

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PENULISAN

A. Kajian Teori

Terdapat tiga teori yang akan dijelaskan dalam studi ini Berlandaskan masalah yang diteliti. Pertama, model pembelajaran PWIM. Kedua, kreativitas peserta didik. Ketiga, keterampilan menulis teks cerpen.

1. Model Pembelajaran PWIM

a. Pengertian Picture Word Inductive Model (PWIM)

Picture Word Inductive Model (PWIM) merupakan sebuah rancangan pembelajaran yang sesuai untuk diimplementasikan pada proses belajar mengajar. Calhoun (dalam Aminah, 2019, hlm. 193) berpendapat “*Picture Word Inductive Model* merupakan sebuah desain yang berorientasi inkuiri yang memanfaatkan gambar yang berisi objek serta kegiatan yang familier untuk mendapatkan kata”.

Calhoun (dalam Aminah, 2019, hlm. 194) menambahkan pendapat sebelumnya bahwa *Picture Word Inductive Model* adalah sebuah rancangan pembelajaran yang memanfaatkan kata serta gambar untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk berpikir secara induktif dari pemikiran yang spesifik (menganalisis gambar serta kata) ke pemikiran umum (merancang kata yang diperoleh menjadi bentuk karangan)”.

Joyce (dalam Aminah, 2019, hlm. 194) berpendapat “*Picture Word Inductive Model* didesain dari sebuah penulisan mengenai bagaimana peserta didik mampu belajar dari sebuah gambar yang ditafsirkan secara khusus tiap bagiannya sehingga mampu disusun ke dalam bentuk pemikiran dan penafsiran peserta didik secara lebih umum. Desain ini dikembangkan supaya peserta didik mampu belajar kata hingga kalimat atau paragraf dari sebuah gambar”.

Dari pendapat-pendapat sebelumnya mengenai pengertian dapat disimpulkan bahwa *Picture Word Inductive Model* adalah desain pembelajaran yang cukup sesuai diterapkan pendidik untuk meneruskan ilmu kepada peserta didik khususnya pada aktivitas menulis dengan cara mengembangkan sebuah kosakata dari

menganalisis gambar kemudian dikembangkan menjadi kalimat hingga akhirnya terbentuklah paragraf awal dari cerpen.

b. Tujuan Picture Word Inductive Model (PWIM)

Hermawani (2019, hlm. 28) berpendapat “Tujuan menggunakan PWIM adalah agar peserta didik dapat mengembangkan setiap kosakata, rancangan mengenai struktur kata-kata hingga paragraf. Keunggulan menggunakan strategi ini ialah bahwa hal tersebut dapat membantu membangun kosakata serta kemampuan menulis peserta didik lebih baik dari sebelumnya”.

Berlandaskan penjelasan pendapat tersebut, tujuan dari penggunaan PWIM untuk mengakomodasi peserta didik yang menghadapi kesulitan akan mengembangkan hal-hal yang ingin dituliskan dalam karyanya.

c. Kelebihan Picture Word Inductive Model (PWIM)

Setiap rancangan pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan serta kekurangannya masing-masing. Ibrahim (dalam Aminah, 2019, hlm. 194) menjelaskan bahwa terdapat beberapa kelebihan dari rancangan pembelajaran PWIM sebagai berikut:

- 1) Gambar lebih nyata memperlihatkan permasalahan dibanding dengan verbal.
- 2) Gambar dapat menangani batasan tempat dan ketika tidak semua objek, benda atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas, serta tidak selalu sanggup peserta didik dibawa ke peristiwa atau objek tersebut.
- 3) Media gambar dapat menangani keterbatasan peninjauan kita. Seperti sel atau penampang daun yang tidak dapat kita lihat menggunakan mata telanjang mampu ditunjukkan dengan detail dalam sebuah gambar.
- 4) Gambar mampu menjabarkan sebuah masalah, dalam hal apapun serta untuk tingkatan umur yang beragam (universal), maka mampu menahan atau mengatasi kesalahpahaman.
- 5) Gambar relatif ekonomis serta ringan dan dapat pula dimanfaatkan tanpa adanya peralatan khusus.

d. Kekurangan Picture Word Inductive Model (PWIM)

Sedangkan kekurangan dari rancangan pembelajaran PWIM sebanding dengan yang dinyatakan Ibrahim (dalam Aminah, 2019, hlm. 194) sebagai berikut:

- 1) Susah mendapatkan gambar yang berkualitas serta bagus yang sesuai kompetensi dari materi yang akan diajarkan.
- 2) Membutuhkan durasi pembelajaran yang panjang.
- 3) Jika pendidik belum mahir akan mengatur kelas, terdapat kekhawatiran kelas akan berisik dan kacau.
- 4) Memerlukan fasilitas serta peralatan yang cukup memadai.

e. Langkah-Langkah Picture Word Inductive Model (PWIM)

Setiap rancangan pembelajaran sudah pasti memiliki cara atau langkah-langkah (sintaks) dalam penerapannya. Beberapa ahli menguraikan langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran PWIM. Calhoun (dalam Khatimah & Mustari, 2022, hlm. 182) menguraikan langkah-langkah awal dalam rancangan pembelajaran PWIM sebagai berikut:

- 1) Pendidik memberikan gambar, lalu peserta didik mencari kosakata yang ada di gambar tersebut.
- 2) Berlandaskan tingkatan kelas, kosakata yang didapat bisa dikelompokkan ataupun dibentuk sebuah kalimat utuh yang berisi kosakata tersebut atau peserta didik diminta merancang paragraf berdasarkan kosakata serta kalimat yang telah didapatkan, kemudian menganalisis struktur serta jenis paragraf tersebut.

Nafi'ah (dalam Majdi, 2020, hlm. 4) menguraikan langkah-langkah PWIM secara lengkap, sebagai berikut:

1) Pengenalan Kata Bergambar.

Tahapan yang dilaksanakan yaitu: (a) Pendidik menentukan gambar, (b) Peserta didik mengidentifikasi hal yang dilihat pada gambar tersebut, (c) Peserta didik memberikan tanda pada bagian yang sudah diidentifikasi. (pendidik membuat garis yang menghubungkan objek gambar dengan kata, melisankan kata tersebut, dan mengejanya dan menunjuk huruf menggunakan jarinya, melisankan kembali kata tersebut, dan meminta peserta didik untuk mengeja bersama-sama).

2) Identifikasi Kata Bergambar.

Tahapan yang dilaksanakan yaitu: (a) Pendidik meninjau rancangan kata bergambar, (b) Peserta didik mengategorikan kata ke dalam berbagai kategori, (c) Peserta didik mengidentifikasi rancangan umum dalam kata-kata tersebut ke dalam kelas kategori kata tertentu, (d) Peserta didik membaca kata-kata itu dengan merujuk pada rancangan jika kata tersebut tidak mereka ketahui.

3) Tinjau Kata Bergambar.

Tahapan yang dilaksanakan yaitu: (a) Pendidik meninjau rancangan kata bergambar, (b) Pendidik menambahkan kata jika diperlukan, (c) Peserta didik membuat judul yang sesuai untuk rancangan kata bergambar tersebut. (d) Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berpikir mengenai petunjuk dan informasi dalam rancangan mereka serta mengenai pendapat mereka akan informasi yang didapat.

4) Menyusun Kata dan Kalimat.

Tahapan yang dilaksanakan yaitu: (a) Peserta didik mendesain sebuah kalimat paragraf secara langsung yang sesuai dengan rancangan kata bergambar sebelumnya, (b) Peserta didik mengategorikan kalimat yang dapat menghasilkan satu kategori kelompok tertentu, (c) Pendidik menunjukkan cara mengubah kalimat tersebut menjadi suatu paragraf yang baik, (d) Pendidik dan peserta didik membaca atau meninjau kalimat atau paragraf tersebut.

