

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Cerpen

1. Pengertian Cerpen

Cerita pendek atau yang sering disebut cerpen adalah salah satu bentuk karya sastra yang menyampaikan kisah atau narasi dalam bentuk yang singkat dan padat. Sebagai salah satu genre sastra, cerpen memiliki keunikan tersendiri karena mampu menggambarkan suatu peristiwa atau pengalaman secara ringkas ringkas, tetapi tetap memberikan kesan mendalam kepada pembaca. Cerpen merupakan karangan berbentuk prosa fiksi yang habis dibaca sekali duduk (Suddarth & Brunner, 2024).

Cerita pendek atau yang biasa disingkat cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra yang berfokus pada narasi singkat. Para ahli mendefinisikan cerpen berdasarkan karakteristiknya yang khas, seperti alur yang sederhana, konflik tunggal, dan penyelesaian yang cepat. Dengan kata lain cerpen merupakan cerita fiksi bentuk prosa yang dituliskan secara pendek dan hanya memiliki alur tunggal (Unila, 2023). Karena, ceritanya hanya memusatkan pada satu tokoh, satu kejadian, atau satu permasalahan (Martias; Ojan; 2022).

Menurut KBBI, Cerpen berasal dari dua kata yaitu cerita yang mengandung arti tuturan mengenai bagaimana sesuatu hal terjadi dan relatif pendek. Hal ini membuat cerpen sangat cocok untuk dibaca dalam waktu singkat, biasanya dalam sekali duduk. Ukuran pendek di sini diartikan bahwa dapat selesai dibaca sekali duduk dalam waktu kurang dari satu jam (Kemendikbud, 2018).

Secara umum, cerita pendek berfokus pada satu konflik utama yang dialami oleh tokoh-tokoh tertentu. Tidak seperti novel yang memiliki ruang lebih luas untuk menggambarkan banyak karakter, alur yang kompleks, dan latar yang beragam, cerpen cenderung terbatas

pada satu atau dua tokoh utama, dengan alur sederhana dan latar yang minim tetapi efektif. Cerita pendek adalah sebuah jenis karya sastra yang menggambarkan cerita hidup manusia dalam bentuk tulisan yang ringkas dan jelas (Mulyati, 2022).

Dalam cerpen, setiap elemen cerita seperti alur, latar, tokoh, tema, dan sudut pandang dirancang sangat efisien. Pengarang hanya memilih detail yang relevan untuk mendukung cerita, sehingga pembaca tidak dibebani dengan informasi yang berlebihan. Cerpen sering kali berakhir dengan cara yang mengejutkan, reflektif, atau bahkan terbuka, memberikan ruang bagi pembaca untuk merenungkan makna yang ingin disampaikan. Cerpen berisi gagasan, pikiran, pengalaman yang diimajinasikan dan membentuk sebuah peristiwa dengan satu peristiwa puncak (Sumiati, 2020).

Cerpen merupakan salah satu genre dalam sastra yang berbentuk prosa naratif yakni karangan pendek yang mengisahkan sepenggal kehidupan tokoh yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan dan menyenangkan, serta mengundang pesan yang tidak mudah dilupakan. Meskipun panjangnya terbatas, cerpen memiliki daya tarik yang kuat dalam menyampaikan ide-ide besar. Misalnya, melalui konflik sederhana dalam cerita, pembaca bisa diajak merenungkan isu-isu sosial, nilai-nilai moral, atau bahkan pengalaman manusia yang universal. Dengan gaya bahasa yang khas dan narasi yang kuat, cerpen mampu menciptakan dunia kecil yang penuh makna dan menghadirkan pengalaman pembaca yang memuaskan. (Asiva Noor Rachmayani, 2022).

Cerita pendek menjadi bentuk sastra yang sangat relevan dalam kehidupan modern yang serba cepat. Dengan membacanya, seseorang dapat menikmati keindahan sastra tanpa harus meluangkan waktu terlalu lama, namun tetap mendapatkannya yang berharga.

Cerpen memiliki ciri khas tersendiri. Pada sebuah cerpen tokoh bisa diceritakan langsung pada usia remaja dewasa atau pada saat usia

senjang sedangkan pada sebuah roman tokoh tersebut diceritakan sejak dia lahir sampai meninggal. Perbedaan tersebut juga dapat dilihat dari bentuk fisiknya yang berbeda yakni relatif pendek atau tidak lebih dari 10.000 kata (Andrilla & Nursaid, 2022).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa cerpen atau cerita pendek adalah sebuah karya sastra yang menceritakan suatu kisah atau pengalaman hidup dalam bentuk yang ringkas, padat dan mampu menggugah emosi pembaca. Cerita ini biasanya berfokus pada satu konflik utama dan tokoh-tokoh yang terbatas, sehingga pesan cerita dapat disampaikan dengan efektif. Hal ini dikarenakan dalam cerpen, alur cerita cenderung lebih sederhana.

2. Unsur Pembangun Cerpen

Unsur –unsur yang ada dalam karya sastra yaitu Unsur Intrinsik dan Unsur Ekstrinsik. Unsur Intrinsik adalah unsur pembangunan karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri atau suatu unsur yang menyusun suatu karya sastra dari dalam yang mewujudkan struktur sebuah karya sastra. Sedangkan, Unsur Ekstrinsik Menurut Nurgiyantoro (2009:23), adalah unsur yang berada diluar karya fiksi yang mempengaruhi lahirnya karya namun tidak menjadi bagian didalam karya fiksi itu sendiri atau dalam sebuah karya tersebut.

1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik meliputi tema cerita, alur, latar, penokohan, sudut pandang, dan amanah.

a. Tema

Tema merupakan suatu gagasan utama atau ide pokok yang menjadi dasar dalam sebuah cerita pendek. Tema mencerminkan arah dan pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta cerpen kepada pembaca.

Dalam konteks cerpen, tema sering dianggap sebagai “ruh” cerita karena menjadi benang merah yang

menghubungkan semua unsur cerita, seperti alur, tokoh dan latar. Tema dapat disampaikan secara tersurat (eksplisit) atau tersirat (implisit) tergantung pada cara penulis mengemas ceritanya. Pemahaman pembaca terhadap tema sering dipengaruhi oleh pengalaman pribadi dan latar belakang mereka.

b. Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang tersusun secara terstruktur dan saling berhubungan untuk membentuk jalannya cerita. Alur sering dianggap sebagai “tulang punggung” dari sebuah narasi, karena mengarahkan pembaca melalui perjalanan cerita dari awal hingga akhir.

Secara umum, alur terbagi menjadi beberapa tahapan:

a. Pengantar (Eksposisi)

Bagian awal cerita yang memperkenalkan tokoh, latar, dan situasi cerita. Tahapan ini memberikan gambaran awal tentang kondisi yang akan memengaruhi jalannya cerita.

b. Pemicu Konflik (*Rising Action*)

Peristiwa awal yang memunculkan konflik atau masalah utama dalam cerita. Konflik ini menjadi motor penggerak yang mengarahkan cerita ke tahap berikutnya.

c. Puncak Konflik (Klimaks)

Bagian paling menegangkan dan penting dalam cerita, di mana konflik mencapai titik tertinggi. Pada tahap ini, keputusan atau tindakan utama akan menentukan arah cerita selanjutnya.

d. Penyelesaian Konflik (*Falling Action*)

Peristiwa setelah klimaks yang mulai mengurangi konflik dan memberikan penjelasan tentang akibat dari tindakan atau keputusan tokoh.

e. Penutup (Resolusi)

Bagian akhir cerita yang menyajikan penyelesaian masalah dan memberikan kesimpulan atas konflik yang telah terjadi.

Jenis Alur:

- a. Alur Maju (Progresif). Peristiwa diceritakan secara kronologis dari awal hingga akhir.
- b. Alur Mundur (*Flashback*). Cerita dimulai dari akhir atau tengah, kemudian kembali ke masa lalu untuk menjelaskan peristiwa sebelumnya.
- c. Alur Campuran. Menggabungkan alur maju dan mundur untuk memberikan variasi dalam cerita.

Alur yang baik akan membantu pembaca memahami dan merasakan perjalanan cerita secara emosional serta menciptakan kejutan yang menarik.

c. Latar

Latar adalah unsur intrinsik dalam cerpen yang mencakup tempat, waktu, dan suasana yang menjadi “panggung” bagi jalannya cerita. Latar memberikan konteks yang memperjelas di mana, kapan, dan bagaimana peristiwa dalam cerita berlangsung.

Jenis-Jenis Latar (Rahayu et al., 2021):

a. Latar Tempat

Mengacu pada lokasi atau ruang fisik di mana peristiwa cerita terjadi, seperti rumah, hutan, sekolah, atau kota tertentu.

