang baik yang sesuai dengan pandangan kita, harapan – harapan kita dan pembaca.

Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh penyebab terjadinya konflik fiksi. Sebuah fiksi harus mengandung konflik, ketegangan, khususnya konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa penokohoan merupakan gambaran pelaku dalam setiap cerita. Tokoh penentu perkembangan cerita baik itu dalam cara berpikir, bersikap, berperasaan, berperilaku, maupun tindakan. Tokoh juga memiliki kualitas moral, watak, dan perilaku yang diekspresikan dalam ucapan, sikap dan tindakan. Penelusuran penokohan dilakukan berdasarkan pemberian dan penamaan tokoh, tingkah laku tokoh, ucapan – ucapan tokoh, penggambaran fisik tokoh, pikiran pikiran tokoh dan penjelasan langsung pengarang.

1. Latar

Latar merupakan keterangan tempat, waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya sebuah peristiwa. Stenton (2012:35) mengatakan bahwa latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa – peristiwa yang sedang berlangaung.

Kosasih (2014:38) menyatakan bahwa latar atau *setting* merupakan tempat dan waktu berlangsungnya kejadian dalam cerita. Latar berfungsi untuk memperkuat atau mempertegas keyakinan pembaca terhadap jalannya cerita ataupun pada karakter tokoh.

Kosasih (2014:38) membagi latar atau setting menjadi latar tempat dan latar waktu.

1. Latar Tempat

Tempat berlangsungnya cerita mungkin berupa daerah yang luas seperti nama daerah atau negara, mungkin pula berada di daerah yang sempit, seperti kelas atau pojok kamar. Berikut contohnya.

**Tabel 2.4**

**Contoh Latar Tempat**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nama Tempat** | **Penggambaran dalam Cerita** |
| Di sekolah, lab IPA | Akhirnya Rara nekat juga pergi ke lab IPA, dengan buku fisiknya dia duduk di samping pintu bagian depan lab IPA. Lalu ia mulai belajar dengan serius seperti biasanya. |
| Di ruang kelas taman kanak-kanak | baru saja gadis kecil itu menyanyikan lagu. Lagu Bintang Kecil dengan suara merdunya. Diakhiri tepuk tangan anak-anak beserta ibu-ibu muda mereka yang hadir. Semangat meriah, meskipun tidak lebih dari lima belas anak yang hadir. |

1. Latar Waktu

Waktu berlangsungnya cerita, mungkin pada pagi hari, malam hari, dan waktu-waktu lainnya. Seperti halnya latar tempat, penggambarannya dapat secara langsung oleh pengarang ataupun melalui penuturan tokoh. Berikut contohnya.

**Tabel 2.5**

**Contoh Latar Waktu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Keadaan Waktu** | **Penggambaran dalam Cerita** |
| Pagi | Dia datang sambil terus menatapku, tak ada senyum di wajahnya. Hal ini membuat prasangka buruk terhadapku. Namun setelah duduk lama di mejanya sapaan itu keluar dari mulutnya, “Pagi, Tom?”“Pagi” ...”, jawabku tanpa berani menatap wajahnya.  |
| Malam | Udara malam semakin dingin, tak bisa tidurkan kau sekarang, Pak? Masih memikirkan hal yang akan terjadi padamu bila kau tak menolong saudaramu yang kelaparan, yang sampai sekarang masih meneriaki hak-hak mereka. Tidur pulaslah kau malam ini, Pak, minta istrimu untuk meninabobokan dirimu. Hapuslah hal yang masih membelenggu pikiranmu. Karena esok akan terjadi hal yang sama. |

Nurgiyantoro (2002:2016) menyatakan bahwa latar atau *setting* dapat disebut juga landas tumpu mengacu pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosoal tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar dalam sebuah cerita dapat digunakan untuk menggambarkan situasi dalam cerita.

Nurgiyantoro (2002:226-234) membagi latar atau *setting* tidak hanya pada tempat saja, tetapi juga berhungan dengan waktu. Selain itu, latar juga berhubungan dengan lingkungan sosial yang berwujud tata cara, adat istiadat dan nilai – nilai yang berlaku di tempat yang bersangkutan. Berikut ini penjelsan dan pembagian latar tersebut,.

1. Latar tempat

Latar tempat menyarankan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar tempat berupa tempat – tempat yang dapat dijumpai dalam dunia nyata atau pun tempat – tempat tertentu yang tidak disebut dengan jelas tetapi pembaca harus memperkirakan sendiri. Latar tempat tanpa nama biasanya hanya berupa penyebutan jenis dan sifat umum tempat – tempat tertentu misalnya kota, jalan, hutan, desa, sungai, kota kecamatan, dan sebagainya.

1. Latar waktu

Latar waktu berkaitan pada kapan terjadinya peristiwa – peristiwa yang diceritan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut, biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan sejarah. Pengetahuan dan presepsi pembaca terhadap sejarah itu sangat diperlukan agar pembaca dapat masuk dalam suasana cerita.