Langkah-langkah (sintaks) *Picture Word Inductive Model* menurut Soeparno (dalam Hermawani, 2019, hlm. 28) sebagai berikut:

(1) Menentukan gambar yang familier dengan peserta didik. (2) Mengidentifikasi bagian gambar. (3) Memberi label atau tanda. (4) Pendidik membaca dan meninjau rancangan gambar kata yang telah jadi. (5) Peserta didik membaca kata. (6) Baca dan meninjau kembali. (7) Pendidik bisa menambahkan kata jika tidak ditemukan oleh peserta didik dan dirasa perlu untuk dimasukkan pada rancangan gambar. (8) Beri judul pada gambar. (9) Buat kalimat. (10) Kategorikan kalimat lalu membuat paragraf. (11) Baca dan tinjau kembali.

Huda (dalam Aisy, 2023, hlm. 25) mengungkapkan langkah-langkah (sintaks) dari model pembelajaran PWIM sebagai berikut:

- 1) Pendidik menentukan gambar.
- 2) Peserta didik mengidentifikasi yang dilihat pada gambar.
- 3) Peserta didik memberikan tanda pada bagian gambar yang telah diidentifikasi. (Pendidik membuat garis yang menghubungkan objek dengan kata, melisanka kata tersebut, dan mengejanya serta menunjukkan huruf menggunakan jari, melisankan kata itu kembali, lalu meminta peserta didik mengeja bersama-sama).
- 4) Peserta didik dan pendidik meninjau rancangan kata bergambar.
- 5) Peserta didik mengategorikan kata ke dalam berbagai jenis kategori.
- 6) Peserta didik mengidentifikasi rancangan umum pada kata ke dalam kategori tertentu.
- 7) Peserta didik membaca dengan menunjuk pada bagian kata yang tidak dikenali.
- 8) Peserta didik dan pendidik membaca dan meninjau rancangan kata bergambar (mengucapkan dan mengeja).
- 9) Peserta didik dan pendidik menambah kata jika diperlukan.
- 10) Peserta didik memikirkan judul yang tepat dengan gambar.
- 11) Peserta didik merancang kalimat atau paragraf secara langsung yang sesuai dengan kata bergambar.
- 12) Peserta didik mengategorikan kalimat yang mampu menjadi kategori tertentu.
- 13) Peserta didik dan pendidik membuat kalimat menjadi paragraf bersama-sama.
- 14) Peserta didik dan pendidik meninjau kalimat atau paragraf.

Dari langkah-langkah (sintaks) yang diuraikan oleh beberapa ahli sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sintaks dari rancangan pembelajaran PWIM ini dimulai dari (a) pemberian gambar pada peserta didik, (b) menganalisis gambar yang sudah diberikan, (c) memberi label pada, (d) meninjau hasil analisis gambar, (e) membuat judul yang Sebanding hasil analisis, (f) mengembangkan kata menjadi sebuah kalimat atau paragraf, (g) meninjau hasil akhir dari cerpen yang sudah dibuat. untuk melihat kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mengembangkan kata-kata menjadi sebuah karya tulis cerita pendek yang bervariasi dan menarik untuk dibaca.

2. Kreativitas Peserta Didik

a. Pengertian kreativitas

Fitriani (2017, hlm. 27) beranggapan “Kreativitas ialah keterampilan yang dimiliki peserta didik untuk menangani sebuah permasalahan dengan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya untuk menemukan beragam jalan keluar akan suatu masalah”. Sebanding pendapat sebelumnya, hasil akhir peserta didik dapat disebabkan oleh tingkat kreativitas peserta didik itu sendiri.

Hal ini Sebanding pendapat dari Supriadi (dalam Fatmawati, 2022, hlm. 189) beranggapan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk membuat hal baru berupa ide ataupun hasil nyata yang berbeda dari yang sudah ada. Kreativitas adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan perkembangan kemampuan berpikir antara tahap perkembangan yang ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi. Sebanding pendapat sebelumnya, kreativitas ialah kemampuan seorang individu dalam menghasilkan suatu hal baru, baik dalam ide maupun sebuah produk.

Berlandaskan penjelasan dari pengertian kreativitas sebelumnya, kita bisa menarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mengharuskan kita untuk dapat menganalisis secara detail dan menemukan celah yang dapat kita gunakan untuk dasar dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih berguna untuk kini dan masa yang akan datang.

b. Fungsi Kreativitas

Saavedra & Opfer (dalam Azizah, 2022, hlm. 1219) menguraikan bahwa pada abad ke-21, peserta didik disarankan untuk memiliki lima aspek keterampilan, yaitu: inovasi dan kreativitas, berpikir kritis (*critical thinking*), pemecahan sebuah masalah (*problem solving*), pengambilan keputusan (*decision making*), dan metakognitif. Berlandaskan penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan memiliki salah satu dari lima aspek tersebut, peserta didik dapat dengan mudah dalam mengerjakan atau menuntaskan segala hal dalam pembelajaran di kelas atau di kegiatan sehari-hari lainnya.

Sebanding pendapat sebelumnya, Trilling & Fadel (dalam Azizah, 2022, hlm. 1219) menyatakan bahwa kemampuan tersebut memungkinkan untuk menguasai keterampilan dan kemampuan lain yang dibutuhkan untuk kesuksesan hidup di abad ke-21. Berlandaskan penjelasan pendapat dari Trilling & Fadel, peserta didik

tidak diwajibkan untuk menguasai kelima aspek keterampilan. Karena dengan menguasai salah satunya sudah dapat membantu peserta didik dalam kehidupan yang akan datang. Kreativitas adalah salah satu dari lima keterampilan abad ke-21 yang harus peserta didik miliki.

Rawat (dalam Faresta, 2020, hlm. 40) mengemukakan bahwa pendidikan di dunia mengutamakan kemampuan untuk berpikir kreatif. Berlandaskan penjelasan pendapat tersebut kemampuan berpikir kreatif ialah salah satu dari kelima kemampuan sebelumnya, cukup berguna dalam segala aspek kehidupan. Karena kemampuan ini membantu peserta didik dalam menganalisis elemen penting dan mengubah hasil analisis tersebut menjadi inovasi yang berguna untuk diri sendiri serta manusia di masa yang akan datang.

Rhodes (dalam Aziz, 2023, hlm. 9) menyatakan bahwa kreativitas dapat dilihat sebagai *person, process, product, dan press*, keempat hal itu disebut dengan *Four's Creativity*. *Person* dalam kreativitas yaitu karakteristik kepribadian non-kognitif yang dimiliki individu kreatif. *Process* dalam kreativitas yaitu kemampuan untuk menciptakan kombinasi yang baru. *Product* dalam kreativitas yaitu sebuah karya yang baru, berguna serta bisa dimengerti oleh masyarakat pada masa tertentu. dan yang terakhir, *press* dalam kreativitas yaitu perkembangan yang ditentukan oleh faktor lingkungan dan eksternal. Berlandaskan penjelasan pendapat dari Aziz tersebut mendeskripsikan bahwa kreativitas ini bukan hanya sekadar menghasilkan sesuatu yang baru, namun proses dalam menganalisis, namun kepribadian yang menempel pada orang-orang yang terlibat hingga lingkungan sekitarnya pun dapat termasuk ke dalam aspek kreativitas.

Sebanding pendapat yang sudah disampaikan oleh Aziz sebelumnya, Munandar (dalam Anshori, 2019, hlm. 205) mendeskripsikan bahwa keempat hal tersebut terkait satu dengan yang lainnya, yaitu individu kreatif yang terlibat pada proses kreatif serta menghasilkan produk kreatif dengan sokongan dari lingkungan. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas ini akan sangat bermanfaat bagi peserta didik saat menulis teks cerita pendek karena kegiatan penulisan ini membutuhkan imajinasi dari peserta didik dan lingkungan yang mendukung untuk menciptakan sebuah karya yang kelak dapat menjadi kebanggaannya.

