

PEMBELAJARAN APRESIASI CERPEN MELALUI MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS NILAI- NILAI KARAKTER

Iin Indriyani
STKIP-GARUT
Iin_Indriyani@Rocketmail.com

Abstrak

Pembelajaran apresiasi cerpen pada hakikatnya merupakan kegiatan untuk dapat menggauli sebuah karya sastra. Penelitian ini dilakukan untuk dapat menemukan tiga hal: (1) profil pembelajaran apresiasi cerpen yang selama ini berlangsung di kelas XI SMAN 16 Garut; (2) proses pelaksanaan pembelajaran apresiasi cerpen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter di kelas XI SMA N 16 Garut; (3) efektivitas pembelajaran apresiasi teks cerpen dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter di kelas XI SMAN 16 Garut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMAN 16 Garut tahun ajaran 2014-2015. Dari populasi tersebut diambil sampel sebanyak dua kelas dengan cara diundi yaitu kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPA 4. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara memilih dua kelas untuk dijadikan sampel penelitian .

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data diperoleh kesimpulan bahwa: (1) profil pembelajaran apresiasi cerpen siswa SMAN 16 Garut kelas XI tahun ajaran 2014-2015 kurang mengaktifkan siswa dalam belajar, karena masih menggunakan model pembelajaran ekspositori; (2) proses pelaksanaan pembelajaran apresiasi cerpen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter di kelas XI SMA N 16 Garut tahun ajaran 2014-2015 dilaksanakan dengan tiga kali perlakuan mengikuti tahapan-tahapan sesuai dengan konsep yang tertera dalam model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu: *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *Data Collections* (pengumpulan data), *Data Processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian), dan *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi); (3) model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter efektif diterapkan dalam pembelajaran apresiasi cerpen pada siswa SMAN 16 Garut kelas XI tahun ajaran 2014-2015 karena hasil uji signifikansi dengan uji t, diperoleh hasil t hitung lebih kecil dari t tabel yaitu $0,000 < 0,05$.

Kata kunci: *Pembelajaran apresiasi cerpen*



Abstract

Appreciation learning stories is essentially an activity to be able to have intercourse with a literary work. This research was conducted to find three things: (1) short stories appreciation learning profile that has been taking place in class XI SMAN 16 Garut ; (2) execution of the learning process that uses short stories appreciation Discovery Learning-based learning model character values in class XI SMA N 16 Garut; (3) the effectiveness of the short story text appreciation learning by using model-based Learning Discovery character values in class XI SMAN 16 Garut.

The method used in this study is quasi-experimental. The population in this study is a class XI student of SMAN 16 Garut 2014-2015. Of the population sample taken two classes of grade XI IPA 1 and XI IPA 4. The sampling technique is done by selecting two classes for the research sample.

Based on the analysis and discussion of the data we concluded that: (1) profile stories appreciation learning SMAN 16 Garut class XI 2014-2015 is lack to enable students to learn, because they use the model of expository; (2) execution of the learning process that uses short stories appreciation Discovery Learning-based learning model character values in class XI SMA N 16 Garut 2014-2015 implemented by three stages of treatment to follow in accordance with the concept stated in the learning model Discovery Learning namely: stimulation (stimulation / administration stimulus), problem Statement (statement / identification problem), data Collections (collecting data), data Processing (data processing), verification (verification), and generalization (draw conclusions / generalizations); (3) discovery Learning-based learning model character values effectively applied in appreciation of stories on student learning SMAN Garut 16 class XI 2014-2015 because the results of tests of significance with the t test, t count result is smaller than t table is $0.000 < 0.05$.