1. Latar sosial

Latar sosial berkaitan pada hal – hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Perilaku itu dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, pandangan hidup, pola pikir dan bersikap. Penandaan latar sosial dapat dilihat dari penggunaan bahasa daerah dan penamaan terhadap diri tokoh.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat ditarik simpulan bahwa latar atau *setting* adalah lingkungan yang digambarkan dalam bentuk tempat, waktu, dan sosial dalam sebuah cerita, sehingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan sempurna. Latar itu diperlukan untuk memperkuat terjadinyan peristiwa atau alur. Tanpa kehadiran latar, peristiwa dalam cerita itu menjadi tidak jelas. Pembaca pun menjadi terganggu, bahkan tidak bisa menikmatinya karena ceritanya tidak jelas keberadaanya.

Dengan demikian apabila pembaca sudah menerima latar itu sebagai sesuatu yang benar adanya, maka cenderung dia pun akan lebih siap dalam menerima karakter tokoh ataupun kejadian-kejadian yang berada dalam cerita itu.

1. Tema

Kosasih (2014:40) menyatakan bahwa tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema sesuatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusian, kekuasaan, kasih sayang, dan sebagainya.

Aksan (2012:33) menyatakan bahwa tema adalah pokok pikiran yang menjadi dasar cerita. Menurut Stanton (2012:36-37) tema merupakan aspek cerita yang sejajar dengan “makna” dalam pengalaman manusia, sesuatu yang menjadikan suatu pengalaman begitu diingat. Beliau pun menambahkan bahwa tema merupakan pernyataan generalisasi, akan sangat tidak tepat diterapkan untuk cerita-cerita yang mengolah emosi karakter-karakternya.

Stanton dan Kenny (dalam Nurgiyantoro,2002:67) mengatakan bahwa tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Namun, ada banyak makna yang dikandung dan ditawarkan oleh cerita. Namun, ada banyak makna yang dikandung dan ditawarkan oleh cerita itu, maka masalahnya adalah makna khusus yang mana yang dapat dinyatakan sebagai tema itu.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan inti dalam sebuah cerita, artinya, tema sebagai pondasi sekaligus payung dari sebuah cerita yang ditulis.

1. Sudut Padang

Sudut pandang merupakan teknik yang digunakan pengarang untuk menemukan dan menyampaikan makna karya artistiknya, untuk dapat sampai dan berhubungan dengan pembaca yang diharapkan pembaca dapat menerima dan menghayati gagasan-gagasannya (Booth dalam Nurgiyantoro,2002:249). Hal ini senada dengan yang disampaikan Sumardjo (2004:28) bahwa sudut pandang atau *point of view* pada dasarnya adalah visi pengarang, artinya sudut pandangan yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian cerita.

Menurut Sumardjo (2004:28-32) ada 4 sudut pandang atau *point of view* yang asasi, antara lain sebagai berikut.

1. *Omniscient point of view* (sudut penglihatan yang berkuasa); di sini pengarang bertindak sebagai pencipta segalanya. Ia tahu segalanya. Ia bisa menceritakan apa saja yang ia perlukan untuk melengkapi ceritanya sehingga mencapai efek yang diinginkan.
2. *Objective point of view;* dalam teknik ini pengarang bekerja seperti dalam teknik *omniscient,* hanya pengarang sama sekali tak memberi komentar apapun. Pembaca disuguhi “pandangan mata”. Pengarang hanya menceritakan apa yang terjadi, seperti penonton melihat pementasan sandiwara. Pengarang sama sekali tidak mau masuk ke dalam pikiran para pelaku.
3. *Point of view* orang pertama; teknik inilah yang kebanyakan dijumpai dalam cerpen Indonesia. Gaya ini bercerita dengan sudut pandang “aku”. Jadi seperti orang yang menceritakan pengalamannya sendiri saja. Pembaca diajak ke pusat kejadian, melihat, merasakan melalui mata dan kesadaran orang yang langsung bersangkutan.
4. *Point of view* peninjau; pengarang lebih memilih salah satu tokohnya untuk bercerita. Seluruh kejadian cerita kita ikuti bersama tokoh ini. Tokoh ini bisa bercerita tentang pendapatnya atau perasaannya sendiri, tapi terhadap tokoh-tokoh lain ia hanya bisa memberitahukan pada kita seperti apa yang dia lihat saja. Jadi, teknik ini berupa pengalaman seseorang, si dia.

Menurut Nurgiyantoro (2002:249) mengatakan bahwa sudut pandang itu sendiri secara garis besar dapat dibedakan ke dalam dua macam: persona pertama, first-person, gaya “aku”, dan persona ketiga, third-person, gaya “dia”. Jadi, dari sudut pandang “aku” atau “dia”, dengan berbagai variasinya, sebuah cerita dikisahkan.

Macam-macam sudut pandang menurut Nurgiyantoro (2002:256-271) sebagai berikut.

