

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK DENGAN BERMAIN IMAJINASI DAN MIND MAP PADA SISWA KELAS X SMA SMART EKSELENSIA INDONESIA¹

Nurhayati²

ABSTRAK

Menulis merupakan salah satu keterampilan dalam pelajaran Bahasa Indonesia mulai dari SD s.d. SMA. Salah satu kompetensi dasar menulis adalah menulis cerita pendek. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan untuk menulis cerita pendek. Kesulitan ini disebabkan para siswa tidak senang menulis dan sulit untuk mengungkapkan gagasan lewat tulisan akibat dari kurangnya variasi dalam mengajar atau metode mengajar yang tidak tepat.

Bermain imajinasi dan *mind map* merupakan strategi baru untuk menumbuhkan rasa senang pada siswa dalam menulis cerita pendek. Dengan imajinasi, para siswa dapat berkreativitas, termasuk kreativitas dalam menulis. Peta pikiran (*mind map*) yang identik dengan gambar-gambar dan warna-warna sangat mempengaruhi proses berpikir seseorang dalam menuangkan gagasan. Hal ini akan memudahkan siswa dalam membuat kerangka karangan cerpen. Perpaduan bermain imajinasi dan *mind map* dalam menulis dapat meningkatkan keterampilan seseorang dalam menulis. Karena menulis tidak hanya mengandalkan otak kiri melainkan otak kanan pun sangat mendukung, sehingga menulis pun menjadi suatu aktivitas yang menyenangkan. Hal ini dapat dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan pada 16 orang siswa kelas X SMA SMART Ekselensia Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian, pada penelitian pertama dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan, 10 orang siswa masih memperoleh nilai di bawah KKM. Pada penelitian kedua dengan menggunakan metode bermain imajinasi, *mind map* dan penugasan, nilai rata-rata kelas dalam materi menulis cerita pendek meningkat dari 68.5 menjadi 75.9 dan hanya 1 (satu) orang yang nilainya tidak mencapai KKM.

Kata kunci : keterampilan menulis, cerita pendek, bermain imajinasi, *mind map*, kreativitas siswa

ABSTRACT

Writing is one skill in Indonesian Language ranging from elementary school up to SMA. One of the basic competence to write is to write short stories. Most students find it difficult to write short stories. This difficulty is due the students do not enjoy writing and it is difficult to express ideas in writing as a result of the lack of variety in teaching or teaching methods that are not appropriate.

Play of imagination and the mind map is a new strategy to foster a sense of fun at the students in writing short stories. With imagination, the students can creativity, including creativity in writing. Mind map which is identical to the pictures and colors greatly affect a person's thought processes in the pouring ideas. This will facilitate students in making the outline of your short stories. The combination of imagination and play in writing a mind map can improve one's skills in writing. Because writing is not just rely on the left brain, right brain but also very supportive so that writing becomes a fun activity. This can be evidenced in a study conducted in 16 high school students in class X SMART Ekselensia Indonesia.

Based on the results of the study, the first study using the methods of lectures and assignments, 10 students received grades below the minimum criteria of completeness. In a second study using the method of play of imagination, mind map and assignment, the average value of the class in short story writing material increased from 68.5 to 75.9 and only one student whose value does not reach the minimum criteria of completeness.

Keywords: writing skills, short stories, play imagination, mind map, the creativity of students

1 Penelitian ini menjadi finalis Lomba Karya Ilmiah Kreativitas Guru 2009

2 Penulis adalah guru Bahasa Indonesia SMA SMART Ekselensia Indonesia

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari – hari, seseorang berinteraksi tidak hanya lewat lisan atau berbicara, namun adakalanya seseorang berkomunikasi via tulisan. Bahkan, ilmu pengetahuan (termasuk penemuan baru di dalamnya) penting sekali diabadikan dalam suatu karya yang tertulis agar orang lain, baik pada masa tersebut maupun setelahnya, dapat mengetahui dan mempelajari ilmu pengetahuan tersebut dari tulisan yang ada. Jika suatu ilmu pengetahuan dituangkan hanya dalam bentuk lisan dan bukan tulisan, tentu ilmu pengetahuan tersebut dapat hilang begitu saja sebelum sampai diterima oleh masyarakat. Atau dalam kasus lain, bisa saja ilmu pengetahuan tersebut akan simpang siur diterima oleh masyarakat.

Hal ini dapat dilihat dari legenda – legenda zaman dulu yang disebarkan melalui lisan secara turun temurun. Karena penyampaiannya tidak dalam bentuk tulisan, melainkan dari mulut ke mulut, masyarakat pun menerima dan menyampaikannya dengan berbeda – beda sehingga dihasilkan banyak versi dari suatu legenda. Lain halnya dengan ilmu pengetahuan yang diungkapkan dalam sebuah tulisan dari zaman ke zaman, semua generasi akan dapat mengetahui dan mempelajarinya. Bahkan, dari ilmu pengetahuan tersebut akan lahir ilmu pengetahuan yang lainnya.