Key words : Appreciation of learning short stories

Pendahuluan

Cerpen atau cerita pendek merupakan salah satu genre sastra yang berbentuk prosa. Cerita yang ada di dalam cerpen dikemas dengan ringkas. Oleh karena itu, orang sering menyebut cerpen dengan istilah bacaan sekali duduk. Artinya, proses membaca cerpen tidak membutuhkan waktu yang cukup lama, tetapi intinya dapat langsung kita temukan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sumardjo dan Saini (1988, hlm. 37), mengatakan bahwa “Secara umum dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah cerita atau narasi (bukan analisis argumentatif) yang fiktif (tidak benar-benar telah terjadi tetapi dapat terjadi di mana saja dan kapan saja) serta relatif pendek”.

Swingewood (1972, hlm. 16) mengatakan “Sastra merupakan refleksi masyarakat”. Dengan demikian, cerpen sebagai salah satu produk sastra memuat cerita berdasarkan kejadian-kejadian yang terkait dengan nilai-nilai sosial budaya yang sering terjadi dalam kehidupan nyata di dalam lingkungan masyarakat.

Cerita yang ada di dalam cerpen sebagian besar adalah fiktif belaka, walaupun demikian, cerita yang ada di dalam cerpen mempunyai relevansi dengan kehidupan nyata, karena sumber cerita yang terjadi dalam cerpen sebagian bersumber dari kehidupan manusia. Pembaca dapat belajar banyak melalui alur cerita atau alur kehidupan yang ada di dalam cerpen tersebut dengan kemungkinan-kemungkinan akhir cerita yang bervariasi. Menurut Yasa (2012, hlm. 23), “Sastra merefleksikan langsung berbagai segi sosial, hubungan keluarga, konflik kelas, dan mungkin kecenderungan pemisahan susunan masyarakat”.

Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Swingewood (1972, hlm. 24) berkaitan dengan isi sebuah karya sastra bahwa “Karya sastra adalah suatu jagat yang merupakan tumpuan kecemasan, harapan, dan aspirasi manusia,



karena di samping sebagai makhluk individu, manusia adalah makhluk sosial, maka dinamika sosial budaya akan sangat sarat dalam karya sastra”. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa karya sastra merupakan hasil dari refleksi kehidupan manusia. Masalah-masalah yang terjadi dalam sebuah cerita yang ada dalam cerpen pun tidak terlepas dari masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Adanya pembelajaran apresiasi sastra di sekolah diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta anak terhadap hasil karya sastra. Rasa cinta atau menyenangkan itu tumbuh kalau guru dapat membiasakan siswa untuk belajar dalam mengapresiasi karya sastra dan menciptakan suasana belajar yang kreatif.

Senada dengan pendapat Endraswara (2003, hlm. 16) bahwa

“Kegiatan pembelajaran sastra di sekolah harus kreatif seperti halnya menyelenggarakan kegiatan ziarah sastra, wisata sastra, kamping sastra, dan atau bengkel sastra dengan tujuan agar siswa mampu benar-benar memahami, menghayati, dan mencipta sastra”.

Dari pernyataan tersebut tersirat bahwa pembelajaran sastra seharusnya diberikan oleh guru dengan cara merancang sedemikian rupa, sehingga tumbuh minat siswa terhadap karya sastra. Penciptaan suasana belajar yang kreatif menjadikan sebuah pembelajaran tidak monoton, justru sebaliknya akan membuat proses pembelajaran yang menyenangkan.

Cerpen tidak hanya dapat dijadikan sebagai media untuk hiburan saja, tetapi juga dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk membentuk watak anak didik supaya lebih baik. Menurut Sudjana (1989, hlm. 29) mengatakan bahwa, “Belajar adalah proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu”. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran bukan hanya sekedar guru

menyampaikan materi saja, tetapi ada tahapan-tahapan proses yang harus dilalui oleh siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Perkembangan karakter yang terjadi pada setiap tokoh di dalam cerpen dapat tergambar dengan jelas, sehingga bukan hanya nilai kehidupan sosial budayanya saja yang dilihat, tetapi rangkaian setiap unsur yang terdapat di dalam cerpen tersebut. Banyak pesan yang bisa kita dapatkan dari hasil membaca cerpen, dan untuk mendapatkannya itu, maka butuh penghayatan, sehingga dapat menambah pengetahuan untuk orang yang menghayatinya. Menurut Rahmanto (1988, hlm. 17), “Setiap karya sastra selalu menghadirkan sesuatu dan kerap menyajikan banyak hal yang apabila dihayati benar-benar akan semakin menambah pengetahuan orang yang menghayatinya”.