1. Sudut Pandang Persona Ketiga: “Dia”

Pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang persona ketiga, gaya “Dia”, narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebutkan nama atau kata gantinya: ia, dia, mereka. Nama-nama tokoh cerita, khususnya yang utama, kerap atau terus menerus disebut, dan sebagai variasi dipergunakan kata ganti. Sudut pandang “Dia” dapat dibedakan ke dalam dua golongan berdasarkan tingkat kebebasan dan keterikatan pengarang terhadap bahan ceritanya

1. “Dia” Mahatahu

Sudut pandang persona ketiga mahatahu dalam literatur bahasa inggris dikenal dengan istilah – istilah *omniscient point of view*, *third –* *person omniscient, the omniscient narrator*, atau *author omniscient.* Dalam sudut pandang ini, cerita dikisahkan dari sudut “Dia”, namun pengarang, narator, dapat menceritakan apa saja hal – hal yang menyangkut tokoh “Dia” tersebut,.

1. “Dia” Terbatas, “Dia” sebagai Pengamat

Sudut pandang “Dia” terbatas, seperti halnya dalam “Dia” mahatahu, pengarang melukiskan apa yang dilihat, dengar, dialami, dipikir, dan dirasakan oleh tokoh cerita, namun terbatas pada seorang tokoh saja (Stanton, dalam Nurgiyantoro, 2002:259) atau terbatas dalam jumlah yang sangat terbatas (Abrams, dalam Nurgiyantoro, 2002:529).

1. Sudut Pandang Persona Pertama : “Aku”

Dalam pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang *persona pertama, first – person point view,* “Aku”, jadi: gaya “Aku”, narrator adalah seseorang yang ikut terlibat dalam cerita ia adalah si “Aku” tokoh yang berkisah, mengisahkan kesadaran dirinya sendiri, *self-consciousness,* mengisahkan peristiwa dan tindakan, yang diketahui, dilihat, didengar, dialami, dan dirasakan, serta sikapnya terhadap orang (tokoh) lain kepada pembaca. Sudut pandang persona pertama dibedakan kedalam dua golongan berdasarkan peran dan kedudukan si “Aku” dalam cerita.

1. “Aku” Tokoh Utama

Dalam sudut pandang teknik ini, si “Aku” mengisahkan berbagai peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya, baik yang bersifat batiniah, dalam diri sendiri, maupun fisik, hubungannya dengan sesuatu yang di luar dirinya. Si “Aku” menjadi fokus pusat kesadaran, dan pusat cerita.

1. “Aku” Tokoh Tambahan

Dalam sudut pandang ini, tokoh “Aku” muncul bukan sebagai tokoh utama, melainkan tokoh tambahan, *first-person peripheral.* Tokoh “Aku” hadir untuk membawakan cerita kepada pembaca, sedangkan tokoh cerita yang dikisahkan itu kemudian “dibiarkan” untuk mengisahkan sendiri berbagai pengalamannya. Dengan demikian, si “Aku” hanya tampil menjadi saksi, *witness*, saja.

1. Sudut Pandang Campuran

Penggunaan sudut pandang yang bersifat campuran ini di dalam sebuah novel, mungkin berupa penggunaan sudut pandang persona ketiga dengan tekhnik “Dia” mahatahu dan “Dia” sebagai pengamat, persona pertama dengan tekhnik “Aku” sebagai tokoh utama dan “Aku” tambahan atau sebagai saksi, bahkan dapat berupa campuran antara persona pertama dan ketiga, antara “Aku” dan “Dia” sekaligus.

Berdasarkan beberapa pendapat teori sudut pandang tersebut, dapat disimpulkan bahwa sudut pandang merupakan elemen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah cerpen. Artinya, sudut pandang di sini sebagai cara pengarang dalam menampilkan para pelaku atau tokoh dalan sebuah cerita yang dituliskannya. Jadi, sudut pandang ini sangat erat dengan teknik pengarang dalam bercerita.

1. Tema

Aksan (2011:33) menyatakan bahwa tema adalah pokok pikiran yang menjadi dasar cerita. Menurut Stanton (2012:36-37) tema merupakan aspek cerita yang sejajar dengan “makna” dalam pengalaman manusia; sesuatu yang menjadikan suatu pengalaman begitu diingat. Beliau pun menambahkan bahwa tema merupakan pernyataan generalisasi, akan sangat tidak tepat diterapkan untuk cerita-cerita yang mengolah emosi karakter-karakternya.

Menurut Hartoko dan Rahmanto (dalam Nurgiyantoro, 2002:68) 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.

Stanton dan Kenny (dalam Nurgiyantoro,2002:67) mengatakan bahwa tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Namun, ada banyak makna yang dikandung dan ditawarkan oleh cerita itu, maka masalahnya adalah makna khusus yang dapat dinyatakan sebagai tema.

Kosasih (2014:40) menyatakan bahwa tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusian, kekuasaan, kasih sayang, dan sebagainya

Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan inti dalam sebuah cerita yang menjadi patokan pengembangan sebuah cerita yang ditulis atau diceritakan. Tema jarang dituliskan secara tersurat oleh pengarangnya. Untuk dapat menyingkap tema suatu cerpen, pembaca harus terlebih dahulu mengenali unsur-unsur intrinsik yang dipakai pengarang dalam pengembangan cerita.