Contoh: *Cerita berlangsung di sebuah desa terpencil di pedalaman Sumatera.*

b. Latar Waktu

Mengacu pada periode waktu tertentu, seperti pagi, malam, abad ke-20, atau saat perang berlangsung. Waktu memberikan nuansa historis atau kronologis cerita.

Contoh: *Cerita terjadi pada era penjajahan Belanda di Indonesia.*

c. Latar Suasana

Mengacu pada keadaan emosional atau atmosfer yang dirasakan dalam cerita, seperti suasana tegang, haru, bahagia, atau mencekam. Suasana sering dipengaruhi oleh deskripsi tempat dan waktu.

Contoh: *Suasana cerita penuh ketegangan saat tokoh utama bersembunyi dari kejaran musuh.*

Fungsi Latar:

a. Memberikan Konteks Cerita

Latar membantu pembaca memahami kondisi sosial, budaya, atau historis yang memengaruhi tokoh dan alur cerita.

b. Mendukung Penggambaran Tokoh

Lingkungan tempat tokoh berada sering mencerminkan karakter atau konflik batin mereka.

c. Menciptakan Suasana

Latar yang digambarkan dengan detail dapat membangun emosi tertentu pada pembaca.

d. Menjadi Elmen Simbolis

Kadang, latar dapat memiliki makna simbolis yang mendalam, seperti gurun yang melambangkan kesendirian atau lautan yang melambangkan kebebasan.

Dalam cerita yang baik, latar tidak hanya menjadi latar belakang, namun juga berperan aktif dalam mendukung alur serta tema cerita.

d. Tokoh dan perwatakan

Tokoh dan perwatakan adalah unsur penting dalam karya sastra yang berkaitan dengan karakter yang ada dalam cerpen dan bagaimana kepribadian mereka.

a. Tokoh

Tokoh adalah individu yang terlibat dalam cerita, baik manusia, hewan, maupun entitas lain yang berperan dalam jalannya cerita.

Jenis-Jenis Tokoh:

1. Tokoh Utama

Tokoh sentral yang menjadi fokus cerita. Biasanya mengalami konflik atau perubahan penting sepanjang cerita.

2. Tokoh Tambahan

Tokoh pendukung yang membantu atau menjadi pelengkap jalannya cerita.

3. Tokoh Protagonis

Tokoh yang mewakili nilai-nilai positif dan biasanya menjadi pahlawan atau pihak yang didukung oleh pembaca.

4. Tokoh antagonis

Tokoh yang menjadi lawan protagonis, sering kali membawa konflik dalam cerita.

5. Tokoh Tritagonis

Merupakan tokoh yang selalu menjadi penengah atau menyelesaikan masalah yang ada pada tokoh antagonis dan protagonis.

b. Perwatakan

Perwatakan adalah sifat, karakter, atau kepribadian yang dimiliki oleh tokoh dalam cerita. Perwatakan membantu pembaca memahami tokoh lebih dalam, baik dari tindakan, ucapan, atau pikiran mereka.

Cara Penggambaran Perwatakan:

1. Secara Langsung (Eksplisit)

Penulis secara langsung menjelaskan sifat tokoh melalui narasi. Contoh: *“Ia adalah sosok pemuda yang pemberani dan jujur.”*

2. Secara Tidak Langsung (Implisit)

Perwatakan tokoh digambarkan melalui:

- a. Tindakan: Bagaimana tokoh bertindak dalam menghadapi situasi tertentu.
- b. Ucapan: apa yang dikatakan tokoh, termasuk gaya bicara.
- c. Pikiran: apa yang dipikirkan atau dirasakan tokoh.
- d. Pandangan Tokoh Lain: Penilaian tokoh lain terhadap tokoh tersebut.
- e. Lingkungan: Kondisi sosial atau fisik di sekitar tokoh.

Contoh perwatakan:

- a. Baik: Ramah, jujur, penyayang.
- b. Buruk: pemaarah, egois, pendendam.
- c. Netral: Pekerja keras, ambisius, pemikir.

Penggambaran tokoh dan perwatakan yang kuat akan membuat cerita lebih hidup dan memungkinkan pembaca terhubung secara emosional dengan tokoh.

e. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah posisi atau cara penulis dalam menyampaikan cerita kepada pembaca. Sudut pandang menentukan perspektif dari mana cerita diceritakan dan

bagaimana pembaca memahami peristiwa, tokoh, serta emosi dalam cerita. Sudut pandang dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Sudut pandang orang pertama
 - a. Pelaku utama: “aku” tokoh utama.
 - b. Pelaku sampingan: “aku” menceritakan orang lain.
 - 2) Sudut pandang orang ketiga
 - a. Serba tahu: “dia” menjadi tokoh utama
 - b. Pengamat: “dia” menceritakan orang lain
- f. Amanat

Amanat adalah pesan moral, nasihat, atau pelajaran yang ingin disampaikan oleh penulis melalui karyanya kepada pembaca. Dengan kata lain, amanat merupakan pelajaran yang dapat kita petik dari cerita pendek tersebut. Amanat sering kali bersifat implisit, sehingga pembaca perlu memahami keseluruhan cerita untuk menangkap maknanya.

2. Unsur Ekstrinsik

Dalam proses penciptaan cerpen, selain dibangun dengan unsur intrinsik juga tidak terlepas dari unsur ekstrinsik. Unsur ekstrinsik lebih meliputi perkembangan yang menyangkut latar belakang masyarakat, penulis, nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen lainnya, yakni sebagai berikut (Werdiningsih & Sutrisno 2018):

- a. Latar belakang masyarakat

Dalam proses penciptaan cerpen, tidak terlepas dari kultur dan budaya daerah tempat penulis berdomisili. Budaya daerah pedesaan akan berbeda dengan budaya daerah perkotaan. Budaya dan kultur pedesaan masih kental dengan budaya gotong royong, sedangkan perkotaan yang cenderung beraneka ragam latar belakang masyarakatnya berdampak mulai berkurangnya rasa gotong royong pada kehidupan sosial

kemasayarakatannya. Latar belakang masyarakat merupakan faktor lingkungan masyarakat sekitar yang mempengaruhi penulis. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penulis, di antaranya sebagai berikut:

- a. Ideologi Negara
- b. Kondisi Politik
- c. Kondisi Sosial
- d. Kondisi Ekonomi
- b. Latar belakang penulis

Latar belakang penulis adalah sebuah faktor dari dalam diri penulis yang mendorong penulis dalam membuat cerpen. Intelegualitas dan kedalaman ilmu seorang penulis sangat berpengaruh pada karya yang diciptakan. Cerpen yang diciptakan oleh pengarang yang tingkat keilmuannya tinggi, akan menghasilkan karya yang memiliki nilai sastra yang tinggi. Demikian pula sebaliknya. Seorang pengarang yang sangat terbatas keilmuannya, maka karya yang diciptakannya juga memiliki banyak keterbatasan. Hal ini akan mewarnai karya yang diciptakannya. Latar belakang penulis terdiri dari beberapa faktor, di antaranya sebagai berikut:

- a. Riwayat Hidup Penulis
- b. Kondisi Psikologis
- c. Aliran Sastra Penulis

- c. Nilai-nilai yang ada pada cerpen

Ada beberapa nilai yang menjadi aspek ekstrinsik dalam sebuah cerpen. Dan nilai-nilai tersebut di antaranya sebagai berikut:

a. Nilai Agama

Biasanya berkaitan dengan aturan atau ajaran yang bersumber dari agama tertentu atau ajaran yang bersumber dari agama tertentu.

b. Nilai Sosial Budaya

Biasanya berkenaan dengan kebiasaan, kebudayaan, tradisi atau adat yang ada pada suatu daerah yang diceritakan pada cerita pendek.

c. Nilai Moral

Biasanya berkaitan dengan cerpen yang berisi dengan akhlak dan tindakan yang digambarkan pada dialog perwatakan tokoh.

3. Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Cerpen

Cerpen merupakan karya sastra yang menceritakan kehidupan fiksi seseorang dengan sangat singkat dalam sebuah tulisan. Berikut struktur mengenai struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek (Asiva Noor Rachmayani, 2022):

a. Struktur Teks Cerita Pendek

Struktur teks cerita pendek meliputi: abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi dan koda.