Pengajaran apresiasi sastra diharapkan mampu memberikan sumbangan pendidikan pada anak-anak bangsa Indonesia, karena di dalam pengajaran apresiasi sastra bukan hanya untuk memperlihatkan keindahan sebuah karya saja, tetapi membantu dalam memberikan sumbangan nilai pendidikan karakter.

Rahmanto (1988, hlm. 16) mengatakan bahwa

“...dalam pengajaran sastra dapat membantu pendidikan secara utuh apabila cakupannya meliputi empat manfaat, yaitu: membantu keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, dan menunjang pembentukan watak”.

Dari pernyataan tersebut, maka kita ketahui bahwa pengajaran sastra mencakup berbagai hal, baik itu keterampilan berbahasa, pengetahuan budaya, pengembangan cipta dan rasa serta pembentukan watak. Selama proses pembelajaran, siswa diarahkan supaya dapat menemukan pengalaman dari hasil membaca dan meresapi berbagai kejadian lalu menuangkan hasil temuannya itu secara lisan atau tulisan. Hal tersebut dapat mengasah keterampilan siswa dalam keahsaannya. Selain itu juga, proses pembelajaran



apresiasi sastra (cerpen) melatih kepekaan siswa dalam menggunakan perasaannya untuk menginterpretasikan setiap makna yang terkandung dalam cerita. Dalam pembelajaran sastra, siswa diarahkan untuk belajar memaknai kehidupan, karena sesungguhnya di dalam sebuah karya sastra mengandung unsur-unsur kehidupan yang sangat berguna.

Abidin (2012, hlm.209) mengemukakan bahwa

“ Isi karya sastra merupakan muatan yang terkandung dalam karya sastra yang akan memberikan pengalaman dan pengetahuan penting bagi pembaca. Pengalaman dan pengetahuan ini akan timbul karena pada dasarnya isi karya sastra dihasilkan pengarang melalui kontemplasi sehingga di dalamnya terkandung berbagai unsur pemaknaan hidup yang sangat berguna bagi pengarang. Unsur pemaknaan hidup yang dimaksud adalah ajaran agama, nilai, norma, moral, pendidikan, psikologis, ekonomi, politik, dan dimensi sosial budaya lain yang menjadi isi karya sastra”.

Untuk dapat mencapai keterampilan-keterampilan yang diharapkan dalam pembelajaran apresiasi sastra tersebut, maka dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat. Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat selama proses belajar, memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Rusman (2013, hlm. 1), “Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain”.

Seorang guru harus mampu menyusun keempat komponen tersebut dengan baik supaya tercapai tujuan pembelajaran. Sebuah pembelajaran harus dirancang dengan matang oleh seorang guru, mulai dari menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi yang akan diberikan kepada siswa, memilih

metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta membuat alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan sebuah pengajaran.

Rusman (2013, hlm. 72) mengatakan bahwa

“Tugas guru dalam menilai pembelajaran meliputi melakukan penilaian dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah dikembangkan pada waktu merencanakan pembelajaran, melakukan modifikasi, dan penskoran, dan memberikan masukan serta tindak lanjut perbaikan proses dan memberikan pembelajaran remedial”.