1. Amanat

Kosasih (2014:41) menyatakan bahwa amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya.

Amanat dalam sebuah cerita biasanya tersirat di balik kata-kata yang disusun, dan juga berada di balik tema yang diungkapkan. Karena itu, amanat selalu berhubungan dengan tema cerita itu. Misalnya, tema suatu cerita tentang hidup bertetangga, maka cerita amanatnya tidak akan jauh dari tema itu: pentingnya menghargai tetangga, pentingnya menyantuni tetangga yang miskin, dan sebagainya.

1. **Unsur Ekstrinsik Cerpen**

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan cerpen tersebut, atau secara lebih khusus ia dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangunan cerita sebuah karya sastra, namun sendiri tidak ikut menjadi bagian di dalamnya (Nurgiyantoro,2002:23-24). Unsur-unsur ekstrinsik yang dimaksud sebagai berikut.

1. Biografi, yaitu keadaan subjektivitas individu pengarang yang memiliki sifat, keyakinan, dan pandangan hidup yang semuanya itu akan mempengaruhi corak karya sastra yang ditulisnya;
2. Psikologi, baik psikologi yang mencakup proses kreativitasnya, maupun penerapan prinsip psikologi politik dan sosial juga yang akan berpengaruh terhadap karya sastra yang diciptakannya; dan
3. Keadaan masyarakat di tempat pengarang pun dapat mempengaruhi karya yang dibuat pengarang, contohnya ekonomi, politik, dan sosial.
4. **Nilai-nilai Kehidupan di dalam Cerpen**

 Selain unsur intrinsik dan ekstrinsik, Kosasih (2014:46) menuliskan nilai adalah sesuatu yang penting, berguna, atau bermanfaat bagi manusia.

Bernilai tidaknya suatu benda atau yang lainnya ditentukan oleh sudut pandang tertentu. Misalnya, emas itu dikatakan bernilai ditinjau dari sudut pandang ekonomi. Karena itu, milikilah emas sebanyak-banyaknya kalau ingin hidup kita berkecukupan.

Tidaklah demikian dari sudut pandang moral, emas bukanlah hal yang penting yang harus dimiliki manusia tetapi perbuatan yang baik kepada sesama. Bahkan, emas dan harta lainnya bisa dianggap tidak berguna apabila diperoleh secara tidak benar. Pemiliknya juga dianggap tidak bermoral apabila emas itu hanya digunakan untuk pamer sementara masyarakat sekitarnya berada dalam kenestapaan.

Di masyarakat, kriteria untuk mengukur arti pentingnya suatu benda, perbuatan, sikap, dan yang lainnya itu banyak sekali. Kosasih,(2014:46) menuliskan beberapa nilai yang ada di masyarakat sebagai berikut.

1. Nilai-nilai budaya berkaitan dengan pemikiran, kebiasaan, dan hasil karya cipta manusia.
2. Nilai-nilai moral berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk yang menjadi dasar kehidupan manusia dan masyarakatnya.
3. Nilai agama berkaitan dengan ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan Allah dan utusan-utusan-Nya.
4. Nilai politik berkaitan dengan cara manusia dalam meraih kekuasaan. Nilai dari sebuah cerpen tidak hanya berkaitan dengan keindahan bahasa dan kompleksitas jalinan cerita juga berupa pesan dan amanat (Kosasih,2014:46).

Seperti yang dijelaskan tersebut, wujud nilai dapat berkaitan dengan masalah budaya, moral, agama, atau politik. Realitas pesan-pesan itu mungkin berupa pentingnya menghargai tetangga, perlunya kesetian pada kekasih, ketawakalan kepada Tuhan, dan sebagainya. Hanya saja kadang-kadang kita tidak mudah untuk merasakan kehadiran pesan-pesan itu.

Kosasih (2014:47) mengatakan untuk menemukan keberadaan suatu nilai dalam cerpen, dapat mengajukan sejumlah pertanyaan sebagai berikut.

1. Mengapa tokoh A mengatakan hal itu berkali-kali?
2. Mengapa latar cerita itu sekolah dan pada sore hari?
3. Mengapa pengarang membuat jalan cerita seperti itu?
4. Mengapa seorang tokoh dimatikan sementara yang lain tidak?

Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan seperti itu akan membawa kita kepada kesimpulan tentang nilai tertentu yang disajikan pengarang.

1. **Hakikat Film**

Film merupakan produk kearifan karya sastra yang mampu memberikan pencerahan bagi siapapun yang mengapresiasinya. Siapapun yang menikmati film secara utuh akan mendapatkan pengalaman batin pada dirinya. Manusia dilihat dari sisi psikologis memang cendrung untuk menyukai kehidupan nyata dan imajinatif. Film secara langsung maupun tidak langsung memperkaya kehidupan penontonnya melalui penecarahan pengalaman dan masalah-masalah yang hadir di sekitarnya beserta pemecahannya.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008:414) mengartikan bahwa film adalah lakon (cerita) gambar hidup. Selanjutnya *KBBI* (2008:1458) pun mengartikan bahwa sinema adalah film atau gambar hidup.