Gunawan (dalam Anshori, 2019, hlm. 206) menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif dapat membantu peserta didik untuk memahami suatu informasi seperti ide atau teori, konsep, gagasan, dan sebagainya. Sedangkan Munandar (dalam Fatmawati, 2022, hlm. 189) berpendapat “Kemampuan untuk membuat suatu hal baru, seperti kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru yang bisa digunakan untuk membereskan sebuah permasalahan atau untuk melihat koneksi baru antara komponen yang ada, kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mendeskripsikan suatu gagasan”. Dapat disimpulkan berlandaskan kedua pendapat sebelumnya, bahwa kreativitas ini bukan hanya dapat membantu memahami suatu hal, namun dapat juga untuk menciptakan sebuah inovasi yang baru.

c. Indikator Kreativitas

Setelah mengetahui bagaimana pentingnya kreativitas yang dimiliki peserta didik, Munandar (dalam Jumanto, 2022, hlm. 83) menguraikan bahwa terdapat empat indikator kreativitas, yaitu.

“berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir terperinci (*elaboration*) merupakan indikator dalam menilai tingkat kreativitas peserta didik. Indikator dari berpikir lancar adalah saat peserta didik bisa menciptakan sebuah gagasan atau ide yang bisa dimanfaatkan untuk memecahkan masalah, indikator dari berpikir luwes adalah ketika peserta didik berhasil memberikan solusi yang bervariasi, indikator dari berpikir orisinal adalah ketika peserta didik mampu menciptakan jawaban yang unik (menggunakan kata-kata atau bahasa sendiri), dan indikator dari berpikir terperinci adalah ketika peserta didik mampu memperluas atau menguraikan sebuah ide, gagasan, maupun jawaban”.

Ghifar, dkk (2019, hlm. 791) mengutarakan bahwa terdapat empat indikator kreativitas, yaitu: (1) Ide-ide baru, (2) Konsep baru, (3) Menemukan sesuatu yang baru, (4) Menghasilkan sesuatu yang baru.

Mukti (2019, hlm. 270) menguraikan bahwa terdapat lima indikator kreativitas, yaitu:

- 1) Indikator rasa ingin tahu yang mendalam dapat dipadukan dengan indikator memiliki minat luas, penuh energi dan melit (selalu ingin tahu segala hal)
- 2) Indikator bisa melihat suatu permasalahan dari beragam sudut pandang sama artinya dengan memiliki kemampuan imajinasi, rasa keindahan yang dalam, mempunyai rasa humor yang luas, senang berpetualang dan dominan dalam suatu bidang seni.

- 3) Memili ide yaitu mengutarakan gagasan, orisinil dalam mengutarakan gagasan termasuk dalam indikator mandiri dalam berpikir.
- 4) Indikator percaya diri sama halnya dengan berani dalam pendirian dan keyakinan.
- 5) Indikator sikap bersedia mengambil risiko termasuk dalam indikator bebas dalam mengutarakan opini

Berlandaskan penjelasan-penjelasan sebelumnya, kita dapat menyimpulkan bahwa indikator-indikator kreativitas, yaitu: (a) mampu melihat masalah dengan jangkauan yang luas atau detail, (b) mampu memberikan solusi yang bervariasi, (c) mampu menciptakan sesuatu yang unik atau baru, (d) mampu mengembangkan suatu hal menjadi lebih bagus dan berguna. Fungsi dari indikator kreativitas tersebut dapat membantu pendidik sebagai panduan untuk menilai dan melihat perkembangan dari peserta didiknya.

3. Keterampilan Menulis Teks Cerpen

Teori yang akan dijelaskan dalam kemampuan menulis teks cerita pendek, yaitu (a) definis dari menulis, (b) definisi dari teks cerpen, (c) struktur dari teks cerpen, (d) unsur-unsur dalam menulis teks cerpen, (e) kaidah kebahasaan pada teks cerpen, (f) langkah-langkah dalam menulis teks cerpen, (g) cara menulis cerpen yang kreatif dan menarik, (h) teknik penilaian dalam menulis teks cerpen.

a. Pengertian Menulis

Menurut Alifa (2020, hlm. 99) dalam jurnal yang ditulisnya berpendapat mengenai keterampilan menulis sebagai berikut:

Menulis dapat dikatakan sebagai bagian yang sangat vital dan paling sukar dilakukan karena memungkinkan seseorang untuk menyampaikan pikiran atau gagasan mereka dalam bentuk sebuah tulisan demi meraih maksud tertentu. Peserta didik yang mempunyai kemampuan menulis menjadi lebih kreatif dalam mengorganisasi pemikiran mereka. Keterampilan menulis juga membutuhkan pengetahuan yang luas dari peserta didik. Setelah peserta didik mempunyai kemampuan yang cukup dalam menyimak, membaca, dan berbicara, kemampuan menulis diajarkan secara intensif. Keterampilan ini digunakan sebagai dasar untuk membangun dan meningkatkan keterampilan menulis.

Regina (dalam Febrianty, 2023, hlm. 94) menyatakan “Mulai dari pendidikan tingkatan dasar hingga yang tinggi, kegiatan menulis adalah suatu hal yang lumrah dilakukan, namun tak semua peserta didik tahu bagaimana bentuk dari sebuah penulisan yang baik sesuai dengan struktur dan kaidah yang berlaku”. Sejalan dengan pendapat sebelumnya Tarigan (2021, hlm. 3) menyatakan “Menulis adalah

kemampuan berbahasa yang dimanfaatkan untuk saling komunikasi secara tak langsung atau tidak hadap-hadapan dengan orang lain”. Hal yang diutarakan Tarigan sebelumnya didukung oleh pendapat yang diutarakan oleh Akhadiah (dalam Wardarita, 2020, hlm. 43) menyatakan “Menulis merupakan proses untuk mengutarakan ide serta gagasan dalam sebuah tulisan yang dalam praktiknya proses menulis diwujudkan dalam beberapa langkah yang merupakan suatu sistem yang utuh”. Febrianty, Dindin dan Regina (2023, hlm. 95) menyatakan “kehadiran sebuah tulisan bisa memberikan informasi yang berguna untuk orang lain”.

Sebanding pendapat-pendapat sebelumnya, menulis adalah keterampilan yang penting dan bukan sekadar menulis seenaknya, melainkan dapat menjadi wadah untuk mengekspresikan sesuatu yang tak mampu disampaikan oleh lisan, dan tulisan dapat membantu orang lain serta menjadi sebuah bukti sejarah.

b. Pengertian Teks Cerpen

Mahsun (dalam Azzahra, 2022, hlm. 5) berpendapat bahwa teks merupakan sebuah ungkapan penuh yang berasal dari pikiran manusia dengan isi di dalamnya terdapat situasi dan konteks. Sedangkan Hartoko dan Rahmanto (dalam Azzahra, 2022, hlm. 5) mendefinisikan bahwa teks merupakan urutan teratur dari beberapa frasa atau kalimat yang dibuat atau dianggap sebagai suatu keseluruhan yang menghubungkan satu sama lain.

Sebanding pendapat tersebut, teks ialah ekspresi akal manusia yang utuh, yang mencakup situasi dan konteksnya. Selain itu, teks dapat berupa susunan kalimat atau frasa yang terorganisir dan memiliki arti serta saling terkait. Hal tersebut membuktikan bahwa teks tidak terpatok pada sebuah teks tertulis, namun dapat berupa lisan atau diucapkan.

Nurdiyantoro (dalam Parwati, 2024, hlm. 68) mengatakan bahwa sesuai dengan namanya, cerpen ialah cerita pendek, jenis karya sastra yang cukup terkenal dengan singkatan "cerpen". Cerpen hanya berisi sebuah kisah tentang satu peristiwa pokok, meskipun peristiwa itu bukan satu-satunya karena terdapat peristiwa lain yang mendukung peristiwa pokok. Namun, tidak ada standar untuk panjang pendek yang disepakati oleh para ahli dan pengarang.