Peneliti sudah melakukan studi pendahuluan berkaitan dengan pencarian masalah yang terjadi di dalam pembelajaran cerpen, yaitu dengan menyebarkan angket yang berisi beberapa pertanyaan dan pernyataan pada siswa-siswa sekolah kelas XI SMAN 16 Garut. Adapun hasil permasalahan yang peneliti temukan dalam pembelajaran cerpen tersebut adalah: 90% siswa menyukai pelajaran cerpen tetapi, sebanyak 95 % siswa mengatakan bahwa ada kesulitan di dalam menganalisis struktur isi cerpen, banyaknya ditemukan kata-kata yang sulit untuk dipahami menyebabkan mereka merasa malas memahami struktur alur ceritanya, Mereka masih kebingungan bagaimana cara menganalisis tema yang ada di dalam cerpen dan juga menentukan sudut pandang cerpen. Selain itu, 100 % siswa menjawab bahwa banyak hikmah yang dapat diperoleh setelah dia membaca cerpen, dan sebanyak 100 % siswa mengatakan bahwa dari hasil membaca cerpen ternyata isi ceritanya dapat berpengaruh terhadap perkembangan karakter mereka. Selain itu, peneliti juga melakukan kegiatan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap minat pembelajaran apresiasi cerpen, dan hasilnya ternyata sangat positif, tetapi mereka merasa kesulitan dalam mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam cerpen tersebut.



Melihat permasalahan yang muncul berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa antusias siswa terhadap pembelajaran cerpen sangat tinggi, tetapi terkendala di dalam memahami struktur isi, serta tidak tahu bagaimana cara untuk menginterpretasikan makna cerita yang terjadi di dalamnya, penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu untuk membimbing siswa di dalam memecahkan masalah tersebut. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menggali kemampuan mereka melalui peningkatan kemampuan apresiasi cerpen dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter. Penggunaan model *Discovery Learning* diharapkan dapat membantu kesulitan siswa di dalam memecahkan masalah tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan model ini diharapkan mampu menambah pengetahuan atau pengalaman mereka mengenai penelusuran nilai-nilai kehidupan sosial budaya yang terdapat di dalam cerpen, dan siswa diberikan kemudahan di dalam melakukan proses pembelajarannya. Selain itu juga, diharapkan hasil penelaahan yang dilakukan oleh siswa tidak hanya dijadikan sebagai pengisi kemampuan kognitifnya saja tetapi juga dapat dijadikan sebagai suatu cara untuk pengembangan afektif dan psikomotornya. Siswa tidak hanya pandai secara kognitifnya saja, akan tetapi mereka juga memiliki moral dan akhlak yang baik.

Pembelajaran ini sengaja diberikan kepada siswa SMA kelas XI, karena sesuai dengan tingkat perkembangan usianya. Pada usia ini siswa sudah masuk dalam tahap masa remaja, dan mengalami masa pertumbuhan yang paling pesat. Oleh karena itu, untuk menghadapi dan memasuki usia dewasa,

maka siswa diperlukan bimbingan karakter yang baik dari lingkungannya untuk mencapai kematangan emosinya.

Pada saat menginjak masa remaja, peserta didik mengalami perkembangan-perkembangan yang meliputi perkembangan bahasa, perkembangan emosi, serta perkembangan nilai, moral, dan sikap. Perkembangan tersebut sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada tahap selanjutnya. Salzman (dalam Yusuf, 2008, hlm. 184), mengemukakan bahwa “ Remaja merupakan masa perkembangan sikap tergantung (*dependence*) terhadap orang tua ke arah kemandirian (*idependence*), minat-minat seksual, perenungan diri, dan perhatian terhadap nilai-nilai estetika dan isu-isu moral”. Dalam masa remaja ini, anak tidak hanya ingin membuktikan bahwa dia sudah tidak bergantung lagi kepada orang tua, tetapi juga anak sudah mulai memperhatikan terjadap hal-hal yang berkaitan dengan isu-isu moral yang dia hadapi dari lingkungan tempat dia bersosialisasi.