Pun demikian, keterampilan menulis bagi banyak orang bukanlah suatu hal yang mudah dan menyenangkan, termasuk bagi para siswa baik siswa SD, SMP, ataupun SMA. Seseorang yang tidak terbiasa menulis akan mengalami kesulitan ketika harus menuangkan gagasan dalam bentuk tertulis. Sebaliknya, seseorang yang sudah terbiasa menuangkan ide atau peristiwa yang dialaminya dalam bentuk tertulis, seperti biasa menulis buku harian, maka akan mudah baginya untuk menulis. Faktor yang membantu seseorang agar mudah menulis bukan hanya karena terbiasa menulis, namun juga karena kegemarannya membaca. Dengan membaca, seseorang akan mendapatkan informasi ataupun pengetahuan dan kosa kata yang variatif sehingga akan mudah

menuangkannya dalam bentuk tulisan karena mengetahui dan memahami hal – hal yang akan ditulis.

Tidak semua siswa terbiasa atau suka menulis suatu peristiwa dalam buku harian. Hal itu bisa disebabkan karena siswa tidak suka atau tidak minat untuk menulis atau karena siswa tidak gemar membaca. Sastrawan ternama, Taufik Ismail, setelah meneliti perbandingan jumlah bacaan siswa SMU di beberapa negara menemukan bahwa jumlah bacaan siswa SMU di Amerika mencapai 30-an buku, di Malaysia 6 buku sedangkan di Indonesia hanya 0 buku. Bagi siswa yang tidak suka menulis atau membaca akan mendapatkan kesulitan dalam menguasai Bahasa Indonesia karena dalam pelajaran Bahasa Indonesia ada empat keterampilan yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Kemampuan menulis ini, jika dilihat dari proses perkembangan dalam kehidupan seseorang merupakan keterampilan yang terakhir. Dalam perkembangan seorang anak manusia, pertama kali ia akan mendapatkan keterampilan menyimak, kemudian berbicara. Seseorang yang mengalami cacat pendengaran (tunarungu) akan mendapat kesulitan dalam berbicara. Seseorang dapat berbicara, mengungkapkan kata demi kata karena ia mendengar ucapan/ kata – kata dari orang lain di sekitarnya. Beranjak dari hal tersebut, seseorang yang telah dapat membaca dengan baik akan memiliki keterampilan menulis yang baik. Memang dalam implementasinya, anak – anak TK atau kelas I SD belajar membaca dan menulis seiring sejalan, tidak membaca dulu baru kemudian menulis. Namun jika diperhatikan dengan lebih seksama dan mengikuti proses anak belajar, anak yang sudah dapat membaca dengan baik akan mudah dan cepat menyalin tulisan. Hal ini dikarenakan anak cenderung menulis sesuatu yang ia baca, bukan yang ia lihat.

Banyak siswa yang mengeluh jika ditugasi guru untuk menulis, baik menulis karangan yang bersifat fiktif ataupun nonfiktif. Tapi, tidak sedikit juga yang senang menulis, terutama menulis cerita pendek (cerpen).

Apalagi sekarang buku – buku kumpulan cerpen yang ditulis oleh para remaja sudah menjamur dan menandakan remaja sudah mulai senang menulis. Penulis pernah melihat beberapa siswa yang duduk lama di depan komputer memikirkan apa yang akan diketik, padahal ia sudah menentukan topik dan menyusun kerangka karangan untuk sebuah karya ilmiah. Setelah menemukan ide, ia ketik kemudian dibaca, belum sampai setengah halaman, ia hapus lagi. Diketik lagi dan dihapus lagi, begitu terus sampai beberapa kali, entah berapa kali siswa tersebut menghapus tulisannya. Penulis juga mendapati banyak siswa menyobek kertas yang ada tulisannya atau mencoret – coret tulisan beberapa kali ketika ditugasi untuk menulis cerpen. Hasil dari tugas cerpen pun belum memuaskan.

Ketidaksenangan para siswa dalam menulis merupakan permasalahan yang harus dicari solusinya oleh guru. Dalam hal ini, guru dituntut untuk dapat menumbuhkan minat siswa untuk menulis. Karena dengan tumbuhnya minat menulis, budaya membaca pun dapat dimasyarakatkan. Selain itu, menulis dapat memancing kreativitas siswa dan memanfaatkan waktunya dengan lebih produktif untuk menghasilkan karya – karya dalam bentuk tertulis, baik yang sifatnya ilmiah ataupun non-ilmiah. Ketepatan memilih strategi dan metode dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) perlu ditingkatkan untuk keberhasilan siswa dalam menulis. Strategi dan metode yang tepat, seperti bermain imajinasi dan *mind map*, diharapkan dapat mendorong siswa untuk tertarik dan senang menulis, khususnya menulis cerpen.

