

- e. Melaksanakan penelitian ke luar ruangan untuk menemukan sumber ide.
- f. Siswa atau guru memberikan beberapa kata kunci sebagai bahan dasar menulis.

Pada tahapan kedua dalam proses pembelajaran menulis aktivitas siswa adalah mengembangkan kerangka karangan yang telah dibuat. Siswa harus mengembangkan kerangka karangan dengan menggunakan kalimat dan paragraf yang baik. Adapun, tahapan proses menulis menurut Sorenson adalah sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan diri.
- b. Mengikuti kerangka yang telah dibuat.
- c. Menggunakan pendekatan yo-yo, yakni menulis dan sesekali melihat kembali tahapan pramenulis untuk menentukan secara tepat ide-ide penjelas.
- d. Membiarkan arus pikiran. Selama menulis tidak memerdulikan penggunaan ejaan, kesalahan kata, kalimat, dan paragraf.
- e. Kembangkan paragraf berdasarkan teknik pengembangan paragraf yang ada.
- f. Tetaplah pada tema untuk menjaga kesatuan tulisan.
- g. Abaikan untuk sementara kesalahan-kesalahan detail khusus.
- h. Tulislah draf sekali jadi.

- b. Pembelajaran menulis harus dilaksanakan dengan menyeimbangkan antara proses dan produk.
- c. Pembelajaran menulis harus memperhitungkan latar belakang budaya literasi siswa.
- d. Pembelajaran menulis harus senantiasa dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *whole language* khususnya menggabungkan antara membaca dan menulis.
- e. Pembelajaran menulis harus dilaksanakan dengan menerapkan kegiatan menulis otentik seoptimal mungkin. Menulis otentik adalah menulis yang bermakna bagi siswa sekaligus dibutuhkan siswa dalam kehidupannya sehari-hari.
- f. Pembelajaran menulis harus dilaksanakan dalam tiga tahapan yakni tahap pramenulis, tahap menulis, dan tahap pascamenulis
- g. Menggunakan strategi pembelajaran menulis interaktif, kooperatif, dan kolaboratif
- h. Menggunakan strategi yang tepat untuk mengoreksi kesalahan siswa dalam menulis.
- i. Pembelajaran menulis harus dilakukan dengan terlebih dahulu menjelaskan aturan penulisan, misalnya jenis tulisan, konvensi tulisan, dan retorika menulis yang digunakan siswa selama tugas menulis.

potensial, yang diaktualisasikan dalam berbagai bentuk kecakapan nyata (*achievement*). Kecakapan nyata ini sangat bervariasi, mulai dari yang sangat sederhana seperti kecakapan mendengar atau melihat sampai dengan yang sangat kompleks dan sulit seperti kecakapan para astronot memperbaiki pesawat diangkasa luar, atau kecakapan para menteri mengatasi krisis moneter.

2. Faktor kecakapan berbahasa baik lisan maupun tertulis. Bahasa merupakan alat komunikasi dan sekaligus alat untuk belajar. Melalui penggunaan bahasa siswa belajar dari guru, buku, media massa, interaksi dengan teman sebaya atau interaksi dengan lingkungan. Kemampuan berbahasa yang baik memungkinkan penyampain dan penerimaan pesan atau pengetahuan yang baik, sehingga menghasilkan pengetahuan yang baik pula.
3. Keberhasilan belajar siswa juga dipengaruhi oleh kondisi kesehatan dan alat indera. Siswa akan belajar dengan giat dan mencapai hasil optimal apabila badannya sehat, terhindar dari berbagai penyakit atau gangguan fisik dan alat indera berfungsi dengan baik. Anak yang memiliki alat-alat indera yang baik terutama indera penglihatan dan pendengaran akan bisa belajar dengan baik. sebaliknya jika mengalami gangguan penyakit ini maka dapat menghambat perkembangan belajar.

D. Cerpen

1. Pengertian Cerpen

Cerpen adalah rangkaian peristiwa yang terjalin menjadi satu dan terdapat konflik antartokoh atau dalam diri tokoh itu sendiri, latar dan alur. Peristiwa dalam cerita berwujud hubungan antartokoh, tempat, dan waktu yang membentuk satu kesatuan. Hampir sama dengan kehidupan nyata, peristiwa terjadi karena kesatuan manusia, tempat, dan waktu. Beda cerpen dengan kehidupan nyata adalah terletak pada sifatnya. Peristiwa dalam kenyataan bersifat persepsional komunal. Sedangkan peristiwa dalam cerita bersifat imajinasi individual. Peristiwa dalam cerpen dideskripsikan dengan kata-kata sebagai perasaan imajinasi pengarang terhadap suatu peristiwa yang dibayangkan. Rangkaian peristiwa itulah yang membentuk genre cerpen, sehingga baik buruknya cerpen ditentukan pada penggambaran peristiwa yang dilukiskan oleh pengarangnya.