1. Abstrak merupakan ringkasan dari sebuah cerita. Bisa juga disebut inti dari cerita yang akan dikembangkan menjadi beberapa rangkaian kejadian. Abstrak adalah gambaran awal dalam cerita yang bersifat opsional dalam sebuah cerpen.
2. Orientasi adalah bagian pendahuluan dalam sebuah cerita yang memperkenalkan tokoh, karakter dan menjelaskan tentang suasana, tempat, dan waktu yang ada dalam cerita tersebut. Serta kisah akan berkelanjutan melalui serangkaian peristiwa atau satu peristiwa lainnya yang tidak terduga.

3. Komplikasi adalah rangkaian kejadian yang berhubungan dan berisi mengenai sebab akibat kejadian sebuah cerita. Biasanya masalah muncul lebih dari satu.
 4. Evaluasi adalah struktur dari puncak konflik-konflik yang terjadi dalam cerita yang mengarah pada titik klimaks atau puncak permasalahan. Struktur ini merupakan yang sangat penting karena struktur ini menentukan menarik tidaknya cerita. Pembaca lebih menjiwai dan menghayati karakter dan jalannya cerita melalui sajian konflik-konflik tersebut.
 5. Resolusi biasanya sangat dinantikan oleh pembaca yang sudah penasaran bagaimana kelanjutan cerita yang dibacanya. Sebab resolusi adalah penyelesaian dan pemberian solusi mengenai permasalahan yang dialami seorang tokoh atau pelaku dalam cerita.
 6. Koda berisi nilai pelajaran yang dapat diambil dari sebuah cerita atau biasa disebut hikmah dari suatu cerita. Koda biasanya dapat diketahui setelah pembaca membaca semua cerita yakni dari awal hingga akhir dari cerita. Koda berupa nasihat, amanat, pesan, atau berupa peringatan dari penulis untuk pembacanya.
- b. Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Pendek

Kaidah kebahasaan teks cerpen adalah aspek-aspek yang membangun teks tersebut (Mulyati, 2022). Beberapa aspek kebahasaan teks cerpen antara lain:

1. Banyak menggunakan kalimat bermakna lampau, yang ditandai oleh fungsi-fungsi keterangan yang bermakna kelampauan, seperti *ketika itu, beberapa tahun yanng lalu, telah terjadi*.
2. Banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu (konjungsi kronologis). Contoh: *sejak saat itu, setelah itu, mula-mula, kemudian*.

3. Menggunakan banyak dialog. Hal ini ditunjukkan oleh tanda petik ganda (“....”) dan kata kerja yang menunjukkan tuturan langsung. Contoh: Afri berkata, *“Jangan diam saja, segera temui orang itu!”*

4. Ragam Bahasa Sehari-hari atau Bahasa Tidak Resmi

Cerpen mengisahkan kehidupan sehari-hari. Kalimat ujaran yang digunakan terasa lebih nyata. Bahasa yang digunakan pun bahasa sehari-hari bukan ragam bahasa resmi (nonfiksi). Kalimat ujaran langsung yang digunakan sehari-hari membuat cerpen terasa lebih nyata.

Contoh:

“Coba deh kamu pikir alasan kamu ingin jadi psikolog, penyiur, novelis, pasti ada alasannya, kan?” potong kak Ruri. “Aku ingin jadi psikolog karena kau ingin memotivasi orang. Aku ingin jadi penyiur karena Aku menganggap pekerjaan itu asyik. Aku ingin menjadi novelis karena aku suka nulis.”

5. Majas (Gaya Bahasa)

Peristiwa pemakaian kata yang melewati batas-batas maknanya yang lazim atau menyimpang dari arti harfiahnya. Majas disebut juga bahasa berkias yang dapat menghidupkan atau meningkatkan efek dan menimbulkan konotasi tertentu .

Ada sekitar enam puluh gaya bahasa, kemudian oleh Gorys Keraf dibagi menjadi empat kelompok, yaitu (Sudarta, 2022):

1. Majas Perbandingan

Majas perbandingan adalah kata-kata berkias yang menyatakan perbandingan untuk meningkatkan kesan dan pengaruhnya terhadap pendengar atau pembaca. Ditinjau dari cara pengambilan perbandingannya, majas perbandingan dibagi menjadi:

- a. Metafora adalah majas yang mengandung perbandingan yang tersirat sebagai pengganti kata.

Contoh: *Raja siang telah bangun dari peraduannya.*
Yang bermakna matahari.

- b. Personifikasi adalah majas yang menganggap bahwa benda mati memiliki sifat-sifat manusia yang bernyawa.
Contoh: *Mobil itu menjerit-jerit di tikungan yang menanjak.*
- c. Depersonifikasi adalah majas berupa perbandingan manusia dengan hewan atau dengan benda. Contoh: *Dikau langit, daku bumi. ; aku heran melihat Afri mematung.*
- d. Alegori adalah majas yang membandingkan suatu hal secara tidak langsung melalui kiasan atau penggambaran yang berhubungan dalam kesatuan yang utuh. Contoh: *Suami sebagai nahkoda, istri sebagai jurumudi.*
- e. Antitesis adalah majas yang melukiskan sesuatu dengan mempergunakan paduan kata berlawanan arti. Contoh: *Hidup matinya manusia adalah kuasa Tuhan.*

2. Majas Pertentangan

Majas pertentangan adalah kata-kata berkias yang menyatakan pertentangan dengan yang dimaksudkan sebenarnya oleh pembicara atau penulis dengan maksud memperhebat atau meningkatkan kesan dan pengaruhnya kepada pembaca atau pendengar. Yang termasuk majas pertentangan adalah:

- a. Litotes adalah majas yang di dalam ungkapannya menyatakan hal positif dengan bentuk yang negatif yang tujuannya untuk merendahkan hati. contoh: *Datanglah ke gubuk orang tuaku.*
- b. Hiperbola adalah majas jika orang ingin melukiskan peristiwa atau keadaan dengan cara berlebih-lebihan.

Contoh: *Hatiku terbakar, darhku mendidih mendengar kabar yang kau berikan.*

- c. Paradoks adalah majas yang mengandung pertentangan dan hanya kelihatan pada arti kata yang berlawanan, padahal maksud sesungguhnya tidak karena objeknya berlainan. Contoh: *Afri merasa kesepian di tengah kota yang ramai.*
- d. Klimaks adalah majas yang berupa susunan ungkapan yang semakin lama semakin menekan dan memuncak. Contoh: *Sejak menebar benih, tumbuh hingga menuainya, aku sendiri yang mengerjakannya.*
- e. Antiklimaks adalah majas yang bertentangan dari klimaks. Pada antiklimaks makna yang tergantung pada kata-kata diucapkan berturut-turut makin lama makin lemah tingkatannya. Contoh: *Dari pejabat tinggi, menengah, sampai rendah turut merasakan keprihatinan itu.*
- f. Ironi adalah kata yang digunakan mempunyai makna bertentangan dengan maksud sesungguhnya, misalnya mengemukakan ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan dan ketidaksesuaian antara suasana yang diketengahkan dan kenyataan yang mendasarinya. Contoh: *Merdu sekali suaramu hingga membuatku terbangun.*

3. Majas Pertautan

Majas pertautan adalah kata-kata berkias yang bertautan (berasosiasi) dengan gagasan, ingatan, atau kegiatan panca indera penulisnya. Terdapat macam-macam asosiasi sehingga membentuk bermacam-macam majas pertautan.

- a. Eufemisme adalah majas yang menggunakan ungkapan lebih halus sebagai pengganti ungkapan yang dirasakan kasar dan dianggap** merugikan atau tidak menyenangkan. Contoh: *Rupanya anak ibu sudah berubah akal*. Maksudnya gila
- b. Metonomis adalah majas yang mengemukakan merek dagang atau nama barang untuk melukiskan sesuatu yang dipergunakan atau sedang dikerjakan sehingga kata itu berasosiasi dengan benda keseluruhan. Contoh: *Ayahku ke Bali naik Garuda*. (Garuda merupakan nama pesawat terbang).
- c. Sinekdoke adalah majas yang menyebutkan nama bagian untuk menyebut nama seluruhnya (*pars pro toto*) dan menyebutkan nama keseluruhan sebagai pengganti nama bagiannya (*totum pro parte*). Contoh (*pars pro toto*): *Saya tidak melihat batang hidungnya Steve hari ini*. Contoh (*totum pro parte*): *Indonesia mengalahkan Malaysia dengan skor 3:0*.

4. Majas Perulangan

Majas perulangan merupakan ungkapan gaya bahasa yang menegaskan pernyataan dengan tujuan peningkatan pengaruh dan kesan tertentu terhadap pembaca. Majas perulangan ada beberapa jenis yaitu:

- a. Repetisi adalah majas penegasan yang mengulang kata atau beberapa kata pada beberapa kalimat. Contoh: *Hidup adalah perjuangan. Hidup adalah pengorbanan*.
- b. Tautologi adalah majas yang mengulang kata beberapa kali dalam sebuah kalimat. Contoh: *Sungguh teganya, teganya, teganya, teganya*.
- c. Anafora adalah majas penegasan seperti repetisi tetapi biasa digunakan dalam puisi.