Pendapat lain yang menjelaskan mengenai tahapan kebutuhan remaja menurut Wardani (dalam Sutirna, 2013, hlm.27) membagi tahapan di dalam masa remaja menjadi tiga tahapan yaitu:

“Tahap pertama, remaja pada tahap ini merindukan sesuatu yang dianggap bernilai namun bentuknya belum jelas (pada tahap ini sering menulis-nulis puisi yang memuja alam atau bentuk lain). Tahap kedua, remaja mulai menemukan pengidolaan, yaitu pribadi-pribadi yang dikagumi (teman sepermainan, teman lawan jenis, idola artis pujaannya). Tahap ketiga, remaja mulai dengan menentukan pilihan nilai dengan mengujinya dalam kehidupan nyata atau dengan berjalan berdasarkan pengalaman”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dalam masa remaja ini, anak sudah mulai mencari jati diri, yaitu salah satunya adalah dengan memperhatikan apa yang terjadi di lingkungan sekitar dan menyerapnya. Hal tersebut tentunya akan berpengaruh terhadap pola pikir atau cara pandang anak terhadap kehidupan yang akan dijalaninya kelak. Oleh karena itu, peneliti berharap



dengan adanya pembelajaran apresiasi cerpen yang di dalamnya mengkaji mengenai struktur, interpretasi teks cerpen yang berorientasi pada nilai-nilai sosial budaya, serta memberikan penilaian terhadap cerpen, juga diharapkan mampu untuk menjadikan cerpen yang dibacanya itu sebagai media pendidikan bagi para siswa dalam hal memaknai realitas kehidupan dan mengambil hikmah yang cukup besar dari kejadian-kejadian yang ada dalam cerpen.

Kajian Teori

Ihwal Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Hamdani (2010, hlm. 184) mengatakan bahwa “*Discovery* (penemuan) adalah proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip”. Dalam *Discovery Learning* dapat menampakkan sebuah proses pembelajaran yang dapat melatih dan mengasah kemampuan siswa untuk menemukan sebuah kesimpulan berdasarkan penemuannya. Siswa didorong untuk belajar lebih mandiri dan mengubah anggapan pembelajaran *teacher oriented* ke *student oriented* (Modul Pembelajaran Guru Bahasa Indonesia, 2014, hlm. 40).

Syah (dalam MGBI, 2014, hlm. 41), dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut.

1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya dan timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktifitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini

berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dengan demikian seorang guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

2) *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Setelah dilakukan *stimulation*, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

3) *Data Collections* (pengumpulan data)

Pada saat peserta didik melakukan eksperimen atau eksplorasi, guru memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Data dapat diperoleh melalui membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.

4) *Data Processing* (pengolahan data)

Syah (dalam MGBI, 2014: 41), pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

5) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan,



dihubungkan dengan hasil data *processing*. Berdasarkan hasil pengolahan data dan tafsiran atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah ditetapkan.

6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/ atau menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip generalisasi.

Penilaian model pembelajaran *Discovery Learning*, dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun nontes. Penilaian dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, atau hasil kerja siswa. Jika bentuk penilaiannya berupa penilaian pengetahuan, maka dalam model pembelajaran *Discovery Learning* dapat menggunakan penilaian tes tertulis. Jika bentuk penilaiannya menggunakan penilaian proses, sikap atau penilaian hasil kerja siswa, maka pelaksanaan penilaian dapat menggunakan format-format yang berkaitan dengan sikap selama proses pembelajaran.

Pendidikan Karakter

Pengaruh globalisasi yang dirasakan pada saat ini sangat luar biasa, baik itu berkaitan dengan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) atau pun yang berkaitan dengan budaya. Pesatnya kemajuan teknologi semakin memberikan kebebasan kepada semua pihak untuk menerima hal-hal baru yang datangnya dari luar. Hal ini akan berpengaruh terhadap kebiasaan dan pola kehidupan masyarakat. Pengaruh yang ditimbulkan oleh kemajuan IPTEK tersebut bisa berupa pengaruh positif atau pengaruh negatif. Hal-hal yang bersifat positif akan membawa sebuah bangsa ke arah kemajuan, tetapi sebaliknya apabila

pengaruh itu bersifat negatif, maka akan membawa sebuah bangsa pada sebuah keterpurukan.