Sebanding pendapat sebelumnya, cerpen hanya membahas satu topik dan panjang teksnya tidak ada aturan tertentu, namun tidak boleh lebih panjang dari

pentigraf atau cerpen tiga paragraf, ataupun melebihi panjang dari novel. Karena hal tersebut menyalahi dari sebutannya itu sendiri yaitu cerita “pendek”.

Purwadi & Yulistio (2021, hlm. 66) mengutarakan “Cerpen adalah jenis karya sastra yang bersifat fiksi dan termasuk ke dalam kategori prosa baru. Prosa ialah karya tulis fiksi yang ditafsirkan sebagai rekaan. Oleh karena itu, prosa fiksi yang berbentuk cerpen dianggap sebagai karya tulis rekaan yang tokoh, peristiwa, dan latarnya digambarkan secara imajinatif atau khayalan”.

Sebanding penjelasan pendapat-pendapat sebelumnya, teks cerpen ialah cerita karangan yang memiliki tokoh atau karakter utama dan berfokus pada satu peristiwa atau masalah utama. Cerpen dapat dibaca dalam waktu singkat karena penggunaan kata-kata dalam cerpen sangat ekonomis sekitar 500-5000 kata atau adapun yang menyebutkan bahwa minimal dari jumlah kata pada cerpen sebanyak 1000 kata hingga maksimal sebanyak 10.000 kata.

c. Struktur Teks Cerpen

Teks cerpen yang termasuk salah satu bagian dari genre sastra berbentuk prosa, tentu saja memiliki struktur atau unsur-unsur dalam pembuatannya. Kosasih (dalam Probawati, 2021, hlm. 280), mendeskripsikan struktur teks cerita pendek secara umum terbagi atas enam bagian, yaitu:

- 1) Abstrak (sinopsis) berisi penggambaran isi cerita secara keseluruhan.
- 2) Orientasi berisi pengenalan cerita, penokohan ataupun awal dari masalah yang dihadapi tokoh utama.
- 3) Komplikasi atau puncak konflik berisi penggambaran puncak masalah yang dihadapi tokoh utama.
- 4) Evaluasi berisi pernyataan pendapat penulis atas masalah puncak yang sudah dikisahkan.
- 5) Resolusi berisi cara penyelesaian masalah yang terdapat di dalam cerita.
- 6) Koda berisi tanggapan akhir dari awal hingga akhir cerita atau simpulan akan peristiwa yang dihadapi tokoh utama.

Sumiati (2020, hlm. 12) menguraikan struktur teks cerita pendek terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- 1) Pengenalan situasi cerita (*exposition, orientation*)
Perkenalan tokoh, menata adegan dan hubungan antar tokoh
- 2) Pengungkapan peristiwa (*complication*)
Peristiwa awal yang menjadi sebuah masalah untuk para tokohnya.
- 3) Menuju pada adanya konflik (*rising action*)
Terjadi peningkatan masalah yang semakin menyulitkan tokoh.
- 4) Puncak konflik (*turning point*)

Bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan serta sebagai penentu akan bagaimana perubahan nasib para tokohnya.

5) Penyelesaian (*ending* atau *coda*)

Penjelasan akan sikap ataupun masalah yang dihadapi para tokoh setelah mengalami konflik. Namun ada pula, cerpen yang penyelesaian ceritanya itu diserahkan kepada imaji pembaca atau menggantung tanpa adanya penyelesaian.

Abdillah (2023, hlm. 1) menuliskan di dalam laman ruangguru.com struktur cerpen menjadi enam bagian, yaitu:

1. Abstrak adalah bagian cerpen yang menjelaskan semua isi cerita secara singkat.
2. Orientasi yaitu penggambaran visual dari latar, atmosfer, dan waktu dari cerita serta pengenalan para tokoh dan hubungan antar tokoh.
3. Rangkaian Peristiwa, runtutan peristiwa satu ke peristiwa lainnya.
4. Komplikasi ialah puncak masalah yang memengaruhi latar waktu dan karakter.
5. Resolusi ialah cara penyelesaian masalah dan cara pengarang mengakhiri cerita.
6. Koda merupakan tanggapan akhir dari seluruh isi cerita biasa disebut simpulan.

Berlandaskan penjelasan-penjelasan struktur teks cerita pendek sebelumnya, kita dapat menyimpulkan bahwa struktur utama dalam teks ini, yaitu: (a) orientasi atau pengenalan cerita, (b) komplikasi atau munculnya permasalahan dalam cerita, (c) resolusi atau penyelesaian dari masalah yang terjadi, (d) koda atau simpulan dari isi cerita.



Bagan 2. 1 Struktur Teks Cerpen

d. Unsur-unsur Teks Cerpen

Penulis yang ingin menciptakan cerpen yang indah, menghibur, dan mempunyai makna bagi pembacanya, mereka wajib tahu unsur-unsur yang terdapat di dalam cerpen, seperti berikut.

1) Tema

Aminuddin (dalam Siswanto, 2013, hlm. 146) berpendapat bahwa tema merupakan ide yang menjadi kunci dari sebuah cerita dan berfungsi sebagai titik awal pengarang menampilkan karya rekaan miliknya. Tema ialah koneksi antara makna dan tujuan penjabaran prosa yang diciptakan oleh penulisnya. Sebanding pendapat sebelumnya, Kosasih (2008, hlm. 55) berpendapat “Tema ialah inti atau ide utama dari sebuah cerita yang digunakan oleh pengarang untuk membangun cerita dengan menggunakan unsur-unsur intrinsik mulai dari plot, penokohan

hingga latar. Tema berfungsi sebagai dasar bagi pengarang untuk menceritakan dunia rekaan yang diciptakannya”.

Sebanding pendapat sebelumnya, tema sebuah cerpen adalah ide pokok atau gagasan utama. Hal ini berfungsi sebagai kerangka utama dan paling penting untuk mengembangkan sebuah cerpen (cerita pendek).

2) Alur

Abrams (dalam Siswanto, 2013, hlm. 144) beranggapan bahwa alur merupakan runtutan cerita yang dibentuk oleh peristiwa yang terjadi secara bertahap sehingga membentuk sebuah cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Kosasih (2008, hlm. 58) mengatakan “Alur atau plot adalah pola pengembangan yang dibentuk oleh sebab akibat. Pola pengembangan cerpen berbeda-beda”. Adapun menurut Kosasih (2008, hlm. 58) alur atau plot terbagi ke dalam beberapa bagian, yaitu:

- a) Pengenalan situasi (*exposition*), pengenalan tokoh dan hubungan antar tokoh.
- b) Pengungkapan peristiwa (*complication*), pemaparan kejadian awal yang menjadi masalah untuk para tokohnya.
- c) Menuju pada konflik (*rising action*), peningkatan masalah yang menyulitkan tokoh.
- d) Puncak konflik (*turning point*), dikenal sebagai klimaks. Penentuan berhasil atau gagal tokoh tersebut dalam menyelesaikan masalahnya.
- e) Penyelesaian (*ending*), akhir dari cerita menceritakan nasib para tokoh.