6. Kosakata

Seorang penulis cerpen harus mempunyai banyyak perbendaharaan kata. Pilihann kata atau diksi sangatlah penting karena menjadi tolak ukur kualitas cerpen yang dihasilkan. Disksi menambah keserasian anantara bahasa dan kosakata yang dipakai dengan pokok cerpen isis cerpen yang ingin disampaikan kepada pembaca.

7. Kalimat deskriptif

Kalimat deskriptif adalah kalimat yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu. Dalam cerpen, kalimat deskriptif digunakan untuk menggambarkan suasana, tempat, dan tokoh dalaam cerita.

Contoh:

Aku menatap lalu lalng mobil dengan pandangan bingung. Bus yang membawaku pulang ke rumah melaju kencang atau bisa dibilang ugal-ugalan. Jujur, aku bingung. Kejadian di sekolah tadi masih mengganggu pikiranku. Memang bukan kejadian besar, tetapi itu membuatku berpikir keras dan berusaha mencari kejelasan atas apa yang aku lakukan.

4. Macam-Macam Cerpen

Cerita pendek dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan berbagai aspek, seperti isi cerita, tema, atau tujuan penulisannya (Surjono, 2021) :

a. Berdasarkan Isi atau Tema

1. Cerpen Realis

Menggambarkan kehidupan nyata dengantema yang relevan dengan pengalaman sehari-hari.

Contoh: *Cerita tentang perjuangan hidup seorang petani atau pekerja keras.*

2. Cerpen Fantasi

Mengandung unsur imajinasi yang jauh dari kenyataan, seperti cerita tentang makhluk gaib, dunia paralel, atau hal-hal supranatural yang tak kasat mata.

Contoh: *Kisah seorang anak yang dapat melihat dan berbicara dengan makhluk astral.*

3. Cerpen Romantis

Berfokus pada kisah cinta dan hubungan emosional antartokoh.

Contoh: *Cerita tentang perjuangan dua orang sejoli yang berbeda keyakinan namun saling mempertahankan cinta mereka.*

4. Cerpen Horor

Mengangkat cerita menakutkan dengan tujuan menciptakan suasana seram atau mencekam.

Contoh: *Kisah seorang tokoh yang dihantui oleh arwah penasaran.*

5. Cerpen Inspiratif

Cerita yang bertujuan untuk memberikan pelajaran atau motivasi kepada pembaca.

Contoh: *Cerita tentang seorang anak yang hidup serba kekurangan namun tetap semangat menggapai mimpinya dengan berjualan keliling hingga berhasil mencapai kesuksesan.*

b. Berdasarkan Panjang Cerita

1. Cerpen Sangat Pendek (*Flash Fiction*)

Panjangnya kuraanng dari 1.000 kata, mengisahkan satu konflik secara singkat.

Contoh: *Cerita yang hanya memuat satu peristiwa penting.*

2. Cerpen Standar

Panjangnya berkisar antara 1.000 hingga 7.500 kata, memberikan ruang cukup untuk menggambarkan konflik dan tokoh.

Contoh: *Cerita yang mencakup perjalanan hidup tokoh dalam waktu singkat.*

c. Berdasarkan Gaya atau Teknik Penulisan

1. Cerpen Tradisional

Ditulis dengan alur linear (awal, tengah, akhir), tokoh-tokoh jelas, dan konflik terselesaikan.

Contoh: *Cerita rakyat atau kisah moral.*

2. Cerpen Modern

Ditulis dengan teknik penulisan yang lebih bebas, seperti alur non-linear, penggunaan sudut pandang unik, atau akhir cerita yang menggantung.

Contoh: *Kisah yang mengungkap konflik batin tokoh secara mendalam tanpa resolusi jelas.*

d. Berdasarkan Tujuan Penulisan

1. Cerpen Hiburan

Ditulis untuk memberikan hiburan atau kesenangan kepada pembaca.

Contoh: *Cerita lucu tentang kejadian sehari-hari.*

2. Cerpen Edukatif

Berisi pesan atau nilai pendidikan yang disampaikan secara eksplisit atau implisit.

Contoh: *Cerita yang mengajarkan pentingnya kejujuran atau kerja keras.*

e. Berdasarkan Asal Usul Cerita

1. Cerpen Lokal

Mengangkat tema, budaya, dan tradisi daerah tertentu.

Contoh: *Cerita tentang adat istiadat suku tertentu di Indonesia.*

2. Cerpen Internasional

Mengandung tema global yang bisa dipahami oleh pembaca lintas budaya dan negara.

Contoh: *Kisah tentang konflik kemanusiaan di masa perang.*

f. Berdasarkan Latar Waktu

1. Cerpen Masa Lalu

Berlatar sejarah atau masa lampau.

Contoh: *Cerita yang berlatar penjajahan.*

2. Cerpen Masa Kini

Menggambarkan situasi atau peristiwa yang terjadi di era modern.

Contoh: *Kisah tentang kehidupan di kota besar.*

3. Cerpen Masa Depan

Bersifat futuristik, sering kali terkait dengan teknologi canggih atau kehidupan masa depan.

Contoh: *Cerita tentang perjalanan ke planet lain.*

B. Langkah-Langkah Menulis Cerpen

Cerpen merupakan singkatan kata dari cerita pendek yang bisa kita buat berdasarkan kehidupan orang lain atau ide cerita kita sendiri. Cara untuk menulis cerpen dibutuhkan kerangka karangan sehingga aspek cerpen kita akan lebih jelas dimata pembaca (Asih Ria Ningsih, S.S. et al., 2022). Sebuah cerpen dapat disusun dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Mengadakan observasi atau pengamatan

Mengadakan observasi atau pengamatan merupakan tahap pertama dalam cara praktis menulis cerita pendek. Cara observasi dapat dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara langsung. Selain itu, observasi dapat dilakukan dengan mengingat atau

mendengarkan kejadian yang dilakukan oleh orang lain. Contohnya Anda mengingat peristiwa yang terjadi di pegunungan saat Anda berlibur. Pegunungan itu dapat dijadikan latar tempat dalam cerpen Anda.

2. Memilih topik atau tema

Anda dapat memilih tema apapun sesuai keinginan yang dikehendaki. Tema cerpen sering disebut ide cerpen. Tema dalam cerpen sangatlah banyak, misalnya tema percintaan, persahabatan, pendidikan, dan lain sebagainya. Tema ini nantinya menentukan jenis cerpen yang akan digarap, sehingga akan lebih fokus pada gaya bahasa yang digunakan. Misalnya jika Anda ingin membuat cerpen jenis horor, maka buatlah sesuatu yang terkesan menakutkan dan mencekam.

3. Menentukan tokoh-tokoh

Persiapkan tokoh-tokoh yang akan dibuat dalam cerpen dengan matang. Tokoh ini meliputi tokoh utama dan tokoh sampingan. Nama-nama tokoh juga harus sesuai dengan cerpen yang sedang ditulis.

4. Menganalisis watak tokoh

Watak tokoh atau penokohan dapat dibuat sesuai dengan cerita yang akan ditulis. Penokohan ini dapat digambarkan dari paparan langsung maupun tidak langsung.

5. Menulis garis besar cerita

Garis besar cerita meliputi apa-apa saja yang akan terjadi, konflik yang akan terjadi serta penyelesaiannya. Buatlah garis besar cerita dengan singkat, padat dan jelas serta harus memperhatikan berbagai kejadian yang akan muncul.

6. Menentukan alur

Tentukan alur cerita secara tepat dan baik sehingga memberi kesan mendalam bagi pembaca. Perlu diketahui, alur ada 3 yaitu alur maju, alur mundur dan alur campuran. Ketiganya memiliki tahapan sebagai berikut:

- a. Pengenalan,
- b. Kemunculan konflik,
- c. Klimak (puncak konflik),
- d. Anti klimaks (konflik menurun), dan
- e. penyelesaian

7. Menentukan latar

Cara berikutnya dalam menulis cerpen yaitu menentukan latar. Latar yang Anda buat harus sesuai dengan tema yang Anda tentukan. Anda juga harus ingat bahwa latar terdiri dari latar tempat, latar waktu, dan latar suasana.

8. Memilih gaya penceritaan atau sudut pandang

Untuk menulis cerpen, perlu adanya sudut pandang yang jelas. Untuk penggunaan sudut pandang itu sendiri, sudut pandang terbagi menjadi:

- a. Orang pertama sebagai pelaku utama,
- b. Orang pertama sebagai pelaku sampingan,
- c. Orang ketiga serba tahu, dan
- d. Orang ketiga sebagai pengamat.