Kurniawan (2013, hlm. 17) berpendapat bahwa

“Saat ini kita tengah berada di pusaran hegemonimedia, revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), yang tidak hanya mampu menghadirkan sejumlah kemudahan kenyamanan bagi umat manusia modern, tetapi juga mengundang serentetan persoalan dan kekhawatiran. Kemajuan ilmu dan teknologi dapat mengurangi atau bahkan menihilkan nilai kemanusiaan atau yang disebut dehumanisasi”.

Pergeseran nilai-nilai kemanusiaan yang terjadi pada saat ini, banyak menimbulkan kekhawatiran di dalam masyarakat. Pengaruh yang ditimbulkan dari efek era globalisasi yang terjadi pada saat ini dapat melunturkan nilai-nilai karakter budaya bangsa Indonesia. Terutama di kalangan remaja jelas terlihat pengaruhnya, perilaku mereka banyak memperlihatkan kemerosotan moral, di antaranya: kasus penggunaan narkoba, pergaulan seks bebas, tawuran antarpelajar, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut menimbulkan masalah-masalah sosial yang membutuhkan penanganan yang cukup serius. Apabila keadaan ini dibiarkan begitu saja tanpa ada penanganan yang cukup serius, maka tidak menutup kemungkinan bangsa kita akan hancur tergerus oleh kemajuan zaman.

Berdasarkan hal tersebut, maka untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di kalangan remaja pada saat ini, dibutuhkan obat atau cara supaya dapat membina kepribadian remaja yang berakhlak mulia. Pemahaman ini berdasarkan pada Undang-Undang Republik Indonesia No.17 tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang 2005-2025, menguraikan bahwa



“Terwujudnya karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, dan bermoral, berdasarkan Pancasila, yang dicirikan dengan watak dan perilaku manusia dan masyarakat Indonesia yang beragama, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, dan berorientasi iptek”.

Pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara dalam Kurniawan (2013, hlm. 27) mengandung pengertian “ Pendidikan sebagai tuntutan segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar kelak mereka menjadi manusia dan anggota masyarakat yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya”. Dari pengertian tersebut, kita ketahui bahwa di dalam pendidikan ada proses untuk membimbing seorang anak menjadi manusia yang mampu hidup dalam lingkungannya. Pendapat lain yang berkaitan dengan pengertian pendidikan menurut Marimba (dalam Kurniawan 2013, hlm. 26) merumuskan, “ Pendidikan sebagai bimbingan atau didikan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan anak didik, baik jasmani maupun ruhani, menuju terbentuknya kepribadian yang utama”. Pendidikan dapat dikatakan sebagai sebuah usaha yang dilakukan oleh pendidik atau guru yang diterapkan pada anak didik supaya anak didik tersebut mendapatkan pengetahuan, pengalaman, serta keterampilan yang nantinya berguna untuk kehidupannya.

Istilah *karakter* secara etimologis berasal dari bahasa Yunani yaitu *character* dari kata *charassein* yang artinya ‘membuat tajam’ atau ‘membuat dalam’ atau dapat juga berarti ‘mengukir’.

Kurniawan (2013, hlm. 28) mengatakan bahwa

“ Karakter merupakan nilai-nilai yang berhubungan dengan Tuhan YME, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan

berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat”.

Pengertian Apresiasi Cerpen

Istilah *apresiasi* berasal dari bahasa Inggris ‘*apreciation*’ yang berarti penghargaan, penilaian, pengertian. Dalam konteks yang lebih luas, istilah apresiasi menurut Gove (dalam Aminuddin 2013, hlm. 34) mengandung makna (1) pengenalan melalui perasaan atau kepekaan batin, dan (2) pemahaman dan pengakuan terhadap nilai-nilai keindahan yang diungkapkan pengarang. Istilah apresiasi dihubungkan dengan sastra mengandung pengertian memahami, menikmati, dan menghargai atau menilai sebuah karya sastra.