Dengan memperhatikan fenomena dan permasalahan tersebut, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana peningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerpen dengan bermain imajinasi dan *mind map* serta dampaknya pada keberhasilan menumbuhkan minat siswa dalam menulis cerpen”. Adapun tujuan dari PTK ini adalah untuk menganalisis penerapan strategi dan metode mengajar serta peningkatan keterampilan menulis cerpen dengan bermain

imajinasi dan *mind map* pada siswa kelas X SMA SMART Ekselensia Indonesia (SMART EI). Penelitian ini diharapkan dapat menemukan metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa sekaligus menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan siswa dalam menulis, terutama menulis cerpen.

TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan Intelegensi dan Kognitif Remaja

Remaja merupakan masa yang menyenangkan, masa transisi dari masa anak – anak ke masa dewasa. Banyak pendapat tentang batasan usia masa remaja, namun dalam hal ini penulis membatasi usia remaja menurut Sarlito yaitu usia 11 – 24 tahun dan belum menikah (Sarwono, 2006:14), sehingga siswa SMA kelas I yang umumnya berusia 14 – 15 tahun termasuk golongan remaja. Perkembangan intelegensi merupakan salah satu perkembangan yang dirasakan oleh para remaja. Intelegensi merupakan keseluruhan kemampuan individu untuk berpikir dan bertindak secara terarah serta mengolah dan menguasai lingkungan secara efektif (Sarwono, 2006:77). Jadi, terkait perkembangan intelegensi ini para remaja mengalami proses berpikir dalam bertindak dan bertingkah laku di lingkungannya.

Perubahan pada perkembangan kognitif juga dialami oleh para remaja walaupun tidak dapat dilihat dengan jelas seperti perubahan fisik. Perkembangan kognitif remaja dipengaruhi pertumbuhan dan kematangannya sehingga setiap remaja tidak sama perubahannya. Perkembangan kognitif seseorang juga tidak hanya ditentukan pertumbuhan dan kematangan sistem saraf pusat maupun perifer saja, namun juga bagaimana ia memproses informasi, meningkatkan daya ingat, dan kapasitas memorinya serta kedekatannya dengan suatu objek pengetahuan.

Remaja juga lebih mampu memikirkan beberapa hal sekaligus (bukan hanya satu dalam satu saat) dan konsep – konsep abstrak (Keating, 1999). Menurut Nettle (2001), remaja

juga dapat berpikir tentang proses berpikirnya sendiri serta dapat memikirkan hal – hal yang yang tidak nyata --sebagaimana hal – hal yang nyata-- untuk menyusun hipotesis atau dugaan. Dengan demikian, seorang remaja dapat berpikir sesuatu yang sifatnya abstrak sehingga dapat menyelesaikan masalahnya sendiri. Suatu hal penting yang harus diperhatikan pada perkembangan kognitif remaja bukan terletak pada kecepatan berpikir dan banyaknya informasi yang dikuasai, namun lebih pada bagaimana remaja menggunakan informasi yang dimilikinya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Cerita Pendek (Cerpen)

Cerita pendek merupakan frase yang terdiri dari cerita yang artinya “karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, penderitaan orang; kejadian (baik yang sungguh – sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka)” (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2008:263) dan pendek yang berarti sesuatu yang tidak panjang atau singkat/ ringkas. Secara umum, cerpen harus berupa cerita atau narasi (bukan analisis argumentatif) yang fiktif (tidak benar-benar terjadi, tapi bisa terjadi kapan saja dan di mana saja) serta relatif pendek. Dan cerita fiktif yang pendek berdasarkan realitas tersebut hanya mengandung satu kejadian untuk satu efek bagi pembaca (Sumardjo, 2004: 10). Sehingga dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah karangan singkat yang mengungkapkan satu permasalahan saja, memiliki tokoh penting yang tidak banyak dan menceritakan kehidupan manusia yang benar terjadi (aktual) atau tidak pernah terjadi (fiktif).

Sebuah cerpen biasanya menggunakan bahasa sehari – hari, tidak bahasa baku agar tidak kaku. Bahasa daerah, bahasa asing dan bahasa pergaulan pun dapat digunakan untuk menghidupkan suasana. Penulis cerpen harus pandai memilih kata – kata agar cerita yang biasa saja menjadi sebuah cerita yang menarik dan menggugah pembacanya. Dalam hal ini, penulis harus menggunakan otak kiri (logika) dan kanan (emosional) secara simultan untuk

dapat menghidupkan ataupun mendeskripsikan tokoh dalam cerpen. Pada otak kiri terdapat perencanaan, *outline*, tata bahasa, penyuntingan, penulisan kembali, penelitian dan tanda baca. Sedangkan otak kanan meliputi semangat, spontanitas, emosi, warna, imajinasi, gairah, unsur baru dan kegembiraan. (DePorter dan Mike H. 2003:179)