9. Memilih diksi yang sesuai

Dengan memilih diksi yang tepat, sebuah cerpen akan jauh lebih menarik dan tidak terkesan biasa saja. Pemilihan kata yang sesuai juga dapat dijadikan tombak untuk memperoleh cerpen yang berkualitas.

10. Membuat kerangka karangan sesuai alur

Setelah tahapan sebelumnya selesai, maka langkah selanjutnya adalah membuat kerangka. Kerangka dibuat sesuai alur yang ditentukan dan mencakup langkah yang sebelumnya sudah dibuat.

11. Memperhatikan aspek intrinsik dan ekstrinsik

12. Mulai menyusun cerpen dengan memperhatikan padu tidaknya antar kalimat

13. Memberi judul yang paling sesuai dengan cerpen yang telah dibuat.

Buatlah judul semenarik mungkin berdasar isi cerpen, unik, berkesan, beda dari yang lain, dan jarang ditemui.

Menurut (Ojan, 2022) langkah-langkah menyusun cerpen adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Kerangka Teks Cerpen
 1. Observasi, dilakukan secara langsung dengan objek peristiwa sehari-hari.
 2. Menentukan tema dan judul, kedua hal ini berbeda. Tema bersifat lebih umum daripada judul. Tema biasanya berkaitan dengan amanat yang ingin pengarang sampaikan.
 3. Menentukan latar tempat, waktu dan suasana dalam cerita.
 4. Menentukan para tokoh.
 5. Menciptakan konflik.
 6. Menentukan sudut pandang.
 7. Menentukan alur.
- b. Menyusun Cerpen
 1. Tentukan tema yang menarik.
 2. Tetapkan sasaran pembaca.
 3. Tentukan tokoh dan watak tokoh.
 4. Tentukan konflik dan penyelesaian.
 5. Tentukan judul.
- c. Aspek Bahan Penyuntingan
 1. Kesalahan pengetikan
 2. Ketepatan ejaan
 3. Diksi
 4. Keefektifan kalimat
 5. Kepaduan paragraf

Sementara itu, menurut (Asiva Noor Rachmayani, 2022) selain langkah-langkah di atas kita juga memerlukan teknik dalam menulis teks cerpen yakni sebagai berikut:

1. Paragraf pertama yang mengesankan

Paragraf pertama harus mengesankan tidak melantur dan klise karena hal tersebut hanya menimbulkan kebosanan bagi pembacanya. Jadi jika paragraf pertama sangat mengesankan pembaca akan sangat suka dengan cerita yang akan dibawakan.

2. Menggali suasana

Melukiskan suatu latar kadang-kadang memerlukan detail yang gak apik dan kreatif penggambaran suasana yang biasa-biasa dan sudah dikenal umum tidak akan menarik bagi pembaca jadi perlu adanya sebab akibat dan suasana yang mendukung baik suasana kota, desa dan lain sebagainya serta suasana hati tokoh yang diceritakan.

3. Menggunakan kalimat efektif

Kalimat efektif adalah kalimat yang langsung memberikan kesan kepada pembacanya dengan menggunakan kalimat efektif diharapkan dapat lebih mudah menangkap maksud dari setiap bagian cerita hingga tamat. Dengan penggunaan kalimat efektif pembaca lebih mudah memahami alur cerita di dalam cerpen.

4. Menggerakkan tokoh atau karakter

Tokoh yang hadir senantiasa bergerak secara fisik atau psikis hingga terlukis kehidupan yang sama. Penulis harus bisa mengekspresikan tokoh dalam cerita pendek, sehingga pembaca dapat berimajinasi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Fokus cerita

Dalam cerita pendek segala bentuk harus berfokus pada suatu persoalan pokok.

6. Sentakan akhir

Cerita harus diakhiri apabila persoalan sudah dianggap selesai. Cerita pendek yang baik harus menuntaskan konflik yang terjadi hingga pembaca melihat akhir dari cerita tersebut atau dengan kata lain cerita pendek tidak boleh memiliki akhir yang menggantung.

C. Pembelajaran Menulis Cerpen di SMP

Merujuk pada Permen Diknas No.22 tahun 2006 tentang standar isi dijelaskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Satu di antara keterampilan yang sangat berperan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis (Damayantie, 2020)

Pembelajaran sastra adalah suatu pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum pelajaran Bahasa Indonesia dan merupakan bagian dari tujuan pendidikan nasional. Salah satu tujuan tersebut yakni membentuk manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks yang dimaksud adalah teks sastra dan teks nonsastra. Teks sastra terdiri dari teks naratif (cerpen dan prosa) dan teks nonnaratif (puisi). Pembelajaran menulis cerpen di SMP merupakan bagian dari kurikulum merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam keterampilan menulis

Seseorang dapat dikatakan terampil menulis apabila ia mampu menyampaikan gagasan (pikiran, pendapat, perasaan, maksud) kepada pembaca sehingga pembaca dapat menangkap gagasan yang dituliskan secara benar, tepat, dan akurat. Pembelajaran menulis cerita pendek (cerpen) penting bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena cerpen dapat dijadikan sebagai sarana untuk berimajinasi dan menuangkan pikiran (Muliawan, 2024).

1. Tujuan Pembelajaran

a. Fase Pembelajaran

Fase D SMP kelas IX elemen menulis. Fase pembelajaran adalah tahapan-tahapan yang dilalui dalam proses belajar-mengajar untuk memastikan siswa memahami materi secara bertahap dan

sistematis (Rizqi, 2022). Fase ini sering disesuaikan dengan pendekatan atau model pembelajaran yang digunakan, seperti Merdeka Belajar.

Fase dalam Pembelajaran (Merdeka Belajar)

1. Fase Fondasi: Memperkenalkan konsep awal menulis teks cerpen dan membangun pemahaman dasar siswa.
2. Fase Ekplorasi: Siswa mempraktikkan atau mendemonstrasikan pemahaman mereka melalui tugas atau proyek yakni menulis teks cerpen dengan bantuan bahan ajar template.
3. Fase Evaluasi: Guru menilai sejauh mana siswa dapat menulis teks cerpen berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan teks cerpen.

b. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa adalah siswa mampu menulis teks cerpen sesuai struktur dan kaidah kebahasaan dengan bahan ajar template. Dengan demikian, rumusan capaian pembelajaran akan mempermudah guru untuk menemukan bahan ajar yang harus dijangkau, sedangkan kontrol bobotnya ditentukan oleh target capaian pembelajaran yang telah dirumuskan. (Sujinah et al., 2022)

Capaian pembelajaran adalah deskripsi kompetensi yang harus dicapai siswa pada akhir suatu fase tertentu. CP mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

CP Bahasa Indonesia Fase D- SMP

1. Sikap: Siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab dalam pembelajaran menulis teks cerpen.
2. Pengetahuan: Siswa memahami struktur dan kaidah kebahasaan menulis teks cerpen.

3. Keterampilan: Siswa mampu menulis teks cerpen berdasarkan tema tertentu dengan struktur dan kaidah kebahasaan yang benar.

c. Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan Pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik dengan kompetensi dasar: tujuan instruksional, merupakan aspek yang penting dalam merencanakan pembelajaran karena gejala sesuatu pembelajaran bermuara pada tujuan pembelajaran menggambarkan hasil belajar spesifik yang ingin dicapai siswa dalam satu atau beberapa kegiatan pembelajaran. TP bersifat lebih operasional daripada CP (Yuberti, 2018).

D. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Salah satu tugas pendidik adalah menyediakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendidik harus mencari cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan mengesampingkan ancaman selama proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan bahan ajar yang menyenangkan pula, yaitu bahan ajar yang dapat membuat peserta didik merasa tertarik dan senang mempelajari bahan ajar tersebut (Rondius, 2021).

Bahan ajar ialah segala bentuk materi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan (Magdalena et al., 2020). Bahan ajar dalam konteks pembelajaran

merupakan salah satu komponen yang harus ada, karena bahan ajar merupakan suatu komponen yang harus dikaji, dicermati, dipelajari dan dijadikan bahan materi yang akan dikuasai oleh siswa dan sekaligus dapat memberikan pedoman untuk mempelajarinya. Tanpa bahan ajar maka pembelajaran tidak akan menghasilkan apa-apa (Hernawan et al., 2022).