Sumarjdo dan Saini (1988, hlm. 173), mengatakan bahwa

“Dalam hubungan dengan kegiatan membaca karya sastra, jelas bahwa seorang pembaca tidak akan menikmati karya itu sebelum ia memahami dan juga merasakan apa yang terkandung di dalam karya sastra itu. Demikian juga halnya dengan penghargaan dan penilaian; seorang pembaca tidak akan dapat menghargai atau memberi penilaian terhadap mutu suatu karya tanpa terlebih dahulu ia memahami, menikmati, atau tidak menikmatinya”.

Rosidi (1959, hlm. 9) mengatakan bahwa “Cerpen adalah cerita yang pendek dan merupakan suatu kebulatan ide. Dalam kesingkatan dan kebulatannya itu, sebuah cerpen adalah lengkap, bulat, dan padat”. Dari pengertian tersebut, maka cerpen dapat dikatakan sebagai sebuah cerita yang di dalamnya mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian yang dapat memberikan kesan tunggal kepada pembacanya. Membaca cerpen dapat dikatakan sebagai kegiatan menarik bagi peminatnya, karena tidak perlu meluangkan waktu yang banyak untuk dapat memahami seluruh kisah ceritanya. Cerita yang ada di dalam cerpen dapat dikatakan sebagai cerita yang singkat namun padat akan kesan moralnya.



Cerpen dibangun atas dua unsur penting yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun secara langsung sebuah karya sastra (cerpen). Unsur intrinsik cerpen di antaranya adalah alur/plot, penokohan dan perwatakan, latar/ *setting*, sudut pandang/ *point of view*, tema, dan amanat, sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi tidak secara langsung mempengaruhi bangunan atau sistem karya sastra, dan tidak ikut menjadi bagian di dalamnya, walaupun demikian unsur ekstrinsik ini cukup berpengaruh terhadap pembuatan karya sastra.

Adapun unsur-unsur ekstrinsik cerpen di antaranya adalah pengarang dan realitas objektif, yang berhubungan dengan pengarang yaitu: sensitivitas, imajinasi, intelektulalitas, dan pandangan hidup, sedangkan yang berkaitan dengan realitas objektif (kenyataan semesta) di antaranya adalah norma-norma, ideologi, tatanilai, konvensi budaya, konvensi sastra, dan konvensi bahasa.

Sumardjo (1988, hlm. 37), “Kelengkapan atau keutuhan sebuah cerpen dilihat dari segi unsur-unsur atau struktur pembentuknya”. Berikut akan dijelaskan mengenai struktur/unsur-unsur instrinsik cerpen.

a. Alur/ plot

Aminuddin (2013, hlm. 83) “Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita”. Alur biasanya terbagi ke dalam dua jenis, yaitu alur maju dan alur mundur. Biasanya di dalam cerpen kebanyakan hanya menggunakan alur maju saja.

Loban dkk. (dalam Aminuddin, 2013, hlm.84-85) membagi alur ke dalam beberapa tahapan di antaranya: (1) eksposisi, yaitu tahapan pengenalan cerita; (2) komplikasi, yaitu tahapan di mana mulai munculnya suatu masalah;

(3) klimaks, yaitu pada tahapan ini masalah yang muncul mulai menjadi perdebatan; (4) relevansi, yaitu tahapan penyingkatan tabir suatu problema; dan (5) *denouement* atau tahapan penyelesaian yang membahagiakan, yang dibedakan dengan *catastrophe*, yakni penyelesaian yang menyedihkan; dan *solution*, yakni penyelesaian yang masih bersifat terbuka karena pembaca sendirilah yang dipersilakan menyelesaikan lewat daya imajinasinya.

b. Penokohan dan Perwatakan

Aminuddin (2013, hlm 79) mengatakan bahwa “Pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu menjalin suatu cerita dinamakan tokoh. Sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku itu dinamakan penokohan”. Biasanya para tokoh dalam suatu cerita memiliki peran yang berbeda-beda, ada yang menjadi tokoh utama atau ada juga sebagai tokoh tambahan atau tokoh pembantu.