Bermain Imajinasi

Imajinasi adalah berangan – angan atau berkhayal. Imajinasi merupakan daya pikir seseorang untuk membayangkan/ menggambarkan sesuatu dengan alat indera, baik telinga, mata, hidung ataupun naluri. Pikiran imajinatif menggunakan indra utama untuk menghasilkan citra. Artinya, citra bisa dilihat, didengar, atau diciptakan melalui indra yang mana saja. Citra juga bisa dihasilkan oleh imajinasi. (Waas, 2005:37). Tidak ada salahnya menggunakan imajinasi dalam KBM untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pelatihan imajinasi bisa dipadukan ke dalam program dan kurikulum yang sudah ada dengan mudah karena imajinasi adalah pengetahuan yang sudah terpatri dalam diri tiap orang. (Waas, 2005:66)

Siswa SMU termasuk usia remaja, mereka pun sudah dapat berpikir sesuatu yang tidak nyata. Imajinasi seorang remaja sudah mampu berpikir abstrak dan hipotesis. Remaja sudah dapat mengambil simpulan dari sesuatu yang abstrak (Sarwono, 2006:81). Imajinasi juga dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk mengingatkan sesuatu. Ketika ingin menuangkan gagasan, misalnya dalam bentuk karangan cerpen, seseorang dapat melibatkan hal-hal yang dirasakan sebelumnya. “*Libatkan humor, amarah, kesenangan, dan berbagai emosi lainnya pada informasi yang Anda ingat. Dengan demikian Anda memberikan kemudahan bagi informasi tersebut mendapatkan atensi dari pikiran sehingga dapat diingat secara permanen*” (Putra, 2008:166).

Mind Map

Mind mapping merupakan kelompok

kata yang terdiri dari kata *mind* yang berarti pikiran dan *map* yang berarti peta (Echols dan Hassan, 2003: 373 dan 381). *Mind map* menurut pencetusnya, Tony Buzan, merupakan cara paling mudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak, dan untuk mengambil informasi dari otak. Cara ini adalah cara yang kreatif dan efektif dalam membuat catatan sehingga boleh dikatakan *mind map* benar – benar memetakan pikiran (Buzan, 2005:6). Peta pikiran adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan (DePorter dan Mike Hernacki, 2003: 153). Jadi, dengan berimajinasi, berangan-angan, atau berkhayal sesuatu dengan menggunakan alat indera dan menghubungkan (asosiasi) gambar yang satu dengan yang lain karena *mind map* sarat dengan gambar dan warna. *Mind map* adalah cerminan dari kemampuan dan proses berpikir alami otak yang sarat dengan gambar (Buzan, 2005:21).



Gambar 1. Contoh Mind Map

Sebelum menulis cerita pendek, seseorang harus menentukan tema dan menyusun karangan yang akan lebih mudah dilakukan dengan menggunakan *mind map*. *Mind map* dapat memudahkan seseorang mengeluarkan gagasan – gagasan baru, membuka kembali rekaman yang ada di otak, menjernihkan pikiran, memperbaiki daya pikir, dan membebaskan pola pikir seseorang yang selama ini terkotak – kotakkan, serta dapat

menghemat waktu. “Saat memetakan-pikiran dan membiarkan gagasan dan pemikiran Anda menyebar ke seluruh halaman. Anda akan mencapai suatu tahap saat Anda tiba – tiba ‘tahu’ hal yang ingin Anda tulis” (Hernowo, 2004:142).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada 16 orang siswa kelas X-B SMA SMART EI, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat pada semester ganjil, tahun ajaran 2008/ 2009. SMART EI ini merupakan *boarding school* setingkat SMP – SMU di bawah yayasan Dompét Dhuafa yang didirikan tahun 2004. Siswa SMART EI yang berasal dari keluarga tidak mampu, menempuh SMP dan SMU hanya dalam waktu lima tahun tanpa dikenakan biaya sepeser pun. SMART EI yang menyeleksi calon siswa dari seluruh Indonesia ini menggunakan strategi belajar *moving class*, dimana ruangan disetting berdasarkan mata pelajaran sehingga siswa – siswa harus pindah ruangan setiap berganti mata pelajaran.

Metode pengajaran yang digunakan pada sekolah yang seluruh siswanya laki – laki ini adalah *active learning*, dimana siswa lebih aktif dalam KBM sementara guru bertindak sebagai fasilitator. Walaupun siswanya terpilih dan berprestasi serta fasilitas yang tersedia cukup lengkap, namun kendala dalam KBM tetap ada. Para guru dengan dukungan kepala sekolah terus berupaya memperbaiki kekurangan – kekurangan dan terus mencoba sesuatu yang baru agar para siswa tertarik dalam belajar.

Prosedur Penelitian

Sebelum malakukan penelitian, penulis menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari standar kompetensi yang akan diteliti. Dari Kompetensi Dasar (KD) yang sama, dibuat dua RPP dengan metode dan KBM yang berbeda. Setelah itu, penulis menyiapkan materi pembelajaran yang meliputi tulisan pada karton yang berbunyi “Pengalamanku = ca pe deeeh”, kaset

instrumen yang dapat menggugah perasaan dan sesuai dengan kisah yang disampaikan, contoh *mindmap* sesuai cerpen, contoh penggalan cerpen, piramid alur cerita serta gambar bintang

dan amplop. Selain itu, penulis juga menyiapkan format penilaian cerita pendek dengan batas nilai setiap poin 40 – 90.