Efendy (1986:134) menjelaskan bahwa film atau sinema merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa film adalah suatu media komunikasi massa untuk mengomunikasikan suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dengan menggunakan media gambar hidup.

Banyak unsur dan nilai yang bisa dieksplorasi untuk kemudian dijadikan teladan dari karya sastra berupa film untuk anak-anak dan orang tua. Hal ini dapat menjadi aset penting dalam membangun karakter anak bangsa, melalui pendidikan di sekolah, yang tercakup dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Untuk mencapai hal tersebut,, sumbangan karya sastra dalam bentuk film dalam membangun karakter bangsa Indonesia sangat signifikan, pembangunan karakter ini dimulai dari awal perkembangan individu tentunya berkaitan dengan jenis film sesuai dengan perkembangan usia. Adapun dalam kaitannya dengan pembelajaran sastra di sekolah menengah atas, bentuk sastra ini tentunya dapat dijadikan alternatif untuk pembelajaran apresiasi sastra yang mengandung nilai moral dan suritauladan. Anak-anak dapat menyerap baik secara langsung maupun tidak langsung aspek dan nilai-nilai yang terkandung dalam film.

Bentuk nilai-nilai serta aspek yang tersaji dalam tayangan film seperti nilai moral, budaya, serta aspek bahasa harus menjadi pertimbangan penting di samping aspek hiburan tentunya.

Film sebagai karya budaya menjadi salah satu media untuk mewujudkan bangsa Indonesia yang cerdas dan berkarakter. Banyak film yang memiliki nilai edukatif kultural, yang dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif sarana pembelajaran untuk menjembatani proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar lainnya termasuk film pada suatu lingkungan belajar. Tidak hanya media belajar bagi para siswa dalam pendidikan formal di sekolah melainkan juga pendidikan dalam keluarga dan masyarakat.

Tidak hanya sebagai sarana pembelajaran untuk mewujudkan bangsa Indonesia yang cerdas dan berkarakter tetapi juga film memiliki potensi untuk dijadikan media pemenuhan salah satu prinsip penyelenggaraan pendidikan, sesuai amanat UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 4 ayat 1 yang berisi: “Pendidikam diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan, serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa”.

Selain itu, di dalam ayat 4 diamanatkan agar pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Penjelasan tersebut, banyak pesan positif yang terkandung dalam sebuah film. Mulai dari keteladanan, membangun motivasi dan inovasi, serta mengembangkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, film dapat menjadi media yang strategis dalam upaya penanaman nilai-nilai karakter bangsa.

1. **Prosedur Penilaian**
2. **Prosedur Penilaian Mentransformasi Cerpen ke dalam Film**

Tujuan dari pembelajaran adalah mengetahui kemampuan peserta didik dalam suatu pembelajaran. Cara yang digunakan oleh guru dengan mengevaluasi dan membuat penilaian dalam kegiatan pembelajaran. Mengingat pentingnya penilaian dalam menentukan kualitas pendidikan, maka upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian hendaknya diperhatikan. Menurut Nurgiyantoro (2010:9) kegiatan penilaian pendidikan dalam pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan yang kompleks dan melibatkan banyak aspek dan aktifitas di dalamnya.

*Crobatch* dalam Nurgiyantoro (2010:10) mengemukakan penilaian hakikatnya adalah proses pengumpulan dan penggunaan informasi yang dipergunakan sebagai dasar pembuatan keputusan tentang program pendidikan. Nurhayatin (2009:2) menjelaskan tentang definisi penilaian sebagai berikut.

Secara umum istilah penilaian sering dipakai secara bergantian dengan istilah evaluasi. Berkaitan dengan hal tersebut, evaluasi diartikan sebagai proses kegiatan penentuan nilai suatu objek yang dinilai dengan jalan mengumpulkan informasi atau data mengenai objek yang dinilai. Kegiatan guru dalam memberikan soal di dalam kelas, itu kegiatan pengumpulan data/informasi yang sering dikenal dengan kegiatan pengukuran. Oleh karena itu, kegiatan penilaian merupakan suatu proses yang terdiri atas beberapa langkah kegiatan, dimulai perencanaan, pelaksanaan, proses pengolahan, dan tindak lanjut.