Tokoh-tokoh yang hidup dalam suatu cerita tersebut memiliki ciri-ciri yang berbeda-beda. Untuk tokoh utama atau tokoh inti biasanya merupakan tokoh penting dalam suatu cerita, sedangkan tokoh pembantu biasanya memiliki peranan yang tidak penting, karena fungsi dari tokoh pembantu ini hanya bersifat melengkapi, atau mendukung terhadap jalannya suatu cerita. Perwatakan adalah sifat atau karakter yang dipunyai oleh tokoh. Biasanya tokoh-tokoh yang ada di dalam cerpen terbatas.

Penggolongan antara tokoh utama dan tokoh pembantu dapat diidentifikasi melalui sering tidaknya tokoh-tokoh tersebut muncul dalam suatu cerita. Untuk tokoh utama biasanya ciri utamanya adalah sering muncul dan sering diberi komentar dan dibicarakan oleh pengarangnya, sedangkan tokoh tambahan biasanya hanya diberi komentar oleh pengarangnya ala kadarnya saja. Selain itu juga menurut Aminuddin (2013, hlm. 80) selain ciri



lain dari cara untuk mengidentifikasi tokoh utama dapat dilihat dari nama salah satu tokoh cerita yang dimuat untuk dijadikan judul sebuah cerita.

Tokoh-tokoh yang terlibat dalam sebuah cerita biasanya memiliki karakter atau watak yang berbeda-beda. Menurut Aminuddin (2013, hlm. 80) bahwa di dalam perwatakan tokoh cerita ada dua jenis yaitu, tokoh *protagonis*, dan tokoh *antagonis*. Tokoh *protagonis*, yaitu pelaku yang memiliki watak baik, dan biasanya disenangi oleh para pembaca, sedangkan tokoh *antagonis* adalah tokoh yang memiliki watak jahat, dan biasanya pembaca tidak menyenangkannya.

Aminuddin (2013, hlm. 80-81) mengatakan bahwa

”untuk dapat memahami watak pelaku dalam sebuah cerita maka dapat dilakukan penelusuran lewat: (1) tuturan pengarang terhadap karakteristik pelakunya; (2) gambaran yang diberikan pengarang lewat gambaran lingkungan kehidupannya maupun caranya berpakaian; (3) menunjukkan bagaimana perilakunya; (4) melihat bagaimana tokoh itu berbicara tentang dirinya sendiri; (5) memahami bagaimana jalan pikirannya; (6) melihat bagaimana tokoh lain berbicara tentangnya; (7) melihat bagaimana tokoh lain berbincang dengannya; (8) melihat bagaimana tokoh-tokoh yang lain itu memberikan reaksi terhadapnya; dan (9) melihat bagaimana tokoh itu dalam mereaksi tokoh lainnya”.

c. Latar/ *Setting*

Satoto (2012, hlm. 55), memberikan pengertian bahwa, “Latar/*setting* dalam arti yang lengkap meliputi aspek ruang dan waktu terjadinya peristiwa”. Pelukisan latar yang terjadi dalam sebuah cerpen tidak memerlukan detail-detail yang khusus, cerpen hanya memerlukan pelukisan secara garis besarnya saja, atau bahkan hanya secara implisit saja, asal telah mampu memberikan suasana tertentu yang dimaksudkan.

Aminuddin (2013, hlm. 67) menjelaskan bahwa “Menurut sifatnya, *setting* ada dua jenis yaitu *setting* yang bersifat