Tabel 1. Format Penilaian Cerpen

No.	Nama Siswa	Kesesuaian isi dengan topik (I)	Ketepatan pemakaian bahasa (II)	Ketepatan diksi & tidak monoton (III)	Ketepatan penggunaan ejaan (IV)	Kemenarikan cerita (V)	Jumlah	Rata-Rata
1.								
2.								
...								

Setelah semua perencanaan siap, proses pembelajaran dilaksanakan pada siswa kelas X-B SMA SMART EI sesuai jadwal pelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut. Di SMA SMART EI setiap minggunya siswa belajar bahasa Indonesia selama 5 jam terbagi dari dua kali tatap muka. Tatap muka pertama 2 x 40 menit dan tatap muka kedua 3 x 40 menit.

Penelitian dilakukan dua kali, dimana pada penelitian pertama dilakukan KBM dengan menggunakan RPP yang metodenya ceramah dan penugasan. Sedangkan pada penelitian kedua, metode yang digunakan adalah bermain imajinasi, *mind map*, dan penugasan. Untuk lebih jelasnya jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Jadwal Tatap Muka Penelitian Tindakan Kelas

No.	Hari/ Tanggal	RPP Ke-	Pertemuan Ke-	Kegiatan
01	Selasa, 20/10/ 2008	1	1	a. Siswa melakukan games b. Siswa memperhatikan piramid alur yang ditempel di papan tulis c. Siswa mendengarkan penjelasan guru d. Siswa menentukan topik cerpen e. Siswa menyusun kerangka karangan
02.	Jumat. 24/10/ 2008	2	2	a. Siswa melakukan games b. Siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi sebuah cerpen
03.	Selasa, 04/11/ 2008	1	1	a. Siswa melakukan games b. Siswa mendengarkan cerita yang diiringi musik c. Siswa mengamati gambar <i>mind map</i> , piramid alur dan penggalan cerita yang ditempel di papan tulis kemudian menjelaskan maksudnya d. Siswa menentukan topik cerpen e. Siswa menyusun kerangka karangan dengan membuat <i>mind map</i>
04.	Jumat, 11/11/ 2008	2	2	a. Siswa melakukan games b. Siswa saling bercerita tentang cerpen yang akan dibuat sesuai dengan kerangka karangan c. Siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi sebuah cerpen

Indikator Keberhasilan Pembelajaran Menulis Cerpen

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah nilai proses dan hasil KBM yang dilakukan, yaitu penyusunan kerangka karangan dan pembuatan cerpen sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kedua penelitian harus mencapai KKM yang kriteria

penilaiannya sudah terdapat dalam format penilaian. Keberhasilan pembelajaran ini diperoleh jika siswa yang memiliki nilai sama atau lebih dari nilai KKM mencapai 80 %. Adapun KKM Bahasa Indonesia pada kelas X semester 1 adalah 70, seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Indonesia Kelas I

No	STANDAR KOMPETENSI	KKM SK
1.	Mendengarkan Memahami siaran atau cerita yang disampaikan secara langsung/tidak langsung	70.1
2.	Berbicara Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi melalui kegiatan berkenalan, berdiskusi, dan bercerita.	70.21
3.	Membaca Memahami berbagai teks bacaan nonsastra dengan berbagai teknik membaca	69.99
4.	Menulis Mengungkapkan informasi dalam berbagai bentuk paragraf (narasi, deskriptif ekspositif)	70.06
5.	Mendengarkan Memahami puisi yang disampaikan secara langsung/tidak langsung	69.59
6.	Berbicara Membahas cerita pendek melalui kegiatan diskusi	70.38
7.	Membaca Memahami wacana sastra melalui kegiatan membaca puisi	70.64
8.	Menulis Mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui kegiatan menulis puisi	71.38
	JUMLAH	562.35
	RATA-RATA	70.29
	KKM MATA PELAJARAN	70

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Siswa Kelas X SMA SMART EI

Penelitian dilakukan sesuai jadwal KBM, dimana penelitian pertama menerapkan RPP kesatu dengan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama siswa belajar di kelas. Setelah berdoa, mengucapkan salam dan diabsen, guru memotivasi siswa dengan menanyakan kabar, sebagai yel-yel bahasa Indonesia. *“Apa kabar hari ini? Alhamdulillah, pasti ceria, pasti semangat, slalu ok! Yes! Yes! Allahuakbar!”* Setelah itu, siswa melakukan *games*, yaitu menebak maksud tulisan pada karton yang ditempel pada papan tulis: “Pengalamanku = ca pe deeh”. Kemudian siswa memperhatikan piramid alur cerita dan mendengarkan penjelasan guru tentang cerpen, piramid alur dan kerangka karangan. Selesai guru menerangkan, siswa ditugasi menentukan topik cerpen dan menyusun kerangka karangan. Pertemuan diakhiri dengan membaca doa. Sebelumnya guru berpesan kepada siswa yang belum selesai menyusun kerangka karangan dapat melanjutkannya di asrama.