Bahan ajar atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan pendidik dan peserta didik (siswa) dalam proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan peserta didik belajar (Supardi, 2020). Bahan ajar dapat membantu fasilitator dan warga belajar dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga fasilitator tidak terlalu banyak menyajikan materi. Di samping itu, bahan ajar dapat menggantikan sebagian peran fasilitator dan mendukung pembelajaran individual maupun kelompok. Hal ini akan memberi dampak positif bagi fasilitator, karena sebagian waktunya dapat dicurahkan untuk membimbing warga belajar (Sofyan et al., 2015). Dengan kata lain bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Pramono, 2020).

Selain itu bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik. Unik maksudnya bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran atau kalangan tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu. Jika buku, video, atau materi lain yang beredar di pasaran berisi materi pelajaran, namun tidak disusun secara sistematis, maka buku, video, atau materi lain tersebut tidak dapat dikatakan sebagai bahan ajar. Selain itu, bahan ajar juga memiliki sifat spesifik artinya isi bahan ajar dirancang sedemikian rupa hanya untuk mencapai tujuan akhir dari pembelajaran. Agar dapat

mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, bahasa dalam bahan ajar harus disesuaikan dengan karakteristik pengguna bahan ajar. Hal ini dimaksudkan, agar pengguna mudah memahami isi materi dalam bahan ajar tersebut. Sehingga, segala sesuatu dapat dikatakan sebagai bahan ajar apabila sengaja dirancang dan disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran dari kegiatan belajar mengajar (Waraulia, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ialah segala bentuk materi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Materi ini dapat berupa teks, visual, audio, atau multimedia yang disusun secara sistematis sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Bahan ajar dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep, melatih keterampilan, dan mengaplikasikan pengetahuan.

2. Macam-Macam Bahan Ajar

Menurut pandangan (Supardi, 2020) bahan ajar dapat dikelompokkan ke dalam 2 macam, yakni:

a. Bahan Ajar cetak (*printed*)

Bahan ajar cetak adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran hampir sebagian besar proses pembelajaran berbagai tingkatan, mulai dari tingkat pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun pendidikan tinggi menggunakan bahan ajar cetak. Kelebihan dari bahan ajar cetak adalah tidak memiliki ketergantungan pada teknologi lainnya karena bersifat *self-sufficient*. Artinya, dapat digunakan langsung, dengan kata lain untuk menggunakannya tidak diperlukan alat lain, mudah dibawa ke mana-mana tanpa ketergantungan pada teknologi lainnya. Dari sudut pembelajaran, bahan ajar cetak lebih kompetitif atau unggul dibanding bahan ajar jenis lain, karena bahan ajar cetak merupakan media yang dapat menyajikan kata-kata, angka-angka, notasi musik, gambar dua

dimensi serta diagram. Selain itu, apabila biaya tidak menjadi masalah, media cetak juga dapat dipresentasikan dengan dilengkapi ilustrasi yang berwarna. Termasuk di dalamnya:

1. Buku

Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Contohnya adalah buku teks pelajaran karena buku pelajaran disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku (Prastowo, 2011:166). Buku disusun dengan menggunakan bahasa sederhana, menarik, dilengkapi gambar, keterangan, isi buku, dan daftar pustaka. Buku akan sangat membantu guru dan siswa dalam mendalami ilmu pengetahuan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Secara umum, buku dibedakan menjadi empat jenis (Prastowo, 2011:79) yaitu sebagai berikut.

- a) Buku sumber, yaitu buku yang dapat dijadikan rujukan, referensi, dan sumber untuk kajian ilmu tertentu, biasanya berisi suatu kajian ilmu yang lengkap.
- b) Buku bacaan, yaitu buku yang hanya berfungsi untuk bahan bacaan saja, misalnya cerita, legenda, novel, dan lain sebagainya.
- c) Buku pegangan, yaitu buku yang bisa dijadikan pegangan guru atau pengajar dalam melaksanakan proses pengajaran.
- d) Buku bahan ajar, yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan-bahan atau materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Dari pengertian buku diatas, maka dapat dipahami bahwa pada dasarnya buku adalah bahan tertulis berupa lembaran dan dijilid yang berisi ilmu pengetahuan yang

diturunkan dari kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum yang berlaku untuk kemudian digunakan oleh siswa.

2. Modul

Modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, oleh karena itu, modul harus berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi dan balikan terhadap hasil evaluasi (Prastowo, 2011:104-105). Dengan pemberian modul, siswa dapat belajar mandiri tanpa harus dibantu oleh guru. Siswa yang memiliki kecepatan belajar yang rendah dapat berkali-kali mempelajari setiap kegiatan belajar tanpa terbatas oleh waktu, sedangkan siswa yang kecepatan belajarnya tinggi akan lebih cepat mempelajari suatu kompetensi dasar. Pada intinya, modul sangat memudahkan kecepatan belajar siswa yang berbeda-beda.

3. Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa (LKS) adalah materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga siswa diharapkan dapat materi ajar tersebut secara mandiri. Dalam LKS, siswa akan mendapatkan materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi. Termasuk di dalamnya adalah lembar kasus, daftar bacaan, lembar praktikum, lembar pengarahan tentang proyek dan seminar, lembar kerja, dan lain-lain. Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam situasi pembelajaran. Selain itu, siswa juga dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan dan pada saat yang bersamaan siswa diberikan materi serta tugas yang berkaitan dengan materi tersebut (Prastowo, 2011:204).

Disamping memiliki beberapa kelebihan seperti di atas, bahan ajar cetak pun tak luput dari kelemahan atau kekurangan. Kekurangannya antara lain adalah tidak mampu mempresentasikan gerakan penyajian materi dalam bentuk animasi tidak mampu mempresentasikan kejadian secara berurutan, karena bahan ajar bersifat linear. Kelemahan lain dari bahan ajar cetak adalah sulit memberikan bimbingan kepada pembaca yang mengalami kesulitan memahami bagian tertentu dari bahan ajar cetak tersebut dan sulit memberikan umpan balik untuk pertanyaan-pertanyaan yang diajukannya terutama pertanyaan yang memiliki banyak alternatif jawaban atau yang membutuhkan jawaban yang kompleks dan mendalam.

- b. Bahan ajar noncetak adalah realia, bahan ajar yang dikembangkan dari barang sederhana, bahan ajar diam dan *display*, video, audio, dan *overhead transparencies* (OHT).

Pada bagian ini diberikan beberapa contoh deskripsi kategori

bahan ajar non cetak untuk memudahkan kita memahami dan membedakannya dengan bahan ajar cetak di antaranya sebagai berikut;

1) Bahan Ajar Display

Jenis bahan ajar *display* agak berbeda sifat dan karakteristiknya dibandingkan dengan jenis bahan ajar cetak maupun noncetak lainnya karena isinya meliputi semua materi tulisan ataupun gambar yang dapat ditampilkan di dalam kelas, kelompok kecil ataupun siswa secara perorangan tanpa menggunakan alat proyeksi. Pada umumnya, bahan ajar jenis *display* ini digunakan oleh guru pada saat ia menyampaikan informasi kepada siswanya di depan kelas. Contoh-contoh jenis

bahan ajar display di antaranya adalah flipchart, adhesive, chart, poster, peta, foto, dan realita.

2) Overhead Transparencies (OHT) dan Overhead Projector (OHP)

Overhead Transparencies (OHT) merupakan salah satu jenis bahan ajar noncetak yang tidak memasukkan unsur-unsur gerakan dan biasanya berupa imej tekstual dan grafik dalam lembar transparan yang dapat dipresentasikan di depan kelas atau kelompok dengan menggunakan Overhead Projector (OHP). OHT saat sekarang kurang populer digunakan guru sebagai media pembelajaran karena satu sisi cukup sulit untuk memproduksinya dan OHP juga sudah kalah canggih dibandingkan dengan LCD dan media lainnya.

3) Program Audio

Program audio adalah semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Dengan kemajuan teknologi komunikasi yang dicapai saat ini telah merubah penggunaan program audio seperti radio ke program multimedia/media audio visual seperti televisi/film. Namun demikian, kontribusi suara, musik, dan kata-kata yang diucapkan dalam proses pembelajaran menggunakan program audio sangat besar sehingga beberapa pembelajaran masih digunakan suara, musik, dan kata-kata untuk pengajaran langsung, terutama untuk pengajaran bahasa. Salah satu contoh program audio, misalnya siaran radio.