Pada hakikatnya penilaian merupakan alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai setelah siswa mengalami aktifitas belajar. Mengingat pentingnya penilaian dalam menentukan kualitas pendidikan, maka upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian hendaknya kita rancang sebelum melaksanakan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti merancang beberapa indikator pencapaian peserta didik agar memiliki kemampuan mentransformasi cerpen ke dalam film berorientasi pendidikan karakter.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa prosedur penilaian adalah langkah-langkah yang harus dilakukan oleh seorang guru, untuk memberikan penilaian yang menghasilkan nilai yang diperoleh oleh siswa. Langkah-langkah kegiatan tersebut, dimulai perencanaan, pelaksanaan, proses pengolahan, dan tindak lanjut, berdasarkan pengumpulan dan penentuan kriteria yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

1. **Prosedur Penilaian Pendidikan Karakter dalam Mentranformasi Cerpen ke dalam Film**

Kemampuan siswa dalam mentransformasi cerpen ke dalam film berorientasi pendidikan karakter adalah kemampuan siswa dalam menghasilkan karya film yang merupakan proyek yang dilakukan oleh kelompok siswa dengan melalui beberapa proses dan indikator yang harus dicapai.

**Tabel 2.6**

**Instrumen Penilaian Pendidikan Karakter dalam Mentransformasi Cerpen ke dalam Film**

| **Nilai Karakter** | **Indikator** | **Skor** | **Instrumen** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. Religius
2. Jujur
3. Toleransi
4. Disiplin
5. Kerja keras
6. Kreatif
7. Mandiri
8. Demokratis
9. Komunikatif

10.Tanggung jawab | melaksanakan agama dan toleran terhadap pemeluk agama lain.menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya.menghargai perbedaan pendapat dan mengedepankan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi.menunjukan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.Mengajarkan musyawarah untuk kepentingan bersama.Bersikap ramah dan berkomunikasi santun dalam bergaul terutama dalam diskusi.Bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban dan atas apa yang dilakukan.  | 4321432143214321432143214321432143214321 | 1. Selalu melaksana

kan sholat lima waktu dan menghargai pemeluk agama lain.1. Sering melaksana

kan sholat lima waktu dan menghargai pemeluk agama lain.1. Kadang-kadang melaksana

kan sholat lima waktu dan menghargai pemeluk agama lain.1. Tidak pernah melaksana

kan sholat lima waktu dan menghargai pemeluk agama lain.1. Selalu mengatakan sesuai dengan fakta.
2. Sering mengatakan sesuai dengan fakta.
3. Kadang-kadang mengatakan sesuai dengan fakta.
4. Tidak permah mengatakan sesuai dengan fakta.
5. Selalu mendiskusi

 kan masalah yang ada dalam pembuatan proyek.1. Sering mendiskusi

 kan masalah yang ada dalam pembuatan proyek.1. Kadang-kadang mendiskusi

 kan masalah yang ada dalam pembuatan proyek.1. Tidak pernah mendiskusi

 kan masalah yang ada dalam pembuatan proyek.1. Selalu datang tepat waktu sesuai jadwal proyek.
2. Sering datang tepat waktu sesuai jadwal proyek.
3. Kadang-kadang datang tepat waktu sesuai jadwal proyek.
4. Tidak pernah datang tepat waktu sesuai jadwal proyek.
5. Selalu berlatih akting dengan penuh semangat dan mencari solusi jika ada masalah dalam menyelesaikan proyek.
6. Sering berlatih akting dengan penuh semangat dan mencari solusi jika ada masalah dalam menyelesaikan proyek.
7. Kadang-kadang berlatih akting dengan penuh semangat dan mencari solusi jika ada masalah dalam menyelesaikan proyek.
8. Tidak pernah berlatih akting dengan penuh semangat dan mencari solusi jika ada masalah dalam menyelesaikan proyek.
9. Selalu mencari sesuatu yang baru dalam mentransfor.

 masi cerpen ke dalam film1. Sering mencari sesuatu yang baru dalam mentransfor

 masi cerpen ke dalam film.1. Kadang-kadang mencari sesuatu yang baru dalam mentransfor

 masi cerpen ke dalam film.1. Tidak pernah mencari sesuatu yang baru dalam mentransfor masi cerpen ke dalam film.
2. Selalu musyawarah dalam mentransformasi cerpen ke dalam film.
3. Sering musyawarah dalam mentransformasi cerpen ke dalam film .
4. Kadang-kadang musyawarah dalam mentransformasi cerpen ke dalam film .
5. Tidak pernah musyawarah dalam mentransformasi cerpen ke dalam film.
6. Selalu menjaga komunikasi yang baik di dalam kelompok mentransformasi cerpen ke dalam film.
7. Sering menjaga komunikasi yang baik di dalam kelompok mentransformasi cerpen ke dalam film.
8. Kadang-kadang menjaga komunikasi yang baik di dalam kelompok mentransformasi cerpen ke dalam film.
9. Tidak pernah menjaga komunikasi yang baik di dalam kelompok mentransformasi cerpen ke dalam film.
10. Selalu menyelesaikan proyek mentransformasi cerpen ke dalam film tepat waktu.
11. Sering menyelesaikan proyek mentransformasi cerpen ke dalam film tepat waktu.
12. Kadang-kadang menyelesaikan proyek mentransformasi cerpen ke dalam film tepat waktu.
13. Tidak menyelesaikan proyek mentransformasi cerpen ke dalam film tepat waktu.
14. Sangat bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban dan atas apa yang dilakukan.
15. Sering bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban dan atas apa yang dilakukan.
16. Kadang-kadang bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban dan atas apa yang dilakukan.
17. Tidak pernah bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban dan atas apa yang dilakukan.
 |

1. **Variabel Penelitian dan Operasional Variabel**

Menurut Sugiyono (2014:38) definisi variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat) yaitu.