Tabel 4. Hasil Penilaian Cerpen pada Penelitian

No.	Nama Siswa	I	II	III	IV	V	Jml.	Rata2
1.	Adyan M. Nur	67	68	67	70	65	337	67
2.	Beni Sutopo	72	66	68	68	70	344	69
3.	Chairul U. K.	70	67	69	70	68	344	68
4.	Dede Setiawan	65	65	65	62	60	317	63
5.	Hamdani M.	75	72	74	75	72	368	74
6.	Indra Prasetya	70	67	67	68	65	337	67
7.	Iqro	72	70	72	75	69	358	72
8.	M. Fadly B.	70	68	65	70	68	341	68
9.	M. Rafiq B.H.	75	70	74	70	72	361	72
10.	M. Rizki A.	62	65	64	60	60	311	62
11.	Rama R.	66	65	67	65	60	323	64
12.	Ramdani	75	72	70	70	70	357	71
13.	Restu M. A.	74	72	72	70	74	362	72
14.	Rico B.	70	68	67	67	68	340	68
15.	Tri Suyatno	72	70	70	69	70	351	70
16.	Urwah S. R.	72	67	69	69	67	344	69
Jumlah								1096
Rata-Rata								68.5

Pada pertemuan kedua, KBM dimulai dengan berdoa, mengucapkan salam dan presensi kehadiran. Setelah itu, siswa melakukan *games* memilih amplop, dimana siswa yang mendapatkan amplop berisi bintang akan bercerita tentang pengalaman menariknya. Setelah itu, guru menugasi siswa untuk mengembangkan kerangka karangan menjadi sebuah cerpen. Pembuatan cerpen dapat dilakukan di kelas, di perpustakaan maupun di taman. Sebelum jam berakhir, siswa kembali ke kelas dan guru menugasi siswa untuk melanjutkan pembuatan cerpen di asrama jika belum selesai. Pertemuan diakhiri dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

Berdasarkan tabel 4 di atas, rata – rata kelas dari hasil pembuatan cerpen dengan metode ceramah adalah 68,5. Dari 16 orang, hanya seorang siswa yang memperoleh nilai sama dengan KKM dan hanya 5 siswa yang memiliki nilai di atas KKM. Selebihnya, 10 siswa nilainya belum mencapai KKM.

Penelitian kedua menerapkan RPP kedua dengan dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, KBM dilakukan di ruang Pusat Sumber Belajar (PSB) yang dilengkapi peralatan *audio visual*. Seperti biasa, KBM diawali dengan pembacaan do'a, pengucapan salam, presensi kehadiran dan yel – yel Bahasa Indonesia. Di ruang PSB, siswa duduk bersila di karpet dengan membentuk lingkaran kemudian guru mematikan lampu, ruangan pun menjadi gelap. Siswa diminta untuk memejamkan mata, menundukkan kepala dan berkonsentrasi. Dalam gelap dan sunyi, siswa mendengarkan cerita sedih dan mengharukan yang diiringi musik. Dengan mendengarkan musik dan cerita serta suasana yang mendukung diharapkan siswa dapat bermain imajinasi.

Setelah selesai, lampu kembali dinyalakan kemudian siswa mengomentari kisah yang didengar dan mengemukakan topiknyanya. Siswa mengamati *mind map*, alur cerita dan cerpen yang ditempel di papan tulis. Untuk mendapatkan informasi/ materi, guru menuntun siswa dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan. Kemudian siswa ditugasi untuk menentukan topik cerpen

berdasarkan imajinasi siswa ketika mendengarkan cerita. Setelah menentukan topik, siswa menulis kerangka cerpen dengan memperhatikan kronologi waktu dan peristiwa dalam bentuk *mind map*. *Mind map*-nya dilengkapi dengan gambar dan warna. Guru menugasi siswa untuk melanjutkan membuat kerangka di asrama jika belum selesai. Pertemuan diakhiri dengan membaca doa dan mengucapkan salam.

Pertemuan kedua diawali dengan 'ritual' biasa (pembacaan do'a, pengucapan salam, presensi kehadiran dan yel – yel Bahasa Indonesia), kemudian diadakan *games*, yaitu siswa membuat pesawat dari kertas setelah sebelumnya kertas tersebut ditulis topik cerpen. Siswa dibagi dua kelompok yang terdiri dari 8 orang. Setiap kelompok berdiri berjajar dan berhadapan dengan kelompok lain, jarak antara kelompok satu dengan yang lain kurang lebih 1 meter. Dalam hitungan 1 s.d. 3 masing-masing anggota menerbangkan pesawat ke arah kelompok yang dihadapannya secara bersamaan. Setelah melempar pesawat, siswa segera mengambil pesawat yang jatuh di lantai dan mencari pesawat yang diambil temannya. Siswa yang sudah menemukan pesawatnya kemudian menceritakan secara singkat cerpen yang akan dibuat berdasarkan kerangka kepada teman yang telah menemukan pesawatnya. Siswa yang tadi mendengarkan cerita, harus dapat menemukan kembali pesawat yang dilempar. Jika sudah ditemukan, ia harus bercerita secara singkat cerpen yang akan dibuat kepada teman yang menemukan pesawatnya.