Kemudian, Nurgiyantoro (2018, hlm. 213) membedakan plot atas empat bagian Berlandaskan kriteria sebagai berikut:

a) Pembedaan Plot Berlandaskan Kriteria Urutan Waktu

- (1) Plot lurus (*progresif*). Peristiwa terjadi secara berurutan dimulai dari awal, tengah, dan akhir.
- (2) Plot sorot-balik (*flash back*), Peristiwa terjadi secara tidak kronologis atau runtut yaitu dimulai dari tengah atau bahkan akhir, lalu tahap awal baru dijabarkan setelahnya.

b) Pembedaan Plot Berlandaskan Kriteria Jumlah

- (1) Plot tunggal, alur cerita hanya berisi seorang tokoh utama protagonis.
- (2) Plot sub-subplot (plot paralel), miliki lebih dari satu alur cerita atau terdapat lebih dari seorang yang diceritakan. Struktur plotnya plot utama dan tambahan.

c) Pembedaan Plot Berlandaskan Kriteria Kepadatan

- (1) Plot padat, diceritakan dalam waktu singkat dengan peristiwa yang berurutan dan pembaca seolah-olah dipaksa untuk mengikuti alur cerita.
- (2) Plot longgar, diceritakan dalam waktu yang lambat dan tak memiliki koneksi yang kuat satu sama lain. Bahkan, peristiwa tambahan termasuk dalam cerita.

d) Pembedaan Plot Berlandaskan Kriteria Isi

Friedman (dalam Nurgiyantoro, 2018, hlm. 222) membedakan plot ini dalam tiga bagian, yaitu:

- (1) Plot peruntungan, menjelaskan akan nasib dan keadaan tokoh utama.
- (2) Plot penokohan, ada ciri tokoh diutamakan dan yang menjadi pusat cerita.
- (3) Plot pemikiran, mengungkapkan sesuatu yang menjadi subjek pemikiran.

3) Tokoh dan Penokohan

Kosasih (2008, hlm. 61) berpendapat “Penokohan merupakan bagaimana pengarang memvisualkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita”. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Aminuddin (dalam Siswanto, 2013, hlm. 129) beranggapan bahwa tokoh ialah pelaku yang memikul masalah dalam cerita, sedangkan cara sastrawan menampilkan tokoh disebut penokohan .

Dalam fiksi tokoh-tokoh cerita dibedakan dalam beberapa macam. Nurgiyantoro (2018, hlm. 258) menuliskan dalam bukunya, sebagai berikut:

a) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh yang dianggap vital dalam sebuah kisah dan mendominasi sebagian besar cerita disebut sebagai tokoh utama (*central character*). Sedangkan tokoh lain yang hanya muncul sekali atau bisa dihitung jari dalam sebuah kisah disebut tokoh tambahan atau periferal (*peripheral character*).

b) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Tokoh yang kita hormati, hormati, dan biasa disebut hero adalah tokoh protagonis. Sedangkan tokoh yang menjadi pemicu sebuah konflik merupakan tokoh antagonis.

c) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Jenis tokoh yang dikategorika berlandaskan segi perwatakan tokoh. Tokoh yang mempunyai dan mengutarakan berbagai hal kehidupannya, jati diri hingga sisi kepribadiannya disebut sebagai tokoh bulat (*complex* atau *round character*). Tokoh yang hanya mempunyai satu sifat watak serta kualitas pribadi tertentu disebut sebagai tokoh sederhana (*simple* atau *flat character*).

d) Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Tokoh statis (*static character*) ialah tokoh yang memiliki sikap dan watak yang tidak berubah dari awal hingga akhir cerita. Sedangkan tokoh berkembang ialah tokoh yang wataknya berubah seiring dengan perkembangan cerita.

e) Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Tokoh tipikal (*typical character*) ialah tokoh yang lebih menonjolkan kualitas pekerjaannya atau kebangsaannya daripada keadaan individualitasnya (Altenbernd dan Lewis, 2015, hlm. 275). Tokoh netral (*neutral character*) ialah tokoh yang berfungsi sebagai bagian dari cerita itu sendiri.

Guna mengoptimalkan keterampilan peserta didik, tokoh yang menjadi sorotan peserta didik dalam menulis cerpen ini ialah tokoh protagonis serta antagonis.

4) Latar atau *Setting*

Kosasih (2008, hlm. 60) berpendapat “Latar merupakan situasi tempat, waktu, dan budaya. Waktu serta tempat yang disebutkan dalam suatu kisah dapat menjadi

nyata atau fantasi”. Menurut Abrams (dalam Siswanto, 2013, hlm. 135) berpendapat “Latar pada sebuah kisah ialah tempat umum (*general locale*), waktu kesejarahan (*historical time*), serta kebiasaan masyarakat (*social circumstances*) dalam setiap episode atau bagian-bagian tempat. Nurgiyantoro (2018, hlm. 314) mengungkapkan “Latar adalah tentang waktu, tempat dan sosial-budaya”. Sebanding penjelasan opini sebelumnya, latar ialah keadaan waktu, tempat, sosial dan budaya yang ada pada sebuah kisah”.

5) Sudut Pandang

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2018, hlm. 338) mengatakan bahwa sudut pandang (*point of view*) atau perspektif memperlihatkan bagaimana sebuah kisah yang diceritakan. Ia adalah metode serta perspektif yang dimanfaatkan pengarang untuk menunjukkan cerita kepada pembaca karya fiksi. Selanjutnya, Siswanto (2013, hlm. 137) menyatakan “Tempat sastrawan memandang ceritanya disebut titik pandang. Dari titik pandang ini, sastrawan bercerita tentang tokoh, peristiwa, tempat, dan waktu dengan cara mereka sendiri”.

Nurgiyantoro (2018, hlm. 347) mengatakan bahwa sudut pandang dapat dibedakan dalam beberapa macam:

a) Sudut pandang persona ketiga: “Dia”

Dalam pengaturan cerita yang menggunakan sudut pandang persona ketiga, gaya “dia”, narator adalah tokoh di luar cerita yang biasa disebut dengan nama atau kata ganti (ia, dia, atau mereka). Sudut pandang “dia” terbagi menjadi dua kategori Berlandaskan seberapa bebas dan terikat pengarang dengan subjek ceritanya.

(1) “Dia” Mahatahu

Dalam perspektif ini, cerita dikisahkan dari sudut pandang “dia”, tetapi narator atau pengarang, memiliki kebebasan untuk menceritakan apa pun yang berkaitan dengan tokoh “dia” tersebut. Narator bersifat mahatahu (*omniscient*) atau mengetahui segalanya. Ia memiliki pengetahuan luas tentang berbagai hal tentang tokoh, peristiwa, dan tindakan, serta alasan di balik tindakannya.

(2) “Dia” Terbatas, “Dia” sebagai Pengamat

Narator bagaikan kamera yang merekam dan mengabdikan suatu objek dalam sudut pandang "dia", di mana dia hanya bisa melaporkan atau mendeskripsikan segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, atau dijangkau indera.

b) Sudut pandang Persona Pertama: “Aku”

Pada sudut pandang orang pertama, *first-person point of view*, “aku”, narator merupakan individu yang ikut terlibat pada sebuah kisah. Ia merupakan si “aku” tokoh yang menceritakan diri sendiri, *self-consciousness*, menceritakan kejadian serta kegiatan yang dialami, dilihat, diketahui, didengar, dan dirasakan, serta sikapnya terhadap orang (tokoh) lain kepada pembaca. Berlandaskan bagian serta

kedudukan si “aku” pada sebuah kisah, sudut pandang orang pertama bisa dikategorikan dalam dua kategori yaitu:

(1) “Aku” Tokoh Utama

Sudut pandang ini, "aku" menjelaskan beragam kejadian serta aktivitas yang dihadapinya secara internal maupun eksternal, serta kaitannya dengan hal di luar dirinya. Si "aku" menjadi fokus cerita, pusat kesadaran serta fokus kesadaran. Peristiwa, tindakan, dan individu yang tidak termasuk dalam lingkup "diri sendiri" hanya akan dianggap penting atau relevan saat diceritakan. Jika tidak berkaitan, hal tersebut tidak akan dibahas karena "aku" memiliki batasan akan semua kejadian di luar dirinya. Sebaliknya, karakter "aku" mempunyai kebebasan untuk menentukan apa yang ingin dibicarakan. Pada kisah yang demikian, si “aku” menjadi tokoh utama (*first-person central*).