1. Variabel independen (variabel bebas)

Variabel independen adalah variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel lain. Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbul variabel independen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah model *project based learning* berorientasi pendidikan karakter.

1. Variabel dependen (variabel terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel dependen. Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah mentransformasi cerita pendek ke dalam film dan pendidikan karakter.

Berdasarkan pengertian dan aspek yang dinilai, berikut operasionalisasi variabel dan indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini.

**Tabel 2.7**

**Operasional Variabel**

| **Variabel** | **Deskripsi** | **indikator** | **Instrumen** | **Responden** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Model *project based learning* | 1. Mengukur aktivitas siswa dalam *project based learning* tranformasi cerpen

 ke dalam film 1. Mengukur aktivitas guru dalam *project based learning*
2. Mengukur ranah afektif siswa dalam proses pembelajaran
 | 1. Perencanaan berupa unjuk kerja.
2. Pelaksanaan berupa langkah kerja.
3. Ketepatan waktu.
4. Kerja sama tim.
5. Hasil proyaek (video film).
6. Perencanaan berupa kelengkapan silabus, RPP, modul langkah kerja proyek
7. Pelaksanaan berupa :
8. Kegiatan awal guru dan siswa.
9. Kegiatan intu guru dan siswa.
10. Kegiatan penutup guru dan siswa.
11. Sikap siswa terhadap model *project based learning*.
12. Sikap siswa terhadap pembelajaran cerpen.
13. Sikap siswa terhadap mentrasformasi cerpen ke dalam film.
 | Rubrik penilaian *project based learning*Daftar *check-list*Rubrik penilaian guru dan siswaAngket | SiswaGuruGuru dan siswaSiswa |
| Pendidikan karakter  | 1. Religius
2. Jujur
3. Toleransi
4. Disiplin
5. Kerja keras
6. Kreatif
7. Mandiri
8. Demokratis
9. Menghargai prestasi
10. Komunikatif
11. Tanggung jawab
 | Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan agama dan toleran terhadap pemeluk agama lain.Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya.Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan pendapat dan mengedepankan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi.Tindakan yang menunjukan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.mengajarkan musyawarah untuk kepentingan bersama.Bangga dengan prestasi teman dan belajar dari keberhasilan orang lain.Bersikap ramah dan berkomunikasi santun dalam bergaul terutama dalam diskusi.Bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban dan atas apa yang dilakukan.  | Rubrik penilaian pendidikan karakter | Siswa |
| Kemampuan mentrasformasi cerpen ke dalam film | Mengukur kemampuan mentrasformasi cerpen ke dalam film. | 1. Ide cerita
2. Plot
3. Penokohan
4. Akting
5. Audio
6. Visual
7. Suasana
8. Hiburan
9. Amanat
 | Rubrik penilaian film | Siswa |

1. **Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan landasan teori di dalam pelaporan hasil penelitian. Kerangka berpikir adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti.

Menurut Indrawan dan Yaniawati (2014:39) menyatakan kerangka pemikiran (*logical construct*) adalah upaya mendudukperkarakan seperangkat variabel penelitian di dalam sistematis berpikir peneliti dengan mengacu pada dua landasan pokok, yakni landasan empirikal, dan landasan teoretikal. Artinya hal itu merupakan usaha mengkonstruksikan relasi variabel dalam skala teori, namun saat pemilihan teori peneliti harus mempertimbangkan kondisi kasus yang dihadapi.

Sekaitan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini peneliti mempunyai kerangka berpikir sebagai berikut.

1. Keterampilan mentransformasikan cerpen ke dalam film harus ditingkatkan sebagai upaya pembentukan bekal dalam memproduksi film pada khususnya juga untuk bekal siswa pada pendidikan selanjutnya.
2. Pendidikan karakter harus ditingkatkan serta dibiasakan dalam pembelajaran dan kehidupannya serta untuk bekal siswa pada pendidikan selanjutnya.
3. Model *Project based learning* adalah model pembelajaran yang merupakan sebuah proses pendidikan yang bertujuan mengajak para siswa melihat makna didalam materi akademik yang mereka pelajari dikaitkan dalam sebuah proyek.
4. **Hubungan / Persamaan Variabel**

Pada penelitian ini akan dijelaskan hubungan atau persamaan tiap variabel.

**Judul Penelitian: “**Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Mentransformasi Cerpen ke dalam Film Berorientasi Pendidikan Karakter”.

Berdasarkan judul tersebut, penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi tiga variabel sebagai berikut.