4) Video dan Televisi

Yang termasuk kategori video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh program video ini, antara lain adalah kaset video dan siaran televisi. Video dan

televisi merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Siswa dapat menemukan gambar di bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi video dapat memberikan gambar bergerak kepada siswa, di samping suara yang menyertainya sehingga siswa merasa, seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

5) Bahan ajar berbasis komputer

Penggunaan komputer untuk program pembelajaran terus meningkat akhir-akhir ini, terutama saat musibah pandemic covid 19 pada tahun 2020. Pemanfaatan komputer yang dikoneksikan dengan jaringan internet dapat langsung dioperasikan oleh pendidik dan peserta didik dari jarak jauh atau pembelajaran Daring (dalam jaringan) melalui berbagai fasilitas media seperti google classroom, zoom, Umeetme, learning management system (LMS), e-learning system dan sebagainya.

Kategori bahan ajar berbasis komputer adalah berbagai jenis bahan ajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu untuk belajar. Komputer yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran di laboratorium biasanya berbentuk stand alone atau komputer terminal yang terkait dengan komputer utama. Jaringan kerja komputer (lokal, nasional atau pun internasional) dapat memungkinkan siswa untuk akses ke database dari jarak jauh. Selain itu, memungkinkan mereka juga untuk berkomunikasi dengan pengguna komputer lainnya dengan menggunakan e-mail atau computer conferencing. Saat sekarang ini telah

banyak tersedia informasi dalam bentuk kata-kata, suara, gambar dan animasi, untuk siswa dalam bentuk CD-ROM yang dihubungkan dengan *personal computer* (PC).

3. Tujuan Bahan Ajar

Tujuan pembuatan bahan ajar adalah sebagai berikut (Djumingin et al., 2022):

- a. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu.

Bahan ajar dirancang untuk memberikan panduan yang jelas dan sistematis bagi peserta didik. Dengan adanya bahan ajar, siswa dapat memahami konsep, teori, atau keterampilan tertentu secara bertahap. Misalnya, modul pembelajaran yang menyajikan langkah-langkah menulis cerpen dapat membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik, menyusun keangka cerita, hingga menulis cerpen yang utuh. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih terarah, khususnya bagi siswa yang memerlukan panduan tambahan.

- b. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan peserta didik.

Bahan ajar yang bervariasi, seperti teks, gambar, video, dan aplikasi digital, memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Variasi ini penting untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar yang berbeda di antara siswa. Misalnya, siswa visual lebih mudah memahami materi melalui infografik, sementara siswa kinestetik mungkin lebih menyukai aktivitas berbasis proyek. Dengan pilihan yang beragam, siswa merasa tertantang untuk terus belajar tanpa merasa bosan karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

- c. Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Bahan ajar yang disusun dengan memperhatikan kebutuhan siswa dapat

membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Contohnya, penggunaan video pembelajaran interaktif dapat menjelaskan materi kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Selain itu, bahan ajar yang menarik secara visual atau berbasis teknologi cenderung meningkatkan perhatian dan motivasi siswa. Akibatnya, siswa lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

4. Manfaat Bahan Ajar

Manfaat bahan ajar tidak lain adalah untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Berikut manfaat bahan ajar menurut (Jasmine, 2023):

a. Membantu Guru dalam Proses Pembelajaran

Bahan ajar mempermudah guru menyampaikan materi secara sistematis dan terstruktur. Sebab, memberikan panduan yang jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran serta meminimalkan improvisasi yang tidak terencana sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah.

b. Membantu Peserta Didik dalam Memahami Materi

Bahan ajar dirancang untuk memudahkan peserta didik memahami konsep, teori, atau keterampilan secara bertahap sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Bahan ajar membantu siswa belajar secara mandiri di luar jam pelajaran.

c. Meningkatkan Motivasi Belajar

Bahan ajar yang menarik secara visual atau berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pilihan bahan ajar yang beragam (teks, audio, video) mencegah kebosanan selama proses kegiatan belajar berlangsung. Ditambah aktivitas dalam bahan ajar seperti proyek membuat siswa lebih aktif.

d. Mengakomodasi Beragam Gaya Belajar

Siswa visual mendapat manfaat dari bahan ajar yang berupa gambar, diagram, atau video. Siswa auditori lebih mudah memahami materi melalui bahan ajar audio atau rekaman suara. Sementara siswa kinestetik dapat belajar melalui bahan ajar berbasis praktik, seperti proyek dan simulasi.

e. Mendukung Pembelajaran Mandiri

Bahan ajar memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja tanpa bergantung sepenuhnya pada guru.

f. Meningkatkan efektivitas dan Efisiensi Pembelajaran

Dengan adanya bahan ajar yang terencana, guru dan siswa dapat mengelola waktu belajar lebih baik dikarenakan proses belajar menjadi lebih fokus karena bahan ajar sudah disusun sesuai tujuan pembelajaran.

g. Sebagai Sumber Evaluasi

Bahan ajar dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa, misalnya melalui latihan, tugas, dan soal evaluasi yang sudah terintegrasi. Serta bahan ajar membantu siswa mengukur kemajuan belajar siswa.

h. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Bahan ajar berbasis aktivitas seperti diskusi, eksperimen, atau proyek mendorong siswa untuk lebih aktif. Selain itu, siswa merasa lebih dilibatkan karena bahan ajar dikaitkan dengan pengalaman nyata atau kehidupan sehari-hari siswa.

5. Langkah-Langkah Penulisan Bahan Ajar

Menurut (Adolph, 2020) sekurang-kurangnya ada tiga tahap yang perlu dilalui untuk membuat bahan ajar, yaitu :

a. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Analisis kebutuhan bahan ajar adalah proses awal yang harus ditempuh dalam menyusun bahan ajar. Analisis ini bertujuan agar bahan ajar yang dibuat sesuai dengan tuntutan kompetensi

yang harus dikuasai oleh siswa. Analisis kebutuhan bahan ajar terdiri dari tiga tahap, yaitu:

1. Analisis kurikulum yang digunakan,
2. Analisis sumber belajar, dan
3. Menentukan sumber belajar serta judul bahan ajar.

Keseluruhan proses tersebut menjadi bagian integral dari suatu proses pembuatan bahan ajar yang tidak bisa dipisahkan.

b. Menyusun Peta Bahan Ajar

Menyusun peta bahan ajar yaitu untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis, mengetahui bentuk urutan bahan ajarnya, dan menentukan sifat bahan ajarnya.

c. Membuat Bahan Ajar Berdasarkan Struktur Bentuk Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan susunan bagian-bagian yang kemudian dipadukan, sehingga menjadi sebuah satu kesatuan yang utuh dan fungsional. Susunan bahan ajar inilah yang dimaksud dengan struktur bahan ajar. Struktur bahan ajar meliputi tujuh komponen yaitu:

1. Judul

Judul merupakan identitas bahan ajar yang menggambarkan isi materi yang berfungsi memberikan gambaran singkat tentang topik yang akan dipelajari.

2. Petunjuk Belajar

Petunjuk belajar adalah panduan bagi siswa dalam menggunakan bahan ajar. Yang berfungsi memberikan arahan agar siswa dapat belajar secara mandiri. Petunjuk belajar menjelaskan cara menggunakan bahan ajar, langkah-langkah belajar, serta tujuan penggunaannya. Petunjuk belajar berisi langkah-langkah penggunaan bahan ajar, durasi belajar, dan juga kegiatan yang perlu dilakukan oleh siswa.

3. Kompetensi Dasar atau Materi Pokok

Kompetensi dasar (KD) atau materi pokok merupakan bagian utama yang mendasari isi bahan ajar. Yang fungsinya adalah menjelaskan tujuan utama pembelajaran serta memberikan acuan tentang kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa.

4. Informasi Pendukung

Sebagai tambahan yang relevan untuk memperdalam pemahaman siswa. Yang fungsinya ialah memberikan wawasan tambahan yang memperkaya materi utama. Informasi pendukung membantu siswa memahami konteks atau konsep secara lebih luas. Biasanya informasi pendukung berisi fakta, contoh, atau teori tambahan. Berupa referensi dari artikel, gambar, video, atau sumber lain.

5. Latihan

Latihan adalah serangkaian soal atau aktivitas yang membantu siswa mengukur pemahaman mereka terkait materi. Latihan berfungsi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Dan memungkinkan siswa meningkatkan keterampilan mereka melalui pengulangan. Biasanya latihan disusun dari yang mudah ke sulit dengan beragam bentuk soal mulai dari pilihan ganda, isian, atau analisis.

6. Tugas atau Langkah Kerja

Tugas atau langkah kerja adalah aktivitas terstruktur yang harus diselesaikan siswa untuk mengembangkan keterampilan tertentu. Langkah kerja berfungsi mengarahkan siswa dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek. Melalui langkah kerja siswa dapat memahami materi yang dipelajari secara jelas dan terperinci. Selain itu langkah kerja mendorong siswa untuk bereksplorasi.