(2) “Aku” Tokoh Tambahan

Tokoh “aku” selaku tokoh tambahan, *first-person peripheral* daripada tokoh utama dalam sudut pandang ini. Tokoh “aku” mengisahkan cerita kepada pembaca, tetapi tokoh itu lalu “dibiarkan” untuk berbicara tentang pengalamannya sendiri. Tokoh cerita yang diberikan kebebasan untuk bercerita sendiri menjadi tokoh utama karena dia tampil lebih sering, membawakan beragam situasi dan tindakan, serta mempunyai kaitan dengan tokoh lain. Setelah cerita tokoh utama selesai berbicara atau menampilkan sesuatu, si “aku” tambahan muncul kembali, dan dirinya sekarang yang bercerita. “Aku” hanya muncul selaku saksi (*witness*) saja. Saksi akan terjadinya kisah yang ditokohi oleh orang-orang.

c) Sudut Pandang Persona Kedua: “Kau”

Jarang terdapat pembahasan tentang sudut pandang orang kedua atau gaya "kau" dalam buku teori fiksi. Yang sering disebut hanyalah sudut pandang orang kedua, ketiga, dan pertama. Tetapi, pada kenyataannya, sudut pandang orang kedua sering terdapat dalam banyak cerita fiksi meskipun hanya sebagai variasi antara gaya "dia" dan "aku". Dalam cerita fiksi, tidak ada yang menggunakan sudut pandang "kau" dari awal hingga akhir. Sudut pandang gaya "kau" digunakan saat tokoh aku dan dia menggunakan kata "kau" sebagai variasi cara mereka memandang sesuatu. Penggunaan teknik “kau” sering digunakan untuk membuat diri sendiri terlihat sebagai orang lain, memisahkan diri dari identitas asli

d) Sudut Pandang Campuran

Sudut pandang campuran bisa berupa penggunaan orang ketiga dengan teknik "dia" serba tahu dan "dia" selaku tokoh utama sebagai pengamat, orang pertama dengan teknik "aku" selaku tokoh utama serta "aku" tambahan selaku saksi, atau campuran antara orang pertama dan ketiga, antara "aku" dan "dia", bahkan kadang-kadang diselingi dengan orang kedua "kau".

6) Gaya Bahasa

Aminuddin (dalam Siswanto, 2013, hlm. 144) beranggapan bahwa gaya ialah bagaimana seorang penulis mengutarakan idenya dengan memanfaatkan media bahasa yang indah dan seimbang yang bisa menuansakan arti dan suasana yang dapat menyentuh daya pikiran dan emosi pembaca. Selanjutnya, Keraf (2007, hlm.

112) berpendapat “Gaya bahasa adalah cara penulis menyampaikan pikiran mereka melalui bahasanya, menunjukkan jiwa dan kepribadian mereka”.

Sebanding penjelasan pendapat sebelumnya, gaya bahasa adalah ketika seorang penulis menggunakan bahasa yang indah untuk menyampaikan perasaan, ide, pengetahuan, dan gagasan mereka sehingga menyentuh emosi pembaca.

7) Amanat

Siswanto (2013, hlm. 147) menyatakan “Amanat ialah ide atau pesan yang ingin diutarakan penulis kepada pembaca atau pendengar dalam karya sastra. Dalam karya sastra lama, amanat biasanya tersurat, tetapi dalam karya sastra modern biasanya tersirat”. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Kosasih (2008, hlm. 64) mengatakan “Amanat adalah pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui karyanya”. Sebanding penjelasan tersebut, Amanat adalah pesan moral yang disampaikan oleh seorang penulis kepada pembacanya, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berlandaskan penjelasan-penjelasan pendapat mengenai unsur-unsur yang ada di dalam teks cerpen, terdapat tujuh bagian utama, yaitu tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan yang terakhir amanat.

e. Kaidah Kebahasaan Teks Cerpen

Kaidah teks adalah standar yang jelas untuk cara menulis sebuah teks. Tujuan kaidah teks adalah untuk membedakan kaidah kebahasaan antara jenis teks tertentu. Teks cerita pendek, atau cerpen, biasanya menggunakan bahasa sehari-hari. Kosasih (dalam Azzahra, 2022, hlm. 9) menguraikan kaidah-kaidah teks cerpen sebagai berikut:

- 1) Teks Penggunaan bahasa sehari-hari atau tidak baku atau tidak formal.
- 2) Teks cerpen lebih sering menceritakan keadaan kehidupan sehari-hari.
- 3) Memiliki banyak kalimat dengan struktur yang tidak lengkap.
- 4) Memiliki bentuk kalimat yang cenderung singkat atau pendek sebab adanya bagian yang mengalami pelesapan.

Sumiati (2020, hlm. 13) dalam Modul Bahasa Indonesia yang dibuatnya terdapat penjelasan kaidah-kaidah teks cerpen sebagai berikut:

- 1) Menggunakan banyak kalimat bermakna lampau, seperti beberapa tahun yang lalu, ketika itu, telah terjadi.
- 2) Menggunakan banyak kata yang menyebutkan urutan waktu (konjungsi kronologis). Contoh: setelah itu, sejak saat itu, kemudian, mula-mula.

- 3) Menggunakan banyak kata kerja yang menjelaskan suatu insiden yang terjadi, seperti menawari, menyuruh, melompat, membersihkan, menghindar.
- 4) Menggunakan banyak kata kerja yang menunjukkan kalimat tak langsung. Contoh: menceritakan tentang menyatakan,, mengatakan bahwa, menanyakan, mengungkapkan, menuturkan.
- 5) Menggunakan banyak kata kerja yang menyebutkan sesuatu yang dirasakan atau dipikirkan oleh tokoh. Contoh: mengharapkan, mendambakan, menginginkan, merasakan, mengalami.
- 6) Menggunakan banyak dialog yang ditunjukkan oleh tanda petik ganda (“...”).
Contoh:
 - a) “Di mana keberadaan temanmu sekarang?” tanya Ani pada temannya.
 - b) Alam berkata, “Jangan diam saja, segera temui orang itu!”
- 7) Menggunakan kata-kata sifat (*descriptive language*) untuk memvisualkan tempat, tokoh, atau suasana.
Contoh:
“Ia merupakan juru masak terhebat yang pernah ditemuinya, pakar dalam menciptakan variasi makanan Timur hingga Barat ‘yang sangat nikmat’. Ayahnya sudah menjadi penggemar beratnya”.

Frida (2022, hlm. 1) mengutarakan kaidah kebahasaan teks cerpen sebagai berikut:

- 1) Penggunaan bahasa yang tidak formal atau tidak baku.
- 2) Berisi kata penjelasan latar tempat, waktu dan suasana.
- 3) Berisi kata sifat yang menjelaskan tokoh seperti penampilan serta karakter.
- 4) Menggunakan kalimat langsung serta tak langsung untuk menulis percakapan.
- 5) Bisa menggunakan gaya bahasa konotasi.
- 6) Bisa menggunakan gaya bahasa pertentangan, perbandingan, pertautan dan juga perulangan.