1. Model *Project Based Learning* merupakan variabel (X) atau variabel bebas.
2. Peningkatan kemampuan karakter siswa merupakan variabel (I) atau variabel antara yang menjadi antara atau penyelang di antara hubungan variabel bebas dan variabel terikat.
3. Mentransformasi cerpen ke dalam film merupakan variabel (Y) atau variabel terikat.

Variabel (X) memengaruhi variabel (Y), sedangkan variabel antara akan menjadi antara atau penyelang di anatara hubungan variabel X dan Y atau model *project based learning* dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mentransformasi cerpen ke dalam film. Pendidikan karakter akan jadi antara atau penyelang sebelum siswa melaksanakan kegiatan mentransformasi cerpen ke dalam film siswa melaksanakan kegiatan pendidikan karakter terlebih dahulu. Secara sederhana hubungan variabel tersebut, sebagaimana digambarkan oleh Indrawan dan Yaniawati (2014:14) sebagai berikut :

**Gambar 2.4**

**Hubungan Antarvariabel**

Y

X

1. **Penelitian yang Relevan**

Setelah menelusuri berbagai sumber, penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian yang masih jarang dilakukan. Peneliti menemukan beberapa penelitian dengan kesamaan salah satu aspek yang diteliti yaitu cerpen namun berbeda dalam pemilihan objek penelitian. Berikut adalah penelitian-penelitian tersebut.

1. Diki Mutaqin dengan judul “Pembelajaran Apresiasi Sastra Melalui Pendekatan Struktural dan Respon Pembaca terhadap Novel Sang Pemimpi Karya Andrea Hirata dan Adaptasinya ke dalam Bentuk Film di SMP Al Azhar Syifa Budi Parahihyangan” yang diterbitkan oleh Universitas Pendidikan pada tahun 2011. Menurut penelitian ini pembelajaran apresiasi sastra difokuskan terhadap persaman dan perbedaan unsur intrinsik antara novel dan film Sang Pemimpi, dan respon siswa terhadap adaptasi novel Sang Pemimpi karya Andrea Hirata ke dalam bentuk film.
2. Penelitian Arini Noor Izzati dengan judul “Kajian Struktural dan Nilai Moral pada Cerpen Anak di Surat Kabar Kompas sebagai Alternatif Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar” yang merupakan tesis yang diterbitkan oleh Universitas Pendidikan pada tahun 2011. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa analisis secara deskriptif masalah yang terdapat dalam cerpen-cerpen anak yang terdapat dalam surat kabar kompas dari segi struktur dan nilai moral yang membangun masing-masing cerpen tersebut,.

Telah disebutkan sebelumnya bahwa kesamaan hanya pada salah satu aspek yang diteliti yakni genre teks yakni cerpen pada penelitian kedua dan adaptasi ke dalam film pada penelitian pertama. Penelitian ini dan penelitian kedua sama-sama menjadikan cerpen sebagai genre yang dikaji. Namun penelitian kedua hanya menyajikan analisis cerpen anak dalam surat kabar Kompas, sedangkan peneliti mengkaji struktur cerpen, menulis skrif film dan membuat film. Hal tersebut, menjadikan penelitian ini dapat dilakukan dalam upaya melengkapi khazanah penelitian sebelumnya tentang pengajaran apresiasi cerpen di sekolah.

1. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Misalnya apabila terlihat awan hitam dan langit menjadi pekat, maka seseorang dapat saja menyimpulkan (menduga-duga) berdasarkan pengalamannya bahwa (karena langit mendung, maka ...) sebentar lagi hujan akan turun. Apabila ternyata beberapa saat kemudian hujan benar turun, maka dugaan terbukti benar. Secara ilmiah, dugaan ini disebut hipotesis. Namun apabila ternyata tidak turun hujan, maka hipotesisnya dinyatakan keliru.

Hal tersebut, sejalan dengan yang dikemukakan oleh Indrawan dan Yaniawati (2014:42) hipotesis (*hypo* = sebelum; *thesis* = pernyataan, pendapat) adalah suatu pernyataan yang dikeluarkan sebelum melakukan tindakan. Untuk menguji kebenarannya perlu dilakukan pembuktian secara empiris. Hipotesis merupakan pernyataan sementara (*tentative*) yang menjadi jembatan antara teori yang dibangun dalam merumuskan kerangka pemikiran dengan pengamatan lapangan. Atau bisa kebalikannya. Dengan demikian, hipotesis ini memberikan arah pada penelitian yang harus dilakukan oleh peneliti.

Sekaitan dengan hal tersebut,, dalam penelitian ini dirumuskan beberapa hipotesis statistika sebagai berikut.

Hi1 : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kemampuan mentranformasi cerpen ke dalam film pada siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *project based learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hi2 : Terdapat perbedaan pengaruh hasil pembentukan karakter dengan menggunakan *model project based learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hi3 : Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan model *project based learning* terhadap kemampuan mentransformasikan cerpen ke dalam film dan pendidikan karakter pada siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *project based learning* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hipotesis tersebut, penulis berharap penelitian dapat membuktikan model *project based learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mentrasformasi cerpen ke dalam film dengan berorientasi pendidikan karakter.