

## **BAB II LANDASAN TEORETIS**

### **A. Kajian Teoretis**

#### **1. Hakikat Pembelajaran Teks Cerpen di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Berdasarkan Kurikulum Merdeka**

Kurikulum yang digunakan pada satuan pendidikan di Indonesia seringkali mengalami perubahan. Hal ini disebabkan pemerintah terus berupaya meningkatkan dan menyempurnakan kurikulum supaya peserta didik mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Perubahan kurikulum terbaru saat ini yaitu perubahan dari Kurikulum 2013 revisi menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka menjadi salah satu opsi yang dapat dipilih oleh satuan pendidikan. Perubahan kurikulum ini diharapkan mampu membawa pendidikan di Indonesia lebih baik dan lebih maju lagi.

Menurut Darsono (Ubabuddin, 2019: 21), pembelajaran merupakan kegiatan seorang guru yang membuat tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik. Pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang di dalamnya terdapat seseorang yang dapat menerima pengetahuan/pemahaman. Pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan, terdapat sebuah acuan yang disebut dengan kurikulum. Dalam Kurikulum Merdeka, materi yang terdapat di kelas VIII SMP salah satunya adalah teks cerita pendek.

Dengan perubahan kurikulum, pembelajaran di sekolah pun akan mengalami perubahan. Untuk mengetahui pembelajaran di sekolah, khususnya pembelajaran

teks cerpen kelas VIII jenjang SMP yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, penulis akan menjelaskan elemen-elemen yang terdapat pada kurikulum dimulai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran teks cerpen sebagai berikut.

**a. Capaian Pembelajaran (CP)**

Dalam SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022, capaian pembelajaran merupakan kompetensi pembelajaran yang perlu dicapai peserta didik di akhir fase. Capaian pembelajaran memberikan kerangka pembelajaran yang memandu pendidik dalam memberikan stimulasi yang dibutuhkan. Capaian pembelajaran ini sebagai pedoman dalam menyusun Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Capaian Pembelajaran (CP) dalam penelitian ini adalah fase D elemen membaca dan memirsa jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kemendikbud (2022: 9-10) menyatakan,

Pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan; Peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur, dan menuliskan tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya. Peserta didik mengembangkan kompetensi diri melalui pajanan berbagai teks untuk penguatan karakter.

**Tabel 2. 1**  
**Fase D Berdasarkan Elemen**

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai informasi dari topik aktual yang didengar.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu menyampaikan gagasan, pikiran kemampuan menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, pemecahan masalah, dan pemberian solusi secara lisan dalam bentuk monolog dan dialog logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menggunakan dan memaknai kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk berbicara dan menyajikan gagasannya. Peserta didik mampu menggunakan ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik mampu berdiskusi secara aktif, konstruktif, efektif, dan santun. Peserta didik mampu

	menuturkan dan menyajikan ungkapan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan dalam bentuk teks informatif dan fiksi melalui teks multimoda. Peserta didik mampu mengungkapkan dan mempresentasikan berbagai topik aktual secara kritis.
Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.

#### **b. Elemen Capaian Pembelajaran**

Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat elemen capaian pembelajaran yang terbagi berdasarkan fase perkembangan di setiap jenjang pendidikan. Terdapat tujuh fase capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, yaitu fase A, fase B, fase C, fase D, fase E, dan fase F. Jenjang SMP masuk dalam fase D. Terdapat empat elemen mata pelajaran bahasa Indonesia pada fase D, di antaranya menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis. Elemen dalam penelitian ini adalah elemen membaca dan memirsa.

Dalam SK Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022, elemen membaca dan memirsa memiliki capaian pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 2. 2**  
**Elemen Capaian Pembelajaran**

Elemen	Capaian Pembelajaran
Membaca dan Memirsa	Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, eksplanasi dan eksposisi dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan simpati, kepedulian, empati atau pendapat pro dan kontra dari teks visual dan audiovisual. Peserta didik menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks. Peserta didik mampu mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa.

### c. Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan pembelajaran (TP) merupakan deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, sikap). Tujuan pembelajaran disusun secara kronologis berdasarkan urutan pembelajaran dari waktu ke waktu yang menjadi prasyarat menuju capaian pembelajaran (CP). Dalam capaian pembelajaran terdapat kompetensi dan lingkup materi yang merupakan komponen utama tujuan pembelajaran.

Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (2022: 4), Bab II Pasal 5 Ayat 1 menyatakan, “Capaian pembelajaran yang

menjadi tujuan belajar dari suatu unit pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam pasal 3 ayat (1) huruf a) merupakan sekumpulan kompetensi dan lingkup materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum satuan pendidikan.” Tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Dalam kegiatan pembelajaran tentu harus memiliki arah yang menjadi acuan, setelah peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran menganalisis unsur pembangun teks cerpen dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan rasa tanggungjawab, diharapkan peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan capaian pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 2. 3**  
**Tujuan Pembelajaran**

<b>Kompetensi</b>	<b>Konten</b>	<b>Variasi</b>
Peserta didik mampu menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek yang dibaca	Karya Fiksi (Cerpen)	Menganalisis (C4)

#### **d. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)**

Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (2022: 4), Bab II Pasal 8 Ayat 1 menyatakan,

Cara menilai ketercapaian tujuan belajar sebagaimana dimaksud dalam pasal 3 ayat (1) huruf c dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan beragam teknik, dan atau instrumen penilain yang sesuai dengan tujuan belajar. Cara menilai ketercapaian tujuan belajar sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mengacu pada standar penilaian pendidikan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Penulis jabarkan Indikator Ketercapaian Pembelajaran (IKTP) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik diharapkan mampu menemukan, dan menjelaskan tema dengan tepat dalam teks cerpen yang dibaca beserta bukti dan alasan yang tepat.
- 2) Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi tokoh utama dan tokoh pendukung, tokoh protagonis dan tokoh antagonis, tokoh statis dan tokoh dinamis, serta menjelaskan dengan tepat tokoh dalam teks cerpen yang dibaca beserta bukti dan alasan yang tepat.
- 3) Peserta didik diharapkan mampu menemukan, dan menjelaskan dengan tepat karakter penokohan dalam teks cerpen yang dibaca beserta bukti dan alasan yang tepat.
- 4) Peserta didik diharapkan mampu menemukan, serta menjelaskan dengan tepat alur pengenalan cerita, awal konflik, menuju konflik, klimaks, dan penyelesaian dengan tepat dalam teks cerpen yang dibaca beserta bukti dan alasan yang tepat.
- 5) Peserta didik diharapkan mampu menemukan, serta menjelaskan latar tempat, latar waktu, dan latar sosial dengan tepat dalam teks cerpen yang dibaca beserta bukti dan alasan yang tepat.
- 6) Peserta didik diharapkan mampu menemukan, serta menjelaskan majas/gaya bahasa perbandingan (simile, metafora, personifikasi), majas/gaya bahasa pertautan (metonimia, sinekdok, hiperbola), dan majas/gaya bahasa pertantangan

yaitu paradoks dengan tepat dalam teks cerpen yang dibaca beserta bukti dan alasan yang tepat.

- 7) Peserta didik diharapkan mampu menemukan, serta menjelaskan dengan tepat sudut pandang orang ketiga, dan sudut pandang orang pertama beserta bukti dan alasan yang tepat.
- 8) Peserta didik diharapkan mampu menemukan, dan menjelaskan dengan tepat amanat atau pesan yang disampaikan oleh penulis beserta bukti dan alasan yang tepat.
- 9) Peserta didik diharapkan mampu menemukan, serta menjelaskan dengan tepat unsur ekstrinsik nilai-nilai kehidupan yaitu nilai moral, nilai sosial, dan nilai budaya beserta bukti dan alasan yang tepat.

## **2. Hakikat Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Salah satu model pembelajaran yang diasumsikan dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan membuat siswa aktif yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* atau yang sering disebut TGT. Menurut Huda (2011: 197), “TGT adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.”

Menurut Rusman (2018: 224-225),

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS/LKPD kepada setiap

kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Pendapat yang sudah dikemukakan diperkuat lagi oleh pendapat Fathurrohman (2020: 55) “Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa mengairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*”.

Model TGT ini sesuai dengan namanya merupakan model pembelajaran yang melibatkan adanya permainan turnamen antar kelompok dalam proses belajarnya. Tentunya turnamen yang diadakan merupakan turnamen akademik sekaitan dengan materi yang akan diajarkan. Pernyataan ini sesuai dengan apa yang diungkapkan Slavin (dalam Huda 2011: 116-117)

Penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi *game akademik*.

Huda (2011: 197)

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari tiga orang berkemampuan renda, sedang, dan tinggi. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game akademik*.