7. Penilaian

Penilaian adalah bagian untuk mengevaluasi pencapaian siswa terhadap kompetensi yang telah diajarkan. Fungsinya untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Serta memberikan umpan balik untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran. Penilaian biasanya disertai rubrik atau kriteria penilaian yang berfokus pada tujuan pembelajaran.

E. *Template*

1. Pengertian *Template*

Template adalah kerangka kerja atau pola yang telah dibuat sebelumnya yang bisa digunakan sebagai dasar untuk membuat sesuatu yang baru (Gunawan & Fernandes, 2021). Beberapa ahli mendefinisikan *tempeat* sebagai.

a. **Jason Beaird:**

Dalam buku "The Principles of Beautiful Web Design", *template* adalah file atau set file yang digunakan sebagai awal untuk membuat berkas serupa dengan format yang sudah ditentukan sebelumnya.

b. **Microsoft:**

Templat adalah file yang membantu mendesain dokumen yang menarik, memikat, dan terlihat profesional. Dokumen berisi konten dan elemen desain yang bisa Anda gunakan sebagai titik awal saat membuat sebuah dokumen.

c. **Techterms (sebagai referensi):**

Templat adalah file yang berfungsi sebagai titik awal untuk sebuah dokumen baru, yang biasanya sudah diformat sebelumnya dengan beberapa cara.

d. **Merriam-Webster:**

Mendefinisikan *template* sebagai suatu ukuran, pola, atau cetakan yang digunakan sebagai panduan bentuk suatu karya yang

sedang dibuat, atau suatu molekul (seperti DNA) yang berfungsi sebagai pola untuk menghasilkan makromolekul lain (seperti RNA pembawa).

Secara umum, menurut Azhari (2018) template dapat dilihat sebagai:

1. **Kerangka kerja:** Memberikan struktur dasar untuk sebuah dokumen atau desain.
2. **Pola:** Menyediakan format dan tata letak yang sudah ditentukan sebelumnya.
3. **Titik awal:** Memungkinkan pengguna untuk memulai pembuatan dokumen atau desain baru dengan basis yang sudah ada.
4. **Alat penghemat waktu:** Memudahkan dan mempercepat proses pembuatan konten atau desain.

Template dirancang untuk membantu penulis dalam menyusun cerita pendek. Template ini berisi struktur dan elemen-elemen penting yang membentuk sebuah cerpen. Dengan menggunakan template, penulis dapat dengan mudah merencanakan dan mengembangkan cerita secara sistematis tanpa kehilangan fokus pada elemen-elemen utama cerpen.

2. Fungsi Template

Ketika guru membuatkan siswa template untuk menulis teks cerpen, template tersebut berfungsi (Azhari, 2018) :

1. Memandu siswa dalam menulis langkah demi langkah dalam menyusun teks cerita pendek.
2. Menghemat waktu karena mempercepat proses penulisan dengan menyediakan kerangka yang siap pakai.
3. Menjaga struktur untuk memastikan penulis memiliki alur dan elemen yang lengkap.
4. Meningkatkan kreativitas dengan membebaskan penulis untuk fokus pada pengembangan ide tanpa harus memikirkan format dasar.

F. Penelitian Relevan

Sebelumnya sudah ada penelitian terkait keterampilan menulis cerpen yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh (Berliana Alvionita Pratiwi et al., 2024) dengan judul “Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Proyek untuk Pengembangan Keterampilan Menulis Cerita Pendek di SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dan diferensiasi dalam konteks penulisan cerita pendek di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pendekatan diferensiasi memungkinkan pembelajaran disesuaikan dengan minat dan kemampuan individu siswa, memastikan partisipasi aktif dan keterlibatan yang lebih tinggi. Metode yang dalam penelitian ini menggunakan studi literatur, observasi kelas, dan analisis data kualitatif serta kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam model pembelajaran ini mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis cerita pendek. Proyek menulis tidak hanya membantu siswa memahami struktur naratif, penggunaan bahasa, dan teknik-teknik sastra namun juga mendorong siswa berpikir kritis dan analitis melalui proses revisi dan evaluasi.

1. Lalu ada penelitian lain yang sama mengangkat materi teks cerpen yakni dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Reading To Learn* terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Padang” (Lanen & Atmazaki, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Reading To Learn* terhadap keterampilan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang. Penelitian jenis kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen semu dengan design pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang dan sampel penelitian berjumlah 36 orang. Teknik analisis data yang digunakan diantaranya yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, uji

homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan keterampilan siswa dalam menulis cerpen. Pada skor *pretest* menulis cerpen siswa diperoleh skor rata-rata sebesar 76,62 mengalami peningkatan pada skor *posttest* dngan rata-rata sebesar 81,71. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *Reading To Learn* terhadap keterampilan menulis teks cerpen siswa kelas IX SMA Negeri 7 Padang.

Lalu penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah” (Filaili, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peeningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas IX SMP 6 Balikpapan melalui strategi pembelajaran berbasis masalah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi tindakan dalam siklus I dan siklus II mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran dann praktik menulis cerpen. Penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran menulis cerpen.

Selanjutnya penelitian dengan judul “Pengembangan Template Media Pembelajaran Sebagai Sarana Presentasi Mahasiswa dalam Mata Kuliah Seminar Tata Boga” (Azhari et al., 2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan template media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa yang ideal dan tervalidasi. Desain penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan diawali dengan tahap identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi dan studi literatur, desain produk, validasi desain dan desain teruji sebagai tahap terakhir dari keseluruhan langkah penelitian. Desain template media pembelajaran yang baik adalah desain yang sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku. Pengembangan template media pembelajaran dilakukan dengan mengadopsi konsep desain simplicity

dimana konsep ini menggunakan tampilan slide presentasi yang sederhana dan mudah dimengerti. Hasil validasi desain template media pembelajaran sebagai sarana presentasi mahasiswa dalam mata kuliah Seminar Tata Boga menunjukkan bahwa pengembangan template media pembelajaran berada pada kategori layak digunakan dengan persentase skor kelayakan sebesar 92% dan 82,67% dari dua orang validator.

Terakhir penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC dan Kebiasaan Membaca Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen” (Dani et al., 2022). Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC). Serta untuk melihat pengaruh kebiasaan membaca apresiatif tinggi dan rendah terhadap keterampilan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan empat hal sebagai berikut. Pertama, keterampilan menulis teks cerpen siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Kedua, keterampilan menulis teks cerpen siswa yang memiliki kebiasaan membaca apresiatif tinggi yang diajar dengan menggunakan model Ketiga, keterampilan menulis teks cerpen siswa yang memiliki kebiasaan membaca apresiatif rendah yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe CIRC lebih baik daripada yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Keempat, tidak terdapat interaksi antara kebiasaan membaca apresiatif dengan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC dalam mempengaruhi keterampilan menulis teks cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam.

Empat penelitian ini memiliki kesamaan dengan yang sedang penulis garap saat ini yakni sama-sama pada muatan keterampilan menulis teks cerpen. Yang membedakannya adalah pada metode, model dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini sangat berbeda. Dua diantaranya menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan pendekatan pendekatan diferensiasi, satu penelitian dengan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC dan satu lagi menggunakan metode pembelajaran *reading to learn* dalam penelitian mereka sementara dalam penelitian yang saat ini digarap menggunakan bahan ajar berbasis template. Selain itu jenjang pendidikan juga berbeda pada penelitian yang saat ini digarap berada di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) sementara dua penelitian di atas berada di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Alasan peneliti menggunakan bahan ajar berbasis template dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerpen adalah kepraktisan. Artinya bahan ajar ini dapat langsung dipraktekkan di dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Dengan bahan ajar *template*, siswa dapat lebih mudah memulai proses menulis karena mereka memiliki panduan langkah demi langkah yang dapat diikuti. Layaknya panduan, adanya *template* sangat memudahkan siswa dalam menulis teks cerpen sesuai dengan komponen *template* yang ada. Bahan ajar ini juga diharapkan mampu memotivasi siswa untuk lebih kreatif dalam mengeksplorasi ide cerita. Guru dapat menggunakan *template* sebagai alat untuk mengarahkan siswa secara sistematis dalam menulis cerpen, sambil memberikan kebebasan bagi mereka untuk menambahkan sentuhan personal pada cerpen yang ditulis.

Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu menghasilkan cerpen dengan struktur yang lebih baik, tetapi juga merasa lebih percaya diri dan menikmati proses menulis. Dengan demikian, kemampuan menulis cerpen siswa kelas IX SMPN 21

Bengkulu Utara dapat meningkat secara signifikan, dan pembelajaran menulis menjadi kegiatan yang lebih bermakna dan menyenangkan.