Selanjutnya, siswa mengembangkan kerangka yang telah dibuat dalam bentuk cerpen (pelaku, peristiwa, latar, konflik) dengan memperhatikan pilihan kata, tanda baca, dan ejaan. Siswa diperkenankan membuat cerpen di dalam atau di luar kelas, tapi 5 menit sebelum jam pelajaran usai siswa kembali ke kelas. Lima menit terakhir, guru menugasi siswa untuk melanjutkan membuat cerpen di asrama jika belum selesai dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. Pertemuan diakhiri dengan berdoa bersama.

Tabel 5. Hasil Penilaian Cerpen pada Penelitian

No.	Nama Siswa	I	II	III	IV	V	Jml.	Rata2
1.	Adyan M. Nur	73	72	74	70	74	363	73
2.	Beni Sutopo	74	73	71	72	75	365	73
3.	Chairul U. K.	70	68	68	72	72	350	70
4.	Dede Setiawan	80	78	76	70	80	384	77
5.	Hamdani M.	85	85	85	85	85	425	85
6.	Indra Prasetya	72	72	73	65	70	352	70
7.	Iqro	82	78	75	80	85	402	80
8.	M. Fadly B.	78	80	80	82	78	398	80
9.	M. Rafiq B.H.	85	84	83	85	87	425	85
10.	M. Rizki A.	70	73	67	65	70	345	69
11.	Rama R.	75	70	70	65	70	350	70
12.	Ramdani	75	74	72	73	76	370	74
13.	Restu M. A.	80	82	80	75	85	402	80
14.	Rico B.	78	73	74	76	72	373	75
15.	Tri Suyatno	87	85	85	80	83	420	84
16.	Urwah S. R.	70	68	70	73	70	351	70
Jumlah								1215
Rata-Rata								75.9

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata kelas dari penilaian cerita pendek adalah 75,9. Dari 16 siswa, hanya seorang siswa yang nilainya masih di bawah KKM. Sisanya, 15 siswa telah memperoleh nilai sama atau di atas KKM.

Meningkatnya Keterampilan Menulis Cerita Pendek

Pada penelitian pertama dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan, siswa yang mendapatkan nilai sama atau di atas KKM berjumlah 6 orang dan yang tidak mencapai KKM berjumlah 10 orang. Rata – rata kelas dalam menulis cerita pendek hanya 68,5. Pada penelitian kedua dengan menggunakan metode bermain imajinasi, *mind map*, dan penugasan, rata-rata kelas dalam materi menulis cerpen menjadi 75,9. Siswa yang memiliki nilai sama atau di atas KKM berjumlah 15 orang dari jumlah siswa 16 orang. Berarti siswa yang tidak mencapai KKM hanya satu orang. Data tersebut

menunjukkan, dengan berubahnya strategi dalam KBM dari ceramah dan penugasan kepada bermain imajinasi, *mind map*, dan penugasan terjadi peningkatan nilai yang diperoleh siswa.

Meningkatnya hasil yang diperoleh siswa dalam menulis cerpen ini karena dalam KBM, siswa menyimak cerita yang diiringi musik dengan tujuan siswa dapat berkonsentrasi untuk berkhayal atau imajinasi (metode bermain imajinasi) agar mendapatkan ide/gagasan-gagasan yang akan dituangkan dalam menulis cerita pendek. Berkenaan dengan hal ini DePorter dan Mike Hermacki (2003:72) menyampaikan bahwa relaksasi yang diiringi dengan musik membuat pikiran selalu siap dan mampu berkonsentrasi. Sementara itu, Bruce Campbell & Dee Dickinson (2006:145) menambahkan bahwa karena adanya hubungan yang kuat antara musik dan emosi, musik di ruang kelas dapat membantu menciptakan keadaan emosi positif yang kondusif bagi pendidikan. Musik juga dapat dipergunakan untuk menambah ketegangan, kesedihan, tragedi, atau kegembiraan sebuah cerita dari literatur sejarah yang besar.

Berimajinasi pun sangat diperlukan untuk menulis cerpen agar mendapatkan ide ataupun gagasan yang luar biasa dan menakjubkan, seperti yang dilakukan Kathy kepada murid-muridnya. Kathy menjadi kreatif luar biasa dalam menerapkan imajinasinya ke dalam kurikulum sekolahnya. Dia merekam respons verbal murid-muridnya atas latihan-latihan tertentu dalam pelajaran menulis kreatif. Suplemen rekaman video riset Kathy menggambarkan keterampilan mengarang murid-muridnya yang meningkat tajam setelah latihan imajinasi (Waas, 2005: 74).