Cerpen merupakan genre fiksi yang bentuknya ada dua, yaitu (1) novel atau roman adalah cerita fiksi yang rangkaian peristiwanya panjang dan menghadirkan banyak konflik dan persoalan, (2) cerpen adalah rangkaian peristiwa pendek yang menghadirkan satu konflik dalam satu persoalan.

Karakter utama dalam fiksi (cerpen) adalah pada peristiwa, yaitu suatu kejadian yang didalamnya ada hubungan antara tokoh, alur, dan setting. Peristiwa dalam cerpen menunjukkan dua pola, yaitu peristiwa monologis yang merupakan penggambaran keadaan dan kedirian yang bersifat

rangkaian waktu dalam cerita, melainkan rangkaian peristiwa yang membentuk cerita. Kehadiran peristiwa-peristiwa ini mempunyai hubungan erat yang menyebabkan hadirnya peristiwa lainnya. Jalanan antar peristiwa inilah yang disebut sebagai alur.

Menurut Stanton, alur dalam prosa fiksi memiliki tiga bagian: awal, tengah, dan akhir. Bagian awal dalam alur fiksi (cerpen) mengandung *eksposisi* dan elemen *instabilitas*. Eksposisi merupakan istilah yang biasanya dipergunakan untuk menunjuk pada proses yang dipergunakan pengarang untuk mendeskripsikan berbagai informasi yang diperlukan dalam pemahaman cerita. Kehadiran eksposisi inilah sebagai awal cerita yang menyebabkan terjadinya suatu cerita yang berisi elemen instabilitas, baik bersifat implisit ataupun eksplisit. Selain eksposisi dan instabilitas, biasanya pada bagian awal sudah diperkenalkan tentang konflik yang akan terjadi.

Konflik mengalami komplikasi dan klimaks pada bagian tengah. Konflik adalah sesuatu yang dramatik terjadi pertarungan antardua atau lebih kekuatan pada tokoh, sehingga terjadi aksi-aksi balasan. Menurut Stanton, konflik dalam cerita berisi konflik *internal* dan *eksternal*. Konflik *internal* merupakan konflik antara dua keinginan dalam diri seorang tokoh (psikologis), sedangkan konflik eksternal merupakan konflik antara tokoh yang satu dengan tokoh yang lainnya. Sedangkan bagian akhir terdiri dari segala sesuatu yang

dalam menggunakan imajinasi yang akan diungkapkan. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat otak tetap terfokus, membantu otak berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak.

- c. Menggunakan warna yang menarik. Karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat pemetaan pikiran lebih hidup, menambah energi pada pemikiran yang kreatif dan menyenangkan.
- d. Menghubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan menghubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tingkat tiga ke tingkat satu dan dua dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua (atau tiga atau empat) hal sekaligus. Apabila cabang-cabang dihubungkan akan lebih mudah diingat dan dimengerti.
- e. Membuat garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik seperti cabang-cabang pohon jauh lebih menarik bagi mata
- f. Menggunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Kata kunci tunggal memberi banyak daya dan fleksibilitas kepada peta pikiran.
- g. Menggunakan gambar. Setiap gambar sentral bermakna seribu kata.

Dengan memperhatikan cara-cara membuat pemetaan pikiran dan menerapkannya dalam pembelajaran itu siswa dapat berlatih mengembangkan otaknya secara maksimal, siswa akan lebih mudah

tempat.²⁹

Setiap manusia berkomunikasi dengan menggunakan bahasa ibu atau bahasa dari daerah lain. Bahasa memiliki beberapa fungsi penting. Menurut Halliday, bahasa memiliki fungsi sebagai berikut:³⁰

- a. Fungsi instrumental, yaitu untuk menyampaikan peristiwa yang terjadi.
- b. Fungsi regulasi, yaitu untuk mengawasi serta mengendalikan peristiwa dalam masyarakat.
- c. Fungsi representasional, yaitu untuk membuat pertanyaan-pertanyaan, menyampaikan fakta dan pengetahuan, menjelaskan peristiwa, melaporkan sesuatu dan seterusnya.
- d. Fungsi interaksional, yaitu untuk menjamin terjadinya interaksi, memantapkan komunikasi, dan mengukuhkan interaksi antarwarga itu sendiri.
- e. Fungsi personal, yaitu untuk mengekspresikan maksud-maksud pribadi.
- f. Fungsi heuristik, yaitu untuk mempelajari pengetahuan, mencari ilmu, mengembangkan teknologi, dan menyampaikan rumusan-rumusan yang bersifat pernyataan.

²⁹ Ngalimun, et al., *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014) Hal. 115

³⁰ Kunjana Rahardi. *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. (Jakarta: Erlangga, 2009) Hal. 6