Sebanding penjelasan-penjelasan kaidah kebahasaan sebelumnya, teks cerpen memiliki empat kaidah kebahasaan yang dapat membantu membentuk cerita, yaitu: (a) menggunakan bahasa tidak baku atau tidak formal, (b) menggunakan kata-kata sifat untuk memvisualkan latar, suasana, dan tempat, (c) menggunakan kalimat langsung dan tidak langsung untuk dialog, (d) menggambarkan kehidupan sehari-hari.

f. Langkah-langkah Menulis Teks Cerpen

Teks cerpen diwajibkan memiliki jiwa yang dapat menciptakan teks cerpen tersebut memiliki daya pikatnya tersendiri. Salah satu cara menulis teks cerpen ialah membuat runtutan cerita menjadi baru, unik dan tentu saja tidak ada

tandingannya. Hidayati (dalam Azzahra, 2022, hlm. 9) mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam menulis teks cerita pendek adalah sebagai berikut:

- 1) Ide, bisa diperoleh dengan mengimajinasikan suatu peristiwa yang membuat kita terkesan.
 - 2) Lalu temukanlah tema serta ide.
 - 3) Tuliskan segala hal yang berkaitan dengan tema.
 - 4) Buatlah desain cerita dari awal hingga akhir cerita..
 - 5) Periksa rancangan yang sudah dibuat lalu buanglah kalimat yang kurang dibutuhkan agar dapat disusun dengan baik.
 - 6) Mulailah menulis teks cerpen berdasarkan desain yang sudah dibuat. Perhatikan penggunaan kalimat dan awali cerita dengan paragraf pertama yang mampu menarik minat pembaca untuk membacanya hingga selesai.
 - 7) Setelah selesai menulis cerita, tinjau dan perbaiki kembali. Kegiatan ini lebih baik dilakukan secara berulang-ulang.
 - 8) Terakhir yaitu membuat judul untuk cerita yang sudah selesai ditulis.
- Sebanding penjelasan sebelumnya, penulis diharap untuk memanfaatkan imajinasi dan menggunakan teknik tertentu saat menulis teks cerpen. Untuk memudahkan pembuatan cerita pendek, kita dapat mengikuti prosedur untuk menulis teks cerpen.

g. Cara Menulis Cerpen yang Kreatif dan Menarik

Haryanto (2020, hlm. 14) berpendapat “Penulis cerpen tidak hanya dapat bergantung pada reaksi spontan manusiawi. Cara pertama adalah dengan membaca, karena kita dapat mengetahui bagaimana penulis lain melihat sesuatu. Sejak dulu hingga kini, tema tulisan hanyalah “itu-itu saja”. Karena itu, jika kita menulis hanya Berlandaskan spontanitas serta tanpa referensi, penulis hanya mengulang apa yang telah dibuat penulis lain, bahkan mengulang kesalahan "*trial and error*" penulis lain tanpa adanya suatu hal baru”. Jika ingin menulis cerpen yang kreatif, unik, dan menarik, perhatikan hal-hal berikut:

- 1) Mengadopsi Ide dengan Mengintip Dunia Maya.

Dengan banyaknya fenomena yang ada di era milenial, mungkin ada "jazirah" yang luas untuk ide baru. Kita tidak perlu lagi pergi ke gunung dan menghabiskan malam di pantai. Karena saat ini kita dapat memiliki ide. Ada di laptop dan gawai. Bahkan sambil "rebahan" atau "melamun" di toilet, kita dapat melihat dunia dari kamar kita. Joko Pinurbo mengakui bahwa dia sering mengunjungi akun *Instagram*, *Facebook*, dan media sosial para sastrawan yang saya anggap sebagai panutan. Ketika terjadi fenomena, apa yang mereka bicarakan sering kali merupakan "korek" sekaligus "bensin" untuk mendorong gagasan.

- 2) Gaya Menulis Cerpen

Menulis tidak memiliki panduan atau teori khusus. Teori hanya dapat digunakan sebagai ilustrasi atau referensi. Jika tidak dipraktikkan, tidak akan pernah menjadi yang terpenting. Mampu menyuguhkan sudut pandang baru merupakan ciri cerpen yang baik. harus dapat menyuguhkan kesan kepada pembacanya. Niat kita bermaksud untuk memunculkan hal yang unik serta tak terduga. lebih-lebih lagi jika itu merupakan hal yang bisa saja tidak terpikirkan orang lain. Dalam proses penulisan sebuah kisah, karakter, peristiwa, dan konflik harus dibuat unik dan menarik.

3) Observasi (Menyederhanakan Pikiran dan Memperkaya Makna).

Seseorang dapat mengubah masalah sehari-hari menjadi sesuatu yang dapat direnungkan. Kita melihat dari perspektif yang berbeda dan disajikan dengan cara yang menarik. Semakin banyak pertanyaan yang dijawab dengan kualitas yang lebih tinggi, serta tingkat kecerdasan dalam memilih informasi yang dapat dikumpulkan, semakin banyak pertanyaan yang dapat dijawab melalui sastra. Sastra adalah sastra dan metodenya juga metode sastra. Cerdas, inovatif, imajinatif, dan artistik. Tanamkan sikap sederhana dalam mengemukakan persoalan.

4) Tidak Meremehkan Daya Hipnosis Paragraf Pertama dan Terakhir.

Padahal paragraf pertama adalah penentu dan kesan pertama yang menentukan nasib cerita selanjutnya, banyak orang yang mengeluh bahwa itu sulit. Paragraf pertama berfungsi sebagai navigasi dalam tulisan. Kesan sebuah cerita biasanya ditentukan oleh paragraf terakhir, terlepas dari jenisnya. Banyak cerpen yang bagus tetapi gagal menarik pembaca karena penulisnya tergoda untuk berbicara dan menyimpulkan sendiri akhir ceritanya. Ini terjadi dengan banyak cerpen yang dimulai dengan paragraf pertama yang kuat dan diakhiri dengan paragraf terakhir yang menimbulkan pertanyaan.

5) Memberi Kesan Kejutan dan Efek Penasaran.

Pengalaman menunjukkan bahwa kolaborasi antara tema, judul, perspektif, diksi, dan paragraf terakhir diperlukan untuk membuat kesan yang kuat. Judul yang menarik, menggelitik, dan memiliki arti yang kuat dapat menarik pembaca. Selama proses menulis, penulis harus memastikan bahwa setiap kata yang mereka gunakan harus mengarah ke tema. Rasa dan alur cerita adalah ciri cerita yang baik. Penulis tidak boleh tergoda untuk berbicara. Biarkan pembaca menemukan penjelasannya. Jangan biarkan kumpulan ide bercampur aduk tanpa satu titik yang jelas. Penulis dapat menciptakan kesan dan menarik dengan cara yang mirip dengan bermain teka-teki atau petak umpet. Menggabungkannya dengan pemilihan diksi yang tepat akan membuat pembaca terkejut. Untuk menimbulkan kesan dan sensasi, rasa penasaran pembaca harus dipertahankan dan digiring.

6) Mampu Menceritakan Situasi, Bukan hanya Tempat.

Latar membantu menghidupkan situasi. Salah satu taktik untuk menulis cerita pendek yang menarik adalah dengan sebisa mungkin mendramatisasi situasi.

7) Menciptakan dan Menentukan Tokoh.

Dialog juga menentukan karakter seorang tokoh. Konflik dapat disebabkan oleh dialog. Aspek gaya bahasa sangat penting dalam dialog yang bagus. Tidak jarang penulis pemula seperti saya terkesan "melambai" dan "berlebihan" karena ingin membuat cerpen bergaya bahasa. Berbicara dengan bahasa yang berbunga-bunga dengan tujuan untuk menyentuh rasa estetika kadang-kadang justru mengesankan keindahan semu belaka. Kecenderungan untuk menonjolkan "cara berpikir yang

berbeda” sebaiknya lebih diutamakan daripada menyajikan sesuatu yang bermakna. Bersepakatlah dengan saya bahwa karya sastra yang baik tidak hanya menyampaikan pesan, namun kesan kadang-kadang lebih penting daripada pesan.

8) Reparasi Sudut Pandang.

Setiap karya sastra memiliki tema yang sama, tetapi penulis yang berbeda dapat menghasilkan perspektif unik. Sebenarnya, gaya penulisan karya sastra tidak pernah berubah dari waktu ke waktu. Sudut pandanglah yang membuatnya terlihat seperti karya baru. Berbicara sudut pandang, menurut saya, tidak harus berhenti pada "aku" atau "dia", tetapi harus berlanjut pada kemampuan kita untuk menggambarkan sesuatu dengan cara yang berbeda dan menarik. Sudut pandang ini akan memungkinkan kita untuk menangani konflik yang sepertinya biasa tetapi ternyata sangat menyenangkan untuk dinikmati.