Setelah menentukan topik, siswa menyusun kerangka karangan (cerpen) dalam bentuk *mind map* (pemetaan pikiran). Hal ini dilakukan karena penulis berpendapat bahwa dengan *mind map* siswa dapat dengan mudah/leluasa mengungkapkan yang ada di otaknya. *“Otak Anda sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk, perasaan. Peta pikiran menggunakan*

peringat-peringat visual dan sensorik ini dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan, seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah” (DePorter dan Mike Hernacki, 2003:152).

Selesai membuat kerangka karangan dalam bentuk *mind map*, siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi sebuah karangan (cerpen). Karena sudah berimajinasi dan hasil imajinasi (ide-ide) diungkapkan lewat *mind map*, siswa pun dengan mudah menulis cerpen. Berkaitan dengan hal ini, DePorter dan Mike Hernacki (2003:192) mengungkapkan bahwa imajinasi akan menunjukkan bukan memberitahukan (*show not tell*), sehingga mengubah kalimat-kalimat kering menjadi deskripsi yang menakjubkan. Mengembangkan kerangka karangan merupakan keterampilan menulis. Sebuah cerpen harus dapat menuangkan ide/gagasan ke dalam kata ataupun kalimat yang menarik dan dapat menggugah perasaan orang lain. Oleh karena itu, penulis cerpen juga dapat memainkan emosi. Hal itu berarti dalam menulis cerita pendek tidak hanya diperlukan otak kiri, tetapi juga diperlukan otak kanan agar tercipta tulisan yang menarik.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pembelajaran siswa kelas X-B SMA SMART EI dan didukung serta diperkuat dengan sumber-sumber di atas, penulis menyimpulkan bahwa menggunakan strategi bermain imajinasi dan *mind map* dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen. Selain itu, metode tersebut dapat menumbuhkan ketertarikan untuk menulis sehingga menulis bukan lagi aktivitas yang menyebalkan, tetapi menyenangkan. Hernowo (2004:141) mengungkapkan bahwa *mind map* adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan dan menata gagasan sebelum menulis. *Mind map* bisa dikatakan jaminan hilangnya rintangan yang dihadapi penulis.

PENUTUP

Kesimpulan

- a) Metode dalam KBM harus variatif dan kreatif sehingga terciptanya KBM yang menyenangkan. Jika siswa merasa senang dan tidak jenuh dalam KBM, keberhasilan belajar yang diharapkan akan tercapai.
- b) Imajinasi adalah khayalan atau angan-angan. Setiap remaja memiliki daya khayal yang tinggi. *Mind map* adalah cara baru yang menyenangkan untuk dapat mengeluarkan ide/ gagasan. Kedua hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen.
- c) Pelajaran menulis cerpen merupakan materi yang dirasa sangat sulit bagi sebagian besar siswa SMA, namun dengan perpaduan bermain imajinasi dan menerapkan *mind map* dalam menyusun kerangka karangan menjadikan siswa kelas X-B SMA SMART EI senang menulis cerpen dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerpen.

Rekomendasi

- a) Sebaiknya dalam pemilihan metode tidak hanya mementingkan variasi, namun juga harus dapat disesuaikan dengan minat dan tingkat kemampuan siswa.
- b) Guru tidak perlu ragu dan bimbang untuk menerapkan sesuatu yang baru. Ide – ide kreatif akan menjadikan anak didik lebih brilian.
- c) Agar siswa dapat berimajinasi, tidak harus diiringi musik yang sedih atau mengharukan, tetapi dapat juga dengan iringan musik yang melankolis dan romantis.
- d) Sebaiknya *mind map* untuk penyusunan kerangka cerpen menggunakan gambar dan warna – warna yang kontras untuk dapat membangkitkan semangat siswa dalam menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2005. *Mind Map untuk Meningkatkan Kreativitas*. Diterjemahkan oleh Eric Suryaputra. Jakarta: Gramedia.
- Campbell, Linda, Bruce Campbell, dan Dee Dickinson. 2004. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Diterjemahkan oleh Tim Intuisi. Depok: Intuisi Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Balai Pustaka*. Jakarta: Gramedia.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2003. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Echols, Jhon M. dan Hassan Shadily. 2003. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Hernowo (ed.).2004. *Quantum Writing/ Cara Cepat nsn Bermanfaat untuk Merangsang Munculnya Potensi Menulis*. Diterjemahkan oleh Eva Y. Nukman. Bandung: Penerbit MLC.
- <http://www.geocities.com>
- <http://www.kabarindonesia.com>
- <http://www.tumbuh-kembang-anak>
- Putra, Yovan P. 2008. *Memori dan Pembelajaran Efektif*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sumardjo, Jakob. 2004. *Seluk-Beluk dan Petunjuk Menulis Cerita Pendek*. Bandung: Pustaka latifah.
- Waas, Lane Longino. 2005. *Ayo, Berkhayallah, Imagine That*. Diterjemahkan oleh Ibnu Setiawan. Bandung: Mizan Media Utama.