

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK DENGAN BERMAIN IMAJINASI DAN MIND MAP

Leonardo Damanik

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
PPs Universitas Negeri Medan
e-mail : leonardodamanik@gmail.com

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 berkreaitivitas, 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 N 1 Silau Kahean. 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

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 didalamnya) 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).

PEMBAHASAN

1. 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 bertindak 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.

2. 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 relative pendek.

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).

3. Bermain Imajinasi

Imajinasi adalah berangan – angan atau berkhayal. Imajinasi merupakan daya piker 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 terpatriti dalam diri tiap orang. (Waas, 2005:66)

4. *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, beranganangan, atau berkhayal sesuatu dengan menggunakan alat indera dan menghubungkan-hubungkan (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).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada 16 orang siswa kelas X-1 SMA Negeri 1

Silau kahean, Kabupaten Simalungun. Metode pengajaran yang digunakan pada sekolah tersebut 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.

HASIL PENELITIAN

1. Proses Pembelajaran Siswa Kelas X SMA N 1 Silau Kahean

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 kerangka karangan. Pertemuan diakhiri piramid alur cerita dan mendengarkan dengan membaca doa. Sebelumnya guru penjelasan guru tentang cerpen, piramid berpesan kepada siswa yang belum alur dan kerangka karangan. Selesai menyusun kerangka karangan menerangkan, siswa ditugasi dapat melanjutkannya di asrama. menentukan topik cerpen dan menyusun

Tabel 1. Hasil Penilaian Cerpen pada Penelitian									
No.	Nama Siswa	I	II	III	IV	V	Jml.		
Rata2									
1.	Adyan Purba	67	68	67	70	65	337	67	
2.	Beni Sutepu	72	66	68	68	70	344	69	
3.	Chairul Sitopu	70	67	69	70	68	344	68	
4.	Dede Sinaga	65	65	65	62	60	317	63	
5.	Hamdani M.	75	72	74	75	72	368	74	
6.	Indra	70	67	67	68	65	337	67	
7.	Iqa Saragih	72	70	72	75	69	358	72	
8.	Marina.	70	68	65	70	68	341	68	
9.	Rafi Purba	75	70	74	70	72	361	72	
10.	Rizki Sipayung	62	65	64	60	60	311	62	
11.	Rama Manurung	66	65	67	65	60	323	64	
12.	Ramdani Saragih	75	72	70	70	70	357	71	
13.	Restu M. A.	74	72	72	70	74	362	72	
14.	Rico Batubara	70	68	67	67	68	340	68	
15.	Tri Suyatno Sinaga	72	70	70	69	70	351	70	
16.	Uliana Sinaga	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 topiknya. 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 2. Hasil Penilaian Cerpen pada Penelitian

No.	Nama Siswa	I	II	III	IV	V	Jml.	
	Rata2							
1.	Adyan Purba	73	72	74	70	74	363	73
2.	Beni Sitepu	74	73	71	72	75	365	73
3.	Chairul Sitopu.	70	68	68	72	72	350	70

4.	Dede Sinaga	80	78	76	70	80	384	77
5.	Hamdani M.	85	85	85	85	85	425	85
6.	Indra Sinaga	72	72	73	65	70	352	70
7.	Ika Saragih	82	78	75	80	85	402	80
8.	Marina.	78	80	80	82	78	398	80
9.	Rafi Purba	85	84	83	85	87	425	85
10.	Rizki Sipayung	70	73	67	65	70	345	69
11.	Rama Manurung.	75	70	70	65	70	350	70
12.	Ramdani Saragih	75	74	72	73	76	370	74
13.	Restu M. A.	80	82	80	75	85	402	80
14.	Rico Batubara	78	73	74	76	72	373	75
15.	Tri Suyatno Sinaga	87	85	85	80	83	420	84
16.	Uliana Sinaga	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.

SIMPULAN

1. 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.

2. Imajinasi adalah khayalan atau anganangan. 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.

3. 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-1 SMA N 1 Silau Kahean senang menulis

cerpen dan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerpen.

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 nsu 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
- Sumardjo, Jakob. 2004. *Seluk-Beluk dan Petunjuk Menulis Cerita Pendek*. Bandung : Pustaka Latifah.
- Yrama Widya. Sarwono, Sarlito Wirawan. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Waas, Lane Longino. 2005. *Ayo, Berkhayallah, Imagine That*. Diterjemahkan oleh Ibnu Setiawan. Bandung : Mizan Media Utama.