Berlandaskan penjelasan mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menulis cerpen sebelumnya, bahwa untuk menciptakan sebuah cerita yang pendek tidak hanya sekadar menulis asal-asalan. Namun, kita sebagai penulis wajib membaca terlebih dahulu karya-karya yang sudah beredar sebelumnya, lalu memperhatikan keadaan sekitar atau hal-hal kecil yang jarang diperhatikan oleh orang lain jika ingin menciptakan sebuah karya yang unik, kreatif, dan menarik.

h. Teknik Penilaian dalam Menulis Teks Cerpen

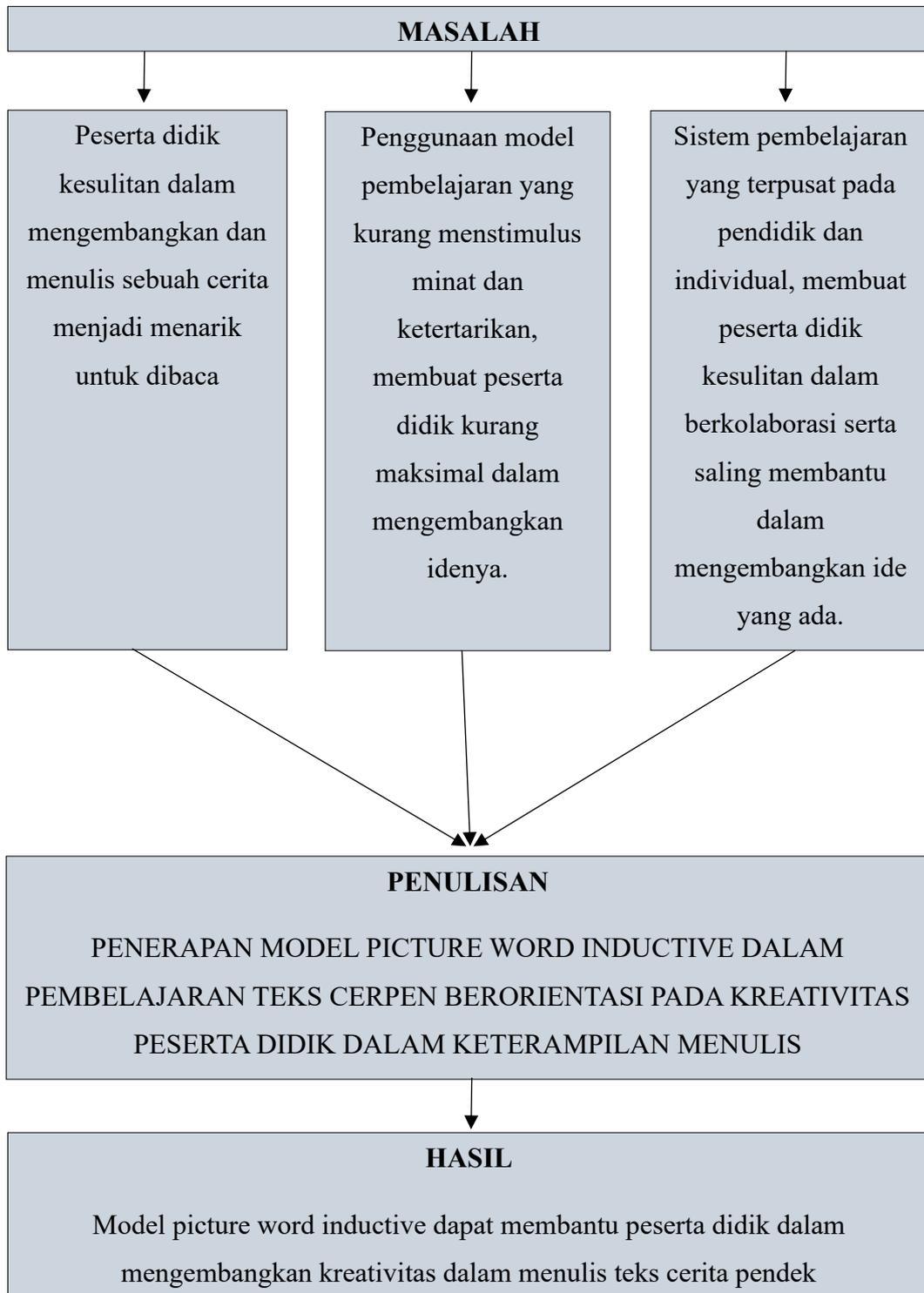
Teknik penilaian unsur-unsur cerita menurut Cooper dan Odell (dalam Azzahra, 2022, hlm. 10) teknik penilaian unsur cerita meliputi enam unsur cerita yaitu: tema dan amanat, tokoh dan penokohan, alur, *setting* tempat, *setting* suasana, *setting* waktu, gaya penceritaan, sudut pandang, ekstrinsik cerita, skruktur awal/pendahuluan, struktur tengah/inti, dan struktur akhir/penutup.

Berbeda dengan teknik penilaian sebelumnya, Ahmad Rofi’uddin dan Darmiyati Zuchdi (dalam Azzahra, 2022, hlm. 10) mengemukakan unsur-unsur yang dinilai dalam keterampilan menulis meliputi lima unsur cerita yaitu: isi gagasan, organisasi isi, struktur tata bahasa, gaya, dan ejaan serta tanda baca.

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan teknik penilaian yang dimodifikasi dari pendapat Cooper dan Odell, Ahmad Rofi’uddin, dan Darmiyati Zuchdi. Teknik penilaian unsur cerita dalam penulisan ini meliputi empat unsur cerita yaitu: (1) kesesuaian judul dengan isi, (2) kelengkapan struktur, (3) kaidah kebahasaan, dan (4) kreativitas penulisan.

B. Kerangka Pemikiran

Bagan 2. 2 Kerangka Berpikir



Konsep Dasar *Picture Word Inductive* (PWIM) sebagai metode yang menggunakan gambar untuk merangsang pemikiran kreatif dan pengembangan ide. Adapun langkah-langkah singkat model *Picture Word Inductive* ini mulai dari membahas tahapan penerapan model, termasuk pemilihan gambar, pengasosiasian kata, dan pembentukan cerita pendek. Aspek kreativitas yang diintegrasikan dalam model ini sebagai berikut.

1. Imajinasi dan Kreativitas

Bagaimana *Picture Word Inductive* merangsang imajinasi peserta didik dan meningkatkan kreativitas dalam menulis.

2. Orisinalitas dan Keberanian Berpikir

Bagaimana model ini mendukung pengembangan ide-ide orisinal dan keberanian peserta didik dalam berpikir kreatif.

3. Ekspresi Bahasa dan Kreativitas Visual

Menyoroti cara model ini menggabungkan ekspresi bahasa dan kreativitas visual dalam menyusun teks cerita pendek.

C. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan dalam melakukan penulisan. Dalam melakukan penulisan ini, penulis menggunakan beberapa asumsi dasar sebagai berikut.

- a. Peserta didik cenderung lebih menyukai dan lebih aktif saat dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan gaya belajar visual.
- b. Tingkat kreativitas peserta didik dapat dipicu dengan penggunaan model dan media belajar yang Sebanding dengan materi serta gaya belajar peserta didik.
- c. Model PWIM dikembangkan sebagai pembelajaran interaktif antara pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diteliti (Sugiyono, 2013, hlm. 64) Adapun hipotesis dari penulisan ini adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan menulis cerpen berorientasi kreativitas berada pada tahap belum berkembang sebelum diterapkan model *Picture Word Inductive* pada peserta didik kelas X di SMK Pasundan 3.
- b. Kemampuan menulis cerpen berorientasi kreativitas mengalami peningkatan yang cukup baik setelah diterapkan model *Picture Word Inductive* pada peserta didik kelas X di SMK Pasundan 3.
- c. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kemampuan menulis cerpen berorientasi kreativitas menggunakan model ARCS dengan model *Picture Word Inductive* pada peserta didik kelas X di SMK Pasundan 3.