Saco (dalam Rusman 2018: 224)

Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Shoimin (2020: 203-204)

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik dimana siswa berkompetensi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang inovatif untuk merangsang keaktifan siswa dalam tim atau kelompok dalam bentuk turnamen akademik untuk menguasai materi pembelajaran. Kemudian menekankan pada arah penyelesaian masalah maupun tugas secara kelompok yang nantinya peserta didik akan saling memberikan pendapat satu sama lain. Selain itu, tercapainya pemahaman peserta didik secara menyeluruh serta tumbuhnya jiwa solidaritas antara individu satu dengan lainnya dengan menghargai pendapat orang lain, sehingga nantinya akan menambah atau membuka cara berpikir peserta didik tersebut ke arah yang lebih luas.

#### **b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

Dalam melakukan proses pembelajaran dengan model apapun tentunya harus ada langkah-langkah yang harus diperhatikan, termasuk juga langkah-langkah

pada model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Menurut Shoimin (2014: 205-207), menjelaskan bahwa terdapat lima tahapan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di antaranya sebagai berikut.

- 1) Penyajian kelas (penyampaian materi).
- 2) Belajar dalam kelompok, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras.
- 3) Permainan, kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor.
- 4) Pertandingan atau lomba, adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi.
- 5) Penghargaan kelompok, setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Dalam menerapkan model pembelajaran pendidik harus memerhatikan langkah-langkah pembelajaran, supaya pembelajaran yang dilaksanakan berjalan efektif. Dalam melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, penulis merumuskan sintak model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang di modifikasi dalam kegiatan pembelajaran menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek.

### **Kegiatan Inti**

#### **Penyajian Kelas**

- 1) Peserta didik mengamati penjelasan guru mengenai menganalisis unsur pembangun teks cerpen melalui pemaparan secara langsung.
- 2) Peserta didik melakukan tanya jawab bersama pendidik mengenai unsur pembangun teks cerpen.

### **Belajar dalam Kelompok**

- 3) Peserta didik dibimbing untuk membentuk kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) yang ditunjuk secara langsung oleh pendidik, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang. Fungsi dari kelompok adalah untuk mendalami materi bersama anggota kelompoknya dan saling bekerja sama.
- 4) Peserta didik dalam kelompok masing-masing diberi lembar kerja peserta didik (LKPD), untuk menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek yang disajikan oleh pendidik. Dalam hal ini, peserta didik menganalisis unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik teks cerita pendek.
- 5) Peserta didik dalam kelompoknya masing-masing berdiskusi memecahkan permasalahan yang disajikan dalam LKPD, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan teman kelompoknya jika terdapat kekeliruan.

### **Permainan**

- 6) Setelah berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing, kemudian peserta didik menyimak penjelasan arahan atau teknis permainan dan turnamen yang akan dilaksanakan.
- 7) Setiap perwakilan kelompok diminta untuk maju ke depan untuk melakukan *suit* guna menentukan urutan kelompok yang akan memulai permainan terlebih dahulu.
- 8) Selanjutnya, kelompok yang menang mendapatkan giliran pertama, disusul oleh kelompok lainnya sesuai hasil *suit* tersebut.

- 9) Jika berhasil menjawab pertanyaan, maka kelompok tersebut berhak untuk mendapatkan poin yang telah ditetapkan oleh pendidik. Akan tetapi, pertanyaan yang sudah dipilih, tidak dapat dipilih lagi oleh kelompok lain.
- 10) Peserta didik dari setiap kelompok memilih soal gulungan (berisi pertanyaan dan bobot skor sama) yang disediakan oleh pendidik.
- 11) Setelah memilih soal gulungan peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam gulungan tersebut.
- 12) Peserta didik dengan perwakilannya dapat menjawab pertanyaan tersebut secara langsung lisan, dengan menyebutkan pertanyaan beserta jawabannya.
- 13) Peserta didik akan saling bergantian mengambil gulungan soal dan menjawab soal.
- 14) Setelah permainan selesai, pendidik akan mengecek dan menilai jawaban yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
- 15) Peserta didik dalam kelompoknya akan mendapatkan skor sesuai bobot yang ditetapkan apabila mampu menjawab gulungan soal dengan benar.
- 16) Dua kelompok yang meraih skor tertinggi akan masuk ke dalam babak pertandingan.

### **Pertandingan atau Lomba**

- 17) Dalam pelaksanaan pertandingan yang dimodifikasi, setiap anggota kelompok berkesempatan untuk menjawab soal yang disediakan, namun masing-masing anggota memiliki waktu 1 menit untuk menjawab soal tersebut.

- 18) Pertandingan kedua kelompok akan saling berhadapan, dengan disediakan 1 meja dan 2 buah kursi.
- 19) Setelah pertandingan selesai, maka peserta didik dengan bantuan pendidik menilai jawaban yang telah dikerjakan oleh peserta didik.
- 20) Peserta didik dalam kelompoknya akan mendapatkan skor apabila jawaban yang diberikan benar.

### **Perhargaan Kelompok**

- 21) Berdasarkan pemerolehan jika rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan, akan mendapatkan penghargaan/ hadiah (*reward*) dari pendidik. Tim atau kelompok mendapatkan julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor mencapai 50 atau lebih, julukan “*Great Team*” apabila rata-rata skor mencapai 50-40, dan “*Good Team*” apabila rata-rata skor 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.
- 22) Peserta didik dan pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok yang telah memenangkan pertandingan.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

#### 1) Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin (dalam Fathurrohman 2020: 60) beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut.

- a) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan *Teams Games Tournament* memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional.

- b) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- c) Meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- d) Meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerjasama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- e) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- f) Meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Pendapat lainnya juga dikemukakan oleh Shoimin (2020: 207-208)

beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut.

- a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c) Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d) Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

## 2) Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Beberapa kekurangan yang dimiliki model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini menurut Slavin (dalam Fathurrohman 2020: 60-61) yaitu sebagai berikut.

- a) Bagi Guru  
Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga

melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

b) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik bagi siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Shoimin (2014:208) memiliki pendapat mengenai beberapa kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di antaranya sebagai berikut..

- a) Membutuhkan waktu yang lama.
- b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum ditetapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

### 3. Hakikat Teks Cerpen

#### a. Pengertian Teks Cerpen

Cerpen merupakan karangan pendek yang berbentuk prosa, menggambarkan sebagian dari kehidupan tokoh yang penuh dengan konflik, peristiwa yang mengharukan dan menyenangkan, serta mengandung pesan yang tidak mudah dilupakan. Selain itu, cerita pendek merupakan karangan rekaan yang melukiskan suatu peristiwa atau kejadian yang menyangkut perilaku kehidupan manusia, bentuk karya fiksi yang menunjukkan sifat yang serba pendek baik peristiwa yang diceritakan, isi cerita. Cerita pendek memiliki unsur pembangun meliputi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik di antaranya tema, tokoh, penokohan, alur/plot, latar/*setting*, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat.

Sedangkan unsur ekstrinsik di antaranya latar belakang penulis, latar belakang masyarakat, dan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerpen. Menurut Kosasih (2014: 111) “Cerita pendek merupakan cerita yang habis dibaca sekitar sepuluh menit atau setengah jam. Jumlah katanya sekitar 500-5.000 kata. Karena itu cerita pendek sering diungkapkan dengan cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk”. Cerita pendek atau cerpen adalah salah satu dari bagian dalam prosa yang berbentuk cerita fiksi dengan hanya satu konflik. Sementara itu, fiksi sendiri memiliki pengertian berupa tulisan prosa tentang peristiwa dan karakter yang dibayangkan (tidak nyata). Berbeda dengan novel ataupun novelet, cerpen lebih pendek dari segi isi (Simanungkalit 2020: 210).

Amalia dan Fadhilasari (2022: 159-160) melanjutkan bahwa, cerita pendek mempunyai ciri-ciri di antaranya:

Panjang karangan kurang lebih 3-10 halaman (kurang dari 10.000 kata); Cerita singkat, pendek, padat, dan berarti lebih pendek dari novel; Ceritanya fiktif dan rekaan; Habis dibaca sekali duduk; Penokohan sangat sederhana, singkat dan tidak mendalam; Sumber cerita dari kehidupan sehari-hari; Tokoh-tokohnya mengalami konflik sampai pada penyelesaian; Penggunaan kata-katanya (khas) dan mudah dikenal masyarakat; Meninggalkan kesan mendalam dan efek terhadap perasaan pembaca; Beralur tunggal dan lurus.

Keberagaman cerita pendek banyak ditemui dalam berbagai media, seperti media elektronik maupun media cetak. Hal tersebut tentu menjadi semilir angin bagi para penikmat karya sastra dan pendidik sastra saat hendak mencari berbagai referensi cerita pendek untuk dijadikan sebagai hiburan atau media pembelajaran sebab di sisi lain cerita pendek cukup mudah dinikmati oleh peserta didik sesuai dengan tingkat kemampuannya masing-masing. Namun, dari banyaknya cerita

pendek yang ditemui, penggunaan sebuah cerita pendek harus melalui tahap pengkajian agar penggunaan teks cerita pendek dapat disesuaikan dengan perkembangan pembacanya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan jenis prosa naratif fiktif yang menceritakan kehidupan seseorang atau kisah yang diceritakan secara ringkas dan singkat dengan fokus pada suatu tokoh saja. Cerpen juga termasuk dalam kategori narasi, yaitu rangkaian peristiwa yang terjadi hanya pada satu waktu. Dibandingkan dengan karya-karya fiksi lain yang lebih panjang seperti novel, cerpen biasanya singkat, padat, langsung pada tujuannya, dan dapat dibaca dalam sekali duduk. Teknik pengisahan cerpen yang banyak diminati pembaca adalah cerpen dengan teknik pengisahan standar atau bersifat umum. Biasanya cerpen memiliki tiga bagian besar di antaranya awalan (pembuka), tengahan, dan akhiran (penutup).

### **Contoh Teks Cerpen**

#### **Robohnya Surau Kami**

A.A Navis

Kalau beberapa tahun yang lalu Tuan datang ke kota kelahiranku dengan menumpang bis, Tuan akan berhenti di dekat pasar. Maka kira-kira sekilometer dari pasar akan sampailah Tuan di jalan kampungku. Pada simpang kecil ke kanan, simpang yang kelima, membeloklah ke jalan sempit itu. Dan di ujung jalan nanti akan Tuan temui sebuah surau tua. Di depannya ada kolam ikan, yang airnya mengalir melalui empat buah pancuran mandi. Dan di pelataran kiri surau itu akan Tuan temui seorang tua yang biasanya duduk di sana dengan segala tingkah ketuaannya dan ketaatannya beribadat. Sudah bertahun-tahun ia sebagai garin, penjaga surau itu. Orang-orang memanggilnya Kakek.

Sebagai penjaga surau, Kakek tidak mendapat apa-apa. Ia hidup dari sedekah yang dipungutnya sekali se-Jumat. Sekali enam bulan ia mendapat seperempat dari hasil pemungutan ikan mas dari kolam itu. Dan sekali setahun orang-orang mengantarkan fitrah Id kepadanya. Tapi sebagai garin ia tak begitu dikenal. Ia lebih di kenal sebagai pengasah pisau. Karena ia begitu mahir dengan pekerjaannya itu. Orang-orang suka minta tolong kepadanya, sedang ia tak pernah minta imbalan apa-apa. Orang-orang perempuan yang minta tolong mengasahkan pisau atau gunting, memberinya sambal sebagai imbalan. Orang laki-laki yang minta tolong, memberinya imbalan rokok, kadang-kadang uang. Tapi yang paling sering diterimanya ialah ucapan terima kasih dan sedikit senyum.

Tapi kakek ini sudah tidak ada lagi sekarang. Ia sudah meninggal. Dan tinggallah surau itu tanpa penjaganya. Hingga anak-anak menggunakannya sebagai tempat bermain, memainkan segala apa yang disukai mereka. Perempuan yang kehabisan kayu bakar, sering suka mencopoti papan dinding atau lantai di malam hari.

Jika Tuan datang sekarang, hanya akan menjumpai gambaran yang mengesankan suatu kesucian yang bakal roboh. Dan kerobohan itu kian hari kian cepat berlangsungnya. Secepat anak-anak berlari di dalamnya, secepat perempuan mencopoti pekayumannya. Dan yang terutama ialah sifat masa bodoh manusia sekarang, yang tak hendak memelihara apa yang tidak di jaga lagi.

Dan biang keladi dari kerobohan ini ialah sebuah dongengan yang tak dapat disangkal kebenarannya. Beginilah kisahnya.

Sekali hari aku datang pula mengupah Kakek. Biasanya Kakek gembira menerimaku, karena aku suka memberinya uang. Tapi sekali ini Kakek begitu muram. Di sudut benar ia duduk dengan lututnya menegak menopang tangan dan dagunya. Pandangannya sayu ke depan, seolah-olah ada sesuatu yang mengamuk pikirannya. Sebuah belek susu yang berisi minyak kelapa, sebuah asahan halus, kulit sol panjang, dan pisau cukur tua berserakan di sekitar kaki Kakek. Tidak pernah aku melihat Kakek begitu durja dan belum pernah salamku tak disahutinya seperti saat itu. Kemudian aku duduk disampingnya dan akujamah pisau itu. Dan aku tanya Kakek, "Pisau siapa, Kek?"

"Ajo Sidi."

"Ajo Sidi?"

Kakek tak menyahut. Maka aku ingat Ajo Sidi, si pembual itu. Sudah lama aku tak ketemu dia. Dan aku ingin ketemu dia lagi. Aku senang mendengar bualannya. Ajo Sidi bisa mengikat orang-orang dengan bualannya yang aneh-aneh sepanjang hari. Tapi ini jarang terjadi karena ia begitu sibuk dengan pekerjaannya. Sebagai pembual, sukses terbesar baginya ialah karena semua pelaku-pelaku yang diceritakannya menjadi model orang untuk diejek

dan ceritanya menjadi pamer akhirnya. Ada-ada saja orang-orang di sekitar kampungku yang cocok dengan watak pelaku-pelaku ceritanya. Ketika sekali ia menceritakan bagaimana sifat seekor katak, dan kebetulan ada pula seorang yang ketagihan menjadi pemimpin berkelakuan seperti katak itu, maka untuk selanjutnya pimpinan tersebut kami sebut pimpinan katak.

Tiba-tiba aku ingat lagi pada Kakek dan kedatangan Ajo Sidi kepadanya. Apakah Ajo Sidi telah membuat bualan tentang Kakek? Dan bualan itulah yang mendurjatkan Kakek? Aku ingin tahu. Lalu aku tanya Kakek lagi. “Apa ceritanya, Kek?”

“Siapa?”

“Ajo Sidi.”

“Kurang ajar dia,” Kakek menjawab.

“Kenapa?”

“Mudah-mudahan pisau cukur ini, yang kuasah tajam-tajam ini, menggorok tenggorokannya.”

“Kakek marah?”

“Marah? Ya, kalau aku masih muda, tapi aku sudah tua. Orang tua menahan ragam. Sudah lama aku tak marah-marah lagi. Takut aku kalau imanku rusak karenanya, ibadatku rusak karenanya. Sudah begitu lama aku berbuat baik, beribadat, bertawakal kepada Tuhan. Sudah begitu lama aku menyerahkan diri kepada-Nya. Dan Tuhan akan mengasihi orang yang sabar dan tawakal.”

Ingin tahuku dengan cerita Ajo Sidi yang memurungkan Kakek jadi memuncak. Aku tanya lagi Kakek, “Bagaimana katanya, Kek?”

Tapi Kakek diam saja. Berat hatinya bercerita barangkali. Karena aku telah berulang-ulang bertanya, lalu ia yang bertanya padaku, “Kau kenal padaku, bukan? Sedari kau kecil aku sudah di sini. Sedari mudaku, bukan? Kau tahu apa yang kulakukan semua, bukan? Terkutukkah perbuatanku? Dikutuki Tuhankah semua pekerjaanku?”

Tapi aku tak perlu menjawabnya lagi. Sebab aku tahu, kalau Kakek sudah membuka mulutnya, dia takkan diam lagi. Aku biarkan Kakek dengan pertanyaannya sendiri.

“Sedari muda aku di sini, bukan? Tak kuingat punya istri, punya anak, punya keluarga seperti orang lain, tahu? Tak kupikirkan hidupku sendiri. Aku tak ingin cari kaya, bikin rumah. Segala kehidupanku, lahir batin, kuserahkan kepada Allah Subhanahu wataala. Tak pernah aku menyusahkan orang lain. Lalat seekor enggan aku membunuhnya. Tapi kini aku dikatakan manusia terkutuk. Umpan neraka. Marahkah Tuhan kalau itu yang kulakukan, sangkamu? Akan dikutukinya aku kalau selama hidupku aku mengabdikan kepada-Nya? Tak kupikirkan hari esokku, karena aku yakin Tuhan itu ada dan Pengasih dan Penyayang kepada umat-Nya yang tawakal. Aku bangun pagi-pagi. Aku bersuci. Aku pukul beduk membangunkan manusia dari tidurnya,

supaya bersujud kepada-Nya. Aku sembahyang setiap waktu. Aku puji-puji Dia. Aku baca Kitab-Nya. Alhamdulillah kataku bila aku menerima karunia-Nya. Astagfirullah kataku bila aku terkejut. Masya Allah kataku bila aku kagum. Apa salahnya pekerjaanku itu? Tapi kini aku dikatakan manusia terkutuk.”

Ketika Kakek terdiam agak lama, aku menyelakan tanyaku, “Ia katakan Kakek begitu, Kek?”

“Ia tak mengatakan aku terkutuk. Tapi begitulah kira-kiranya.”

Dan aku melihat mata Kakek berlinang. Aku jadi belas kepadanya. Dalam hatiku aku mengumpati Ajo Sidi yang begitu memukuli hati Kakek. Dan ingin tahuku menjadikan aku nyinyir bertanya. Dan akhirnya Kakek bercerita lagi.

Pada suatu waktu, kata Ajo Sidi memulai, di akhirat Tuhan Allah memeriksa orang-orang yang sudah berpulang. Para malaikat bertugas di samping-Nya. Di tangan mereka terenggam daftar dosa dan pahala manusia. Begitu banyak orang yang diperiksa. Maklumlah di mana-mana ada perang. Dan di antara orang-orang yang diperiksa itu ada seorang yang di dunia dinamai Haji Saleh. Haji Saleh itu tersenyum-senyum saja, karena ia sudah begitu yakin akan dimasukkan ke dalam surga. Kedua tangannya ditopangkan di pinggang sambil membusungkan dada dan menekurkan kepala ke kuduk. Ketika dilihatnya orang-orang yang masuk neraka, bibirnya menyunggingkan senyum ejekan. Dan ketika ia melihat orang yang masuk ke surga, ia melambaikan tangannya, seolah hendak mengatakan ‘selamat ketemu nanti’. Bagai tak habis-habisnya orang yang berantri begitu panjangnya. Susut di muka, bertambah yang di belakang. Dan Tuhan memeriksa dengan segala sifat-Nya.

Akhirnya sampailah giliran Haji Saleh. Sambil tersenyum bangga ia menyembah Tuhan. Lalu Tuhan mengajukan pertanyaan pertama.

‘Engkau?’

‘Aku Saleh. Tapi karena aku sudah ke Mekah, Haji Saleh namaku.’

‘Aku tidak tanya nama. Nama bagiku, tak perlu. Nama hanya buat engkau di dunia.’

‘Ya, Tuhanku.’

‘Apa kerjamu di dunia?’

‘Aku menyembah Engkau selalu, Tuhanku.’

‘Lain?’

‘Setiap hari, setiap malam. Bahkan setiap masa aku menyebut-nyebut nama-Mu.’

‘Lain?’

‘Ya, Tuhanku, tak ada pekerjaanku selain daripada beribadat menyembah-Mu, menyebut-nyebut nama-Mu. Bahkan dalam kasih-Mu, ketika aku sakit,

nama-Mu menjadi buah bibirku juga. Dan aku selalu berdoa, mendoakan kemurahan hati-Mu untuk menginsafkan umat-Mu.’

‘Lain?’

Haji Saleh tak dapat menjawab lagi. Ia telah menceritakan segala yang ia kerjakan. Tapi ia insaf, pertanyaan Tuhan bukan asal bertanya saja, tentu ada lagi yang belum dikatakannya. Tapi menurut pendapatnya, ia telah menceritakan segalanya. Ia tak tahu lagi apa yang harus dikatakannya. Ia termenung dan menekurkan kepalanya. Api neraka tiba-tiba menghawakan kehangatannya ke tubuh Haji Saleh. Dan ia menangis. Tapi setiap air matanya mengalir, diisap kering oleh hawa panas neraka itu.

‘Lain lagi?’ tanya Tuhan.

‘Sudah hamba-Mu ceritakan semuanya, O, Tuhan yang Mahabesar, lagi Pengasih dan Penyayang, Adil dan Mahatahu.’ Haji Saleh yang sudah kuyu mencobakan siasat merendahkan diri dan memuji Tuhan dengan pengharapan semoga Tuhan bisa berbuat lembut terhadapnya dan tidak salah tanya kepadanya.

Tapi Tuhan bertanya lagi: ‘Tak ada lagi?’

O, o, ooo, anu Tuhanku. Aku selalu membaca Kitab-Mu.’

‘Lain?’

‘Sudah kuceritakan semuanya, O, Tuhanku. Tapi kalau ada yang lupa aku katakan, aku pun bersyukur karena Engkaulah Mahatahu.’

‘Sungguh tidak ada lagi yang kaukerjakan di dunia selain yang kauceritakan tadi?’

‘Ya, itulah semuanya, Tuhanku.’

‘Masuk kamu.’

Dan malaikat dengan sigapnya menjewer Haji Saleh ke neraka. Haji Saleh tidak mengerti kenapa ia dibawa ke neraka. Ia tak mengerti apa yang dikehendaki Tuhan daripadanya dan ia percaya Tuhan tidak silap. Alangkah tercengang Haji Saleh, karena di neraka itu banyak teman-temannya di dunia terpenggang hangus, merintih kesakitan. Dan ia tambah tak mengerti dengan keadaan dirinya, karena semua orang yang dilihatnya di neraka itu tak kurang ibadatnya dari dia sendiri. Bahkan ada salah seorang yang telah sampai empat belas kali ke Mekah dan bergelar syekh pula. Lalu Haji Saleh mendekati mereka, dan bertanya kenapa mereka dinerakakan semuanya. Tapi sebagaimana Haji Saleh, orang-orang itu pun, tak mengerti juga.

‘Bagaimana Tuhan kita ini?’ kata Haji Saleh kemudian, ‘Bukankah kita di suruh-Nya taat beribadat, teguh beriman? Dan itu semua sudah kita kerjakan selama hidup kita. Tapi kini kita dimasukkan-Nya ke neraka.’

‘Ya, kami juga heran. Tengoklah itu orang-orang senegeri dengan kita semua, dan tak kurang ketaatannya beribadat,’ kata salah seorang di antaranya.

‘Ini sungguh tidak adil.’

‘Memang tidak adil,’ kata orang-orang itu mengulangi ucapan Haji Saleh.

‘Kalau begitu, kita harus minta kesaksian atas kesalahan kita.’

‘Kita harus mengingatkan Tuhan, kalau-kalau Ia silap memasukkan kita ke neraka ini.’

‘Benar. Benar. Benar.’ Sorakan yang lain membenarkan Haji Saleh.

‘Kalau Tuhan tak mau mengakui kesilapan-Nya, bagaimana?’ suatu suara melengking di dalam kelompok orang banyak itu.

‘Kita protes. Kita resolusikan,’ kata Haji Saleh.

‘Apa kita revolusikan juga?’ tanya suara yang lain, yang rupanya di dunia menjadi pemimpin gerakan revolusioner.

‘Itu tergantung kepada keadaan,’ kata Haji Saleh. ‘Yang penting sekarang, marikita berdemonstrasi menghadap Tuhan.’

‘Cocok sekali. Di dunia dulu dengan demonstrasi saja, banyak yang kita peroleh,’ sebuah suara menyela.

‘Setuju. Setuju. Setuju.’ Mereka bersorak beramai-ramai.

Lalu mereka berangkatlah bersama-sama menghadap Tuhan. Dan Tuhan bertanya, ‘Kalian mau apa?’

Haji Saleh yang menjadi pemimpin dan juru bicara tampil ke depan. Dan dengan suara yang menggeletar dan berirama rendah, ia memulai pidatonya: ‘O, Tuhan kami yang Mahabesar. Kami yang menghadap-Mu ini adalah umat-Mu yang paling taat beribadat, yang paling taat menyembah-Mu. Kamilah orang-orang yang selalu menyebut nama-Mu, memuji-muji kebesaran-Mu, mempropagandakan keadilan-Mu, dan lain-lainnya. Kitab-Mu kami hafal di luar kepala kami. Tak sesat sedikit pun kami membacanya. Akan tetapi, Tuhanku yang Mahakuasa setelah kami Engkau panggil kemari, Engkau memasukkan kami ke neraka. Maka sebelum terjadi hal-hal yang tak diinginkan, maka di sini, atas nama orang-orang yang cinta pada-Mu, kami menuntut agar hukuman yang Kau jatuhkan kepada kami ke surga sebagaimana yang Engkau janjikan dalam Kitab-Mu.’

‘Kalian di dunia tinggal di mana?’ tanya Tuhan.

‘Kami ini adalah umat-Mu yang tinggal di Indonesia, Tuhanku.’

‘O, di negeri yang tanahnya subur itu?’

‘Ya, benarlah itu, Tuhanku.’

‘Tanahnya yang mahakaya raya, penuh oleh logam, minyak, dan berbagai bahan tambang lainnya, bukan?’

‘Benar. Benar. Benar. Tuhan kami. Itulah negeri kami.’ Mereka mulai menjawab serentak. Karena fajar kegembiraan telah membayang di wajahnya kembali. Dan yakinlah mereka sekarang, bahwa Tuhan telah silap menjatuhkan hukuman kepada mereka itu.

‘Di negeri mana tanahnya begitu subur, sehingga tanaman tumbuh tanpa ditanam?’

‘Benar. Benar. Benar. Itulah negeri kami.’

‘Di negeri, di mana penduduknya sendiri melarat?’

‘Ya. Ya. Ya. Itulah dia negeri kami.’

‘Negeri yang lama diperbudak negeri lain?’

‘Ya, Tuhanku. Sungguh laknat penjajah itu, Tuhanku.’

‘Dan hasil tanahmu, mereka yang mengeruknya, dan diangkut ke negerinya, bukan?’

‘Benar, Tuhanku. Hingga kami tak mendapat apa-apa lagi. Sungguh laknat mereka itu.’

‘Di negeri yang selalu kacau itu, hingga kamu dengan kamu selalu berkelahi, sedang hasil tanahmu orang lain juga yang mengambilnya, bukan?’

‘Benar, Tuhanku. Tapi bagi kami soal harta benda itu kami tak mau tahu. Yang penting bagi kami ialah menyembah dan memuji Engkau.’

‘Engkau rela tetap melarat, bukan?’

‘Benar. Kami rela sekali, Tuhanku.’

‘Karena kerelaanmu itu, anak cucumu tetap juga melarat, bukan?’

‘Sungguh pun anak cucu kami itu melarat, tapi mereka semua pintar mengaji. Kitab-Mu mereka hafal di luar kepala.’

‘Tapi seperti kamu juga, apa yang disebutnya tidak dimasukkan ke hatinya, bukan?’

‘Ada, Tuhanku.’

‘Kalau ada, kenapa engkau biarkan dirimu melarat, hingga anak cucumu teraniaya semua. Sedang harta bendamu kaubiarkan orang lain mengambilnya untuk anak cucu mereka. Dan engkau lebih suka berkelahi antara kamu sendiri, saling menipu, saling memeras. Aku beri kau negeri yang kaya raya, tapi kau malas. Kau lebih suka beribadat saja, karena beribadat tidak mengeluarkan peluh, tidak membanting tulang. Sedang aku menyuruh engkau semuanya beramal kalau engkau miskin. Engkau kira aku ini suka pujian, mabuk disembah saja. Tidak. Kamu semua mesti masuk neraka. Hai, Malaikat, halaulah mereka ini kembali ke neraka. Letakkan di keraknya!’

Semua menjadi pucat pasi tak berani berkata apa-apa lagi. Tahulah mereka sekarang apa jalan yang diridai Allah di dunia. Tapi Haji Saleh ingin juga kepastian apakah yang akan dikerjakannya di dunia itu salah atau benar. Tapi ia tak berani bertanya kepada Tuhan. Ia bertanya saja pada malaikat yang menggiring mereka itu.

‘Salahkah menurut pendapatmu, kalau kami, menyembah Tuhan di dunia?’ tanya Haji Saleh.

‘Tidak. Kesalahan engkau, karena engkau terlalu mementingkan dirimu sendiri. Kau takut masuk neraka, karena itu kau taat sembahyang. Tapi engkau melupakan kehidupan kaumu sendiri, melupakan kehidupan anak istrimu sendiri, sehingga mereka itu kucar-kacir selamanya. Inilah kesalahanmu yang terbesar, terlalu egoistis. Padahal engkau di dunia berkaum, bersaudara semuanya, tapi engkau tak mempedulikan mereka sedikit pun.’

Demikianlah cerita Ajo Sidi yang kudengar dari Kakek. Cerita yang memurungkan Kakek.

Dan besoknya, ketika aku mau turun rumah pagi-pagi, istriku berkata apa aku tak pergi menjenguk.

“Siapa yang meninggal?” tanyaku kaget.

“Kakek.”

“Kakek?”

“Ya. Tadi subuh Kakek kedapatan mati di suraunya dalam keadaan yang mengerikan sekali. Ia menggorok lehernya dengan pisau cukur.”

“Astaga! Ajo Sidi punya gara-gara,” kataku seraya cepat-cepat meninggalkan istriku yang tercengang-cengang.

Aku cari Ajo Sidi ke rumahnya. Tapi aku berjumpa dengan istrinya saja. Lalu aku tanya dia.

“Ia sudah pergi,” jawab istri Ajo Sidi.

“Tidak ia tahu Kakek meninggal?”

“Sudah. Dan ia meninggalkan pesan agar dibelikan kain kafan buat Kakek tujuh lapis.”

“Dan sekarang,” tanyaku kehilangan akal sungguh mendengar segala peristiwa oleh perbuatan Ajo Sidi yang tidak sedikit pun bertanggung jawab, “dan sekarang ke mana dia?”

“Kerja.”

“Kerja?” tanyaku mengulangi hampa.

“Ya, dia pergi kerja.”

*Sumber: ebook kumpulan cerpen A.A.Navis*

## **b. Unsur Pembangun Teks Cerpen**

Sebuah cerpen disusun oleh unsur cerita pembangun yang meliputi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan elemen atau komponen penceritaan yang menjadi bagian utama dalam proses penulisan. Menurut Amalia dan Fadhilasari (2022: 162) menjelaskan, “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”. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2018: 30) berpendapat

bahwa unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar teks sastra itu, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangun atau sistem organisme teks sastra. Riswandi (2022 : 72) berpendapat, “Unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar teks, namun secara langsung ataupun tidak langsung mempengaruhi penciptaan karya itu. Unsur yang dimaksud di antaranya biografi pengarang, situasi dan kondisi sosial, sejarah, dll”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka penulis simpulkan bahwa unsur intrinsik merupakan unsur yang berada dalam teks tersebut, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada dalam luar teks tersebut tetapi memengaruhi terbentuknya teks tersebut. Karya sastra khususnya cerita pendek dibangun oleh unsur yang saling berkaitan sehingga membentuk cerita yang utuh. Beberapa hal yang menjadi unsur intrinsik cerita pendek yaitu tema, tokoh, penokohan, latar/plot, alur/*setting*, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik cerita pendek yaitu latar belakang penulis, latar belakang masyarakat, dan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah cerpen. Dalam cerita pendek terdapat dua unsur pembangun, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Berikut merupakan penjelasan tentang bagian-bagian dari unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

## 1. Tema

Tema merupakan gagasan pokok atau gagasan sentral yang harus ada dalam sebuah karya fiksi tetapi tidak disamakan artinya dengan topik karena mempunyai pengertian yang berbeda. Riswandi (2022: 79) berpendapat bahwa “Tema adalah ide/gagasan yang yang ingin disampaikan pengarang dalam ceritanya. Tema ini akan diketahui setelah seluruh unsur prosa fiksi itu dikaji”. Hal tersebut selaras dengan pendapat Kosasih (2017 : 122), “Tema adalah gagasan utama atau pokok cerita”.

Kosasih (2014: 112)

Keberadaan tema selebihnya diperkuat oleh keberadaan latar dan peran-peran para tokohnya.

Simanungkalit (2020: 210) menjelaskan

Tema berbeda dengan judul. Tema bersifat lebih umum dari permasalahan yang diangkat dan pada umumnya disampaikan dalam bentuk kata benda (nomina), seperti kesetiakawanan, persahabatan, percintaan, perjuangan kelas, pertempuran, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut penulis menyimpulkan bahwa tema adalah hal yang sangat penting dalam sebuah karya sastra, yang mrrmberi masukan bagi unsur-unsur lain yang menjadi unsur pembentuk suatu karya sastra. Tema karya prosa dapat tergambar melalui dialog antar tokoh, konflik yang dibangun penulis, atau melalui komentar tidak langsung.

## 2. Tokoh

Tokoh merupakan orang-orang ciptaan pengarang yang dikisahkan perjalanan hidupnya dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku maupun penderita berbagai peristiwa yang diceritakan. Gambaran tokoh dalam cerita hadir

sebagai seseorang yang memiliki kualitas nilai yang diekspresikan dalam tokoh, tokoh tidak selalu berwujud manusia (fisik) tetapi sesuai dengan yang diceritakannya (nonfisik). Jika sebuah cerita tidak terdapat tokoh di dalamnya maka cerita tersebut tidak akan menarik karena tokoh menghidupkan jalan cerita dalam berbagai konflik dan penyelesaiannya. Riswandi (2022: 72) berpendapat, “Di dalam mengkaji unsur-unsur ini ada beberapa istilah yang mesti dipahami, yakni istilah tokoh, watak/karakter, dan penokohan. Tokoh adalah pelaku cerita. Tokoh ini tidak selalu berwujud manusia, tergantung pada siapa yang diceritakannya itu dalam cerita. Watak/karakter adalah sifat dan sikap para tokoh tersebut”. Sejalan dengan pendapat Rohman (2020: 61), “Tokoh adalah pelaku yang menjabarkan segala peristiwa dalam cerita fiksi (prosa). Selain sebagai pemain atau pembawa cerita, tokoh juga mempunyai tugas sebagai penyampai ide, pesan, tujuan, dan tema. Tokoh juga harus bisa membawa pembaca untuk tidak hanya sekadar membaca, tetapi juga memasuki apa yang diperankannya”.

Tokoh pada sebuah karya fiksi biasanya merupakan tokoh rekaan atau tokoh imajinasi pengarang. Menurut Nurgiyantoro (2018: 247) Istilah tokoh merujuk pada orangnya, pelaku cerita. Hal tersebut selaras dengan pendapat Surastina (2018: 68) bahwa tokoh adalah pelaku dalam karya sastra, yang dapat menjadi penentu keberhasilan karya tersebut.

Beberapa pembeda tokoh dalam cerita menurut Riswandi (2022: 73-74) yaitu sebagai berikut.

a. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Berdasarkan segi tingkat pentingnya (peran) tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan atas tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita. Sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan sekali-kali (beberapa kali) dalam cerita dengan porsi penceritaan yang relatif pendek.

b. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Berdasarkan fungsi penampilan tokoh dalam cerita, tokoh dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang mendapat empati pembaca. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik.

c. Tokoh Statis dan Tokoh Dinamis

Berdasarkan berkembang/tidaknya perwatakan, tokoh cerita dapat dibedakan ke dalam tokoh statis dan tokoh dinamis. Tokoh statis adalah tokoh yang memiliki sifat dan watak yang tetap. Sedangkan tokoh dinamis adalah tokoh yang mengalami perkembangan watak sejalan dengan plot yang diceritakan.

### **3. Penokohan**

Salah satu unsur yang sangat berkaitan dengan tokoh yaitu penokohan, karena penokohan merupakan gambaran watak atau perilaku tokoh yang ditampilkan dalam tingkah laku maupun dialog antar tokoh. Penokohan merupakan cara pengarang untuk menciptakan karakterisasi maupun perwatakan pada tokoh

agar dapat diketahui sifat atau karakternya dalam sebuah cerita. Menurut Simanungkalit (2020: 210), “Tokoh yang telah diberi watak dan kapan dia akan muncul disebut dengan penokohan”. Dapat disimpulkan bahwa penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dan watak-wataknya itu dalam cerita.

#### **4. Alur/Plot**

Alur biasa disebut sebagai plot adalah rangkaian urutan peristiwa yang membangun sebuah cerita. Alur merupakan tulang punggung cerita atau jalan cerita yang menghubungkan kausalitas, namun dalam cerpen, alur bisa tidak terlihat secara tersurat karena cakupan waktu cerita yang pendek dalam sebuah cerpen. Namun ada cara yang paling efektif untuk memahami alur sebuah cerpen yakni sebagai struktur rangkaian kejadian dalam sebuah cerita yang disusun secara kronologis. Rohman (2020: 62) menyatakan, “Alur merupakan perpaduan unsur yang membangun cerita sehingga dapat membangun sebuah kerangka utama dalam cerita. Tidak hanya itu, alur juga yang akan membawa cerita untuk memecahkan sebuah konflik didalamnya”. Sejalan dengan Stanton (dalam Nuryatin dan Irawati, 2016 :69) menjelaskan, “Plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain”.

Berdasarkan kriteria urutan waktu, plot atau alur dibedakan menjadi plot lurus atau progresif (maju), plot sorot-balik atau regresif (flashback), dan plot campuran (Nurgiyantoro, 2018). Cerita dikatakan memiliki plot lurus atau progresif (maju) apabila peristiwa yang dikisahkan bersifat kronologis, dimulai dari

pengenalan, klimaks, dan penyelesaian. Sebuah cerita dikatakan memiliki plot sorot-balik atau regresif (flashback) apabila urutan kejadiannya tidak bersifat kronologis. Cerita tidak dimulai dari pengenalan, melainkan dari tahap tengah (klimaks) atau tahap penyelesaian. Sedangkan, sebuah cerita memiliki plot campuran apabila urutan kejadian dalam cerita tersebut bersifat kronologis, tetapi di dalamnya terdapat adegan-adegan sorot balik, atau sebaliknya.

Berikut merupakan penjabaran mengenai tahap-tahap dalam pengaluran dirincikan oleh Surastina (2018: 71) di antaranya.

- a. Tahap penyituasian (*situation*) atau tahap pengenalan  
Dalam bagian ini, pengarang memperkenalkan para tokoh, reaksi antarpelaku, penggambaran fisik, dan penggambaran tempat.
- b. Tahap pemunculan konflik (*generating circumstances*) atau pertentangan  
Dalam bagian ini disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai pertentangan antara pelaku-pelaku (titik pijak menuju pertentangan selanjutnya).
- c. Tahap peningkatan konflik (*rising action*)  
Terjadi peningkatan ketegangan mulai memuncak (nasib pelaku semakin sulit diduga, dan serba samar-samar).
- d. Tahap klimaks  
Bagian ini disebut pula sebagai puncak konflik. Inilah bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan. Pada bagian ini, ditentukannya perubahan nasib beberapa tokohnya. Misalnya, apakah dia kemudian berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.
- e. Tahap penyelesaian (*denouement*)  
Sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang sikap ataupun nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Namun ada pula, cerpen yang penyelesaian akhir ceritanya itu diserahkan kepada imaji pembaca. Jadi, akhir ceritanya itu dibiarkan menggantung, tanpa ada penyelesaian.

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa alur atau plot merupakan rangkaian peristiwa yang bersifat kronologis dengan adanya kaitan

hubungan sebab akibat atau dikenal dengan istilah kausalitas. Umumnya cerpen bergerak dari suatu permulaan melalui suatu pertengahan dan menuju akhir.

### **5. Latar/*Setting***

Latar mempunyai tujuan untuk mengidentifikasi situasi yang digambarkan dalam cerita, tidak hanya mengungkapkan sebagai petunjuk kapan, dimana, dan bagaimana situasi berlangsung melainkan berhubungan sebagai tempat pengambilan nilai-nilai yang ingin diungkapkan pengarang melalui ceritanya, seperti yang berhubungan dengan gambaran tradisi, karakter, perilaku sosial, dan pandangan masyarakat ketika waktu cerita ditulis. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas yang memberikan kesan realistik kepada pembaca, dengan menciptakan suasana tertentu seolah-olah nyata dapat menimbulkan daya bayangan atau imajinasi pembaca. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro 2018: 303), “Latar atau setting yang disebut juga sebagai landasan tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.” Rohman (2020: 62) memberikan pengertian latar adalah segala bentuk keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa. Sejalan dengan Rohman, Amalia dan Fadhilasari (2022: 162) menyatakan “Latar merupakan keterangan mengenai waktu, tempat, dan suasana yang ada dalam karya sastra tersebut”.

Pembagian latar menurut Nurgiyantoro (2018: 315) mengemukakan bahwa latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok dalam latar, yakni latar tempat, latar waktu, dan latar sosial budaya. Ketiga unsur tersebut masing-masing

menawarkan permasalahan yang berbeda, tetap saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Abrams (dalam Riswandi 2022: 75-76) mengemukakan “Latar adalah tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan”. Latar diklasifikasikan menjadi beberapa bagian.

- a. Latar tempat, yaitu latar yang merupakan lokasi tempat terjadinya peristiwa cerita, baik itu nama kota, jalan, gedung, rumah, dan lain-lain.
- b. Latar waktu, yaitu latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa cerita, apakah berupa penanggalan, penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi, siang, sore, dan lain-lain.
- c. Latar sosial, keadaan yang berupa adat istiadat, budaya, nilai-nilai/norma dan sejenisnya yang ada di tempat peristiwa cerita.

## **6. Majas/Gaya Bahasa**

Gaya bahasa merupakan unsur utama dari segi estetika dalam sebuah karya sastra karena berhubungan dengan bahasa. Karena bahasa secara cakupan besar terdapat dalam kehidupan baik secara tulis maupun lisan, bahasa yang digunakan dalam karya sastra akan menarik jika pengarang dapat memainkan kata dengan indah melalui gaya bahasa. Setiap pengarang mempunyai gaya bahasa sendiri dalam mengekspresikan karyanya disesuaikan dengan sifat dan kehidupan pengarang. Riswandi (2022: 76 ) menjelaskan bahwa “Gaya bahasa (*stile*) adalah cara mengungkapkan bahasa seorang pengarang untuk mencapai efek estetis dan kekuatan daya ungkap. Dalam menyampaikan cerita, setiap pengarang ingin

ceritanya punya daya sentuh dan efek yang kuat bagi pembacanya. Oleh karena sarana karya prosa adalah bahasa, maka bahasa ini akan diolah semaksimal mungkin oleh pengarang dengan memaksimalkan gaya bahasa sebaik mungkin”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (dalam Sucipto 2014: 3), “Gaya bahasa adalah pemanfaatan atas kekayaan bahasa seseorang dalam bertutur atau menulis, pemakaian ragam tertentu untuk memperoleh efek-efek tertentu; keseluruhan ciri-ciri bahasa sekelompok penulis sastra; cara khas menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulis atau lisan”. Gaya bahasa dapat dikatakan sebagai penentu keberhasilan sebuah cerita.

Riswandi (2022: 77) menjelaskan bahwa permajasan atau gaya bahasa terbagi menjadi 3 bagian yaitu perbandingan/perumpamaan, pertentangan, dan pertautan.

a. Majas/gaya bahasa perbandingan

- 1) Simile: perbandingan langsung dan eksplisit, dengan mempergunakan kata-kata tugas tertentu sebagai penanda keeksplisitan: *seperti, bagai, bagaikan, laksana, mirip, dsb.*
- 2) Metafora: perbandingan yang bersifat tidak langsung/implisit, hubungan antara sesuatu yang dinyatakan pertama dengan kedua hanya bersifat sugesti, tidak ada kata-kata penunjuk perbandingan eksplisit.
- 3) Personifikasi: memberi sifat-sifat benda mati dengan sifat seperti dimiliki manusia. Ada persamaan sifat antara benda mati dengan sifat-sifat manusia.

Berbeda dengan simile dan metafora yang bisa membandingkan dengan apa saja, dalam personifikasi haruslah yang dibandingkan itu bersifat manusia.

b. Majas/gaya bahasa pertautan

- 1) Metonimia: menunjukkan pertautan/pertalian yang dekat. Misalnya: Seseorang suka membaca karya-karya A. Tohari, dikatakan: Ia suka membaca Tohari.
- 2) Sinekdoch: mempergunakan keseluruhan (pars pro toto) untuk menyatakan sebagian atau sebaliknya (totum pro foto). Contohnya: ia tak kelihatan batang hidungnya.
- 3) Hiperbola: menekankan maksud dengan sengaja melebih-lebihkannya.

c. Majas/gaya bahasa pertentangan

- 1) Paradoks: pertentangan, misalnya “ia merasa kesepian di tengah berjubelnya manusia metropolitan”.

## 7. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan cara pengarang dalam memposisikan dirinya dalam cerita. Amalia dan Fadhilasari (2022: 163) mengungkapkan “Sudut pandang merupakan cara penyajian cerita, peristiwa, dan tindakan oleh penulis terhadap karya sastra yang dibuat”. Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Sumaryanto (2019:12) berpendapat bahwa sudut pandang penceritaan adalah sudut pandang yang diambil pengarang untuk melihat suatu kejadian cerita, pengarang akan menentukan pilihan siapa yang harus bercerita dalam karyanya sehingga mencapai efek yang tepat pada ide yang akan dikemukakannya.

Santoso (2019: 16) membedakan bentuk sudut pandang menjadi sudut pandang orang ketiga dan pertama, yaitu:

- a. Sudut pandang orang ketiga, pengisahan pada umumnya menggunakan sudut pandang orang ketiga. Narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama, atau kata ganti orang ketiga, misalnya ia, dia, dan mereka. Nama-nama tokoh cerita, khususnya yang utama, sering atau terus-menerus disebut. Sebagai variasinya dipergunakan kata ganti. Cara ini akan mempermudah pembaca mengenali siapa tokoh yang diceritakan atau siapa yang bertindak. Sudut pandang orang ketiga dibedakan menjadi dua. Perbedaan ini berdasarkan tingkat kebebasan dan ketertarikan pengarang terhadap bahan ceritanya. Pertama pengarang bebas menceritakan segala sesuatu yang berhubungan dengan tokoh dia. Jadi si tokoh bersifat mahatahu. Kedua, pengarang terikat dan mempunyai keterbatasan terhadap tokoh dia. Jadi si tokoh bersifat terbatas dan hanya sebagai pengamat.
- b. Sudut pandang orang pertama, dalam pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang orang pertama, narator adalah seorang yang ikut terlibat dalam cerita. Ia adalah si aku tokoh yang berkisah, mengkisahkan kesadaran diri sendiri. Orang pertama adalah sudut pandang yang bersifat internal. Sudut pandang orang pertama dibedakan menjadi dua golongan. Pertama aku mungkin menduduki peran utama yaitu sebagai tokoh utama protagonis. Kedua aku menduduki peran tambahan, yaitu sebagai tokoh tambahan protagonis atau berlaku sebagai aksi.

Sejalan dengan pendapat Santoso, Riswandi (2022: 78) menjelaskan,

Kehadiran penceritaan atau sering disebut juga sudut pandang (*point of view*). Dalam karya sastra terdapat beberapa cara pengarang memosisikan dirinya dalam teks, yakni sebagai pencerita intern dan pencerita ekstern. Pencerita intern adalah pencerita yang hadir di dalam teks sebagai tokoh. Cirinya adalah dengan memakai kata ganti aku. Sedangkan pencerita ekstern bersifat sebaliknya, ia tidak hadir dalam teks (berada di luar teks) dan menyebut tokoh-tokoh dengan kata ganti orang ketiga atau menyebut nama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa sudut pandang adalah cara pengarang memosisikan diri ketika menyajikan cerita dalam

sebuah karya. Sudut pandang yang digunakan pengarang ketika menyajikan cerita terbagi menjadi beberapa macam yaitu sudut pandang orang pertama (akuan) dan sudut pandang orang ketiga (dia atau nama tokoh).

## **8. Amanat**

Amanat dalam sebuah cerita pendek selalu berkaitan dengan tema cerita pendek. Dalam setiap karya sastra selalu terkandung amanat atau pesan. Surastina (2018: 68) berpendapat bahwa amanat adalah pemecahan persoalan di dalam karya sastra yang diberikan oleh pengarang. Sejalan dengan hal tersebut, Santoso (2019:18) mengemukakan bahwa amanat yaitu pesan yang ingin disampaikan pengarang dalam sebuah cerita. Sebuah cerita pasti mengandung penerapan pesan yang disampaikan pengarang. Pesan yang disampaikan penulis melalui cerita, sikap, dan tingkah laku tokoh diharapkan dapat menyajikan hikmah untuk pembaca.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa amanat merupakan nilai-nilai kehidupan positif yang terkandung dalam sebuah cerita pendek yang disajikan oleh penulis, sebagai pesan bernilai moral untuk para pembaca karya sastra tersebut.

### **c. Unsur Ekstrinsik Cerita Pendek**

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur pembangun teks cerpen yang berada di luar cerita, tetapi masih memengaruhi cerita yang dibuat pengarang. Pada dasarnya pengarang menciptakan karya sastra berasal dari pengamatan pengarang. Unsur-unsur ekstrinsik akan membantu pembaca memahami cerita yang dibaca. Unsur-

unsur tersebut meliputi latar belakang pengarang, latar belakang masyarakat, dan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerpen.

#### 4. Hakikat Menganalisis Unsur Pembangun Teks Cerpen

Menganalisis sebuah karya sastra khususnya cerpen merupakan suatu hal yang sangat menarik untuk dipelajari, karena dalam menganalisis sebuah karya sastra tidak akan terlepas dari gaya bahasa yang digunakan pengarang untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka. Menganalisis sebuah cerpen juga memiliki manfaat karena didalamnya mengandung pesan moral, yang dapat diserap pembaca melalui unsur-unsur tersebut dan sengaja dipadukan oleh pengarang dibuat dengan cara yang hampir sama seperti dunia yang nyata serta peristiwa-peristiwa didalamnya, sehingga terlihat seperti nyata dan terjadi. Unsur inilah yang akan menciptakan karya sastra (cerpen) hadir, adanya unsur pembangun yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik cerpen terdiri dari tema, tokoh, penokohan, alur/plot, latar/*setting*, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik cerpen terdiri dari latar belakang penulis, latar belakang masyarakat, dan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerpen.

Berikut penulis sajikan contoh menganalisis unsur pembangun teks cerpen.

**Tabel 2. 4**  
**Hasil Menganalisis Unsur Pembangun Teks Cerpen yang Berjudul Robohnya Surau Kami**

No.	Unsur Pembangun	Isi	Kutipan
1.	Tema	Seseorang yang sombong dan egois dalam	<i>“Sedari muda aku di sini, bukan? Tak kuingat punya istri, punya anak, punya</i>

		<p>menjalani hidupnya, karena begitu taat menyembah Tuhannya sehingga tidak memikirkan urusan dunia dan gagal mengurus keluarganya dengan baik.</p>	<p><i>keluarga seperti orang lain, tahu? Tak kupikirkan hidupku sendiri. Aku tak ingin cari kaya, bikin rumah. Segala kehidupanku, lahir batin, kuserahkan kepada Allah Subhanahu wataala. Tak pernah aku menyusahkan orang lain. Lalat seekor enggan aku membunuhnya. Tapi kini aku dikatakan manusia terkutuk. Umpan neraka. Marahkah Tuhan kalau itu yang kulakukan, sangkamu? Akan dikutukinya aku kalau selama hidupku aku mengabdikan kepada-Nya? Tak kupikirkan hari esokku, karena aku yakin Tuhan itu ada dan Pengasih dan Penyayang kepada umat-Nya yang tawakal. Aku bangun pagi-pagi. Aku bersuci. Aku pukul beduk membangunkan manusia dari tidurnya, supaya bersujud kepada-Nya. Aku sembahyang setiap waktu...”</i></p>
2.	Tokoh dan Penokohan	<p>“Kakek Garin” sebagai tokoh utama digambarkan seorang penjaga surau.</p> <p>“Aku” digambarkan sebagai tokoh yang ingin selalu tahu urusan orang lain.</p>	<p><i>“Ia menjaga surau kecil di tepi kota itu. Ia tinggal disitu seorang diri...”</i></p> <p><i>“Sekali hari aku datang pula mengupah Kakek. Tidak pernah aku melihat Kakek begitu durja dan belum pernah salamku tak disahutinya.”</i></p>

		<p>“Ajo Sidi” sebagai tokoh utama antagonis digambarkan orang yang suka mengarang cerita.</p> <p>“Istri Ajo Sidi” sebagai tokoh sampingan yang hanya muncul di akhir cerita.</p> <p>“Haji Saleh” Sebagai tokoh yang digunakan oleh Ajo Sidi untuk menggambarkan karakter orang yang sombong yang merasa paling banyak beribadah, dan akan masuk surga.</p>	<p><i>“Ajo Sidi memang pandai bercerita. Tapi cerita-ceritanya itu selalu menyindir orang lain.”</i></p> <p><i>“Aku cari Ajo Sidi ke rumahnya. Tapi aku berjumpa dengan istrinya saja.”</i></p> <p><i>“Kesalahan engkau, karena engkau terlalu mementingkan dirimu sendiri. Kau takut masuk neraka, karena itu kau taat sembahyang. Tapi engkau melupakan kehidupan kaumu sendiri...”</i></p>
3.	Alur/Plot	<p>Cerpen ini menggunakan alur mundur, karena menceritakan alasan kematian Kakek tua penjaga surau yang kejadiannya sudah beberapa tahun lalu.</p>	<p><i>“Tapi kakek ini sudah tidak ada lagi sekarang. Ia sudah meninggal. Dan tinggallah surau itu tanpa penjaganya.”</i></p> <p><i>“Sekali hari aku datang pula mengupah Kakek... Tapi sekali ini Kakek begitu muram.”</i></p> <p><i>“Tadi subuh Kakek kedatangan mati di suraunya dalam keadaan yang</i></p>

			<i>mengerikan sekali. Ia menggorok lehernya dengan pisau cukur.”</i>
4.	Latar/Setting	<p>a. Latar waktu Pagi hari dan siang hari</p> <p>b. Latar tempat Kota, pasar, dan surau</p> <p>c. Latar suasana Mengejutkan ketika tokoh “Aku” melihat kakek dalam keadaan muram menyambutnya, dan ketika tokoh “Aku” mengetahui bahwa Kakek meninggal dunia secara tiba-tiba pada keesokan harinya.</p>	<p>“Tadi subuh Kakek kedapatan mati di suraunya...” “Sekali hari aku datang pula mengupah Kakek. Ketika itu hari siang.” “Ia menjaga surau kecil di tepi kota itu.” “Biasanya aku lewat ke pasar tiap pagi...”</p> <p>“Tidak pernah aku melihat Kakek begitu durja dan belum pernah salamku tak disahutinya seperti saat itu.”</p> <p>“Tadi subuh Kakek kedapatan mati di suraunya dalam keadaan yang mengerikan sekali.”</p>
5.	Gaya Bahasa	<p>Gaya bahasa yang digunakan cerpen ini adalah “simile”</p> <p>“majas metafora”</p> <p>“majas hiperbola”</p>	<p>“Pandangan Kakek sayu ke depan-seolah-olah ada sesuatu yang mengamuk pikirannya.”</p> <p>“Ia lebih dikenal sebagai pengasah pisau.”</p> <p>“Alangkah tercengangnya Haji Saleh, karena di neraka itu banyak teman-temannya di dunia terpanggang hangus, merintih kesakitan.”</p>

6.	Sudut Pandang	Cerpen ini menggunakan sudut pandang orang pertama, karena pengarang berperan sebagai tokoh utama yang secara langsung terlibat dalam cerita.	<i>“Aku cari Ajo Sidi ke rumahnya. Tapi aku berjumpa dengan istrinya saja.”</i>
7.	Amanat	Amanat yang terkandung dalam cerpen ini adalah jangan suka memengaruhi orang lain dengan mempermainkan ibadah dan ketaatan seseorang sehingga akan mengakibatkan kematian orang lain.	<p><i>“Aku jadi belas kepadanya. Dalam hatiku aku mengumpati Ajo Sidi yang begitu memukuli hati Kakek.”</i></p> <p><i>“Kesalahan engkau, karena engkau terlalu mementingkan dirimu sendiri. Kau takut masuk neraka, karena itu kau taat sembahyang. Tapi engkau melupakan kehidupan kaummu sendiri...”</i></p>
8.	Nilai-Nilai	<p>“Nilai moral” ketulusan dan keikhlasan Kakek dalam beribadah.</p> <p>“Nilai sosial” Kurangnya kepedulian sosial masyarakat.</p>	<p><i>“Sudah begitu lama aku berbuat baik, beribadat, bertawakal kepada Tuhan. Sudah begitu lama aku menyerahkan diri kepadanya.”</i></p> <p><i>“Sebagai penjaga surau, Kakek tidak mendapat apa-apa. Ia hidup dari sedekah yang dipungutnya sekali se-Jumat.”</i></p>

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah penelitian yang dilakukan oleh Vina Ariani (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Round Club* Terhadap Kemampuan Menganalisis Unsur Cerita Pendek (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Islam Al-Ulum Tahun Ajaran 2022/2023)”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah dalam hal variabel terikat, yaitu kemampuan menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek. Perbedaannya terletak pada variabel bebas. Variabel bebas Vina Ariani adalah penggunaan model pembelajaran *Round Club*. Sedangkan variabel bebas penulis adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil penelitian Vina Ariani, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, tahun 2023, beliau menyimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Round Club* terhadap kemampuan menganalisis unsur cerita pendek.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Jihan Annajiah (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Peserta Didik Dalam Menelaah Struktur Dan Kebahasaan Serta Menyajikan Teks Ulasan (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VIII MTs Nurul Falah Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025)”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah dalam hal variabel bebas, yaitu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Perbedaannya terletak pada variabel terikat. Variabel terikat Jihan Annajiah adalah kemampuan peserta didik kelas VIII SMP/MTS

dalam menyajikan teks ulasan. Sedangkan variabel terikat penulis adalah kemampuan peserta didik kelas VIII SMP dalam menyajikan teks cerpen. Hasil penelitian Jihan Annajiah, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Siliwangi, tahun 2023, beliau menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan serta menyajikan teks ulasan.

Berdasarkan hasil penelitian Tesa Hadi Santosa dan Jihan Annajiah, penelitian yang penulis laksanakan berfungsi untuk menguji coba model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan peserta didik dalam menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek. Menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan korelevanan tersebut, penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran yang sama dalam konteks pembelajaran unsur intrinsik cerpen untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan analisis peserta didik.

### **C. Anggapan Dasar**

Dalam penelitian yang penulis laksanakan, diperlukan adanya anggapan dasar. Heryadi (2014:31) menyatakan anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis. Berdasarkan hasil kajian teoretis, penulis dapat merumuskan anggapan dasar sebagai berikut.

1. Kemampuan menganalisis unsur pembangun teks cerpen merupakan capaian pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas VIII.

2. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada arah penyelesaian masalah dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam tim, bertujuan memperoleh skor untuk memenangkan *turnament* akademik. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diasumsikan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan anggapan dasar yang penulis kemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Tasikmalaya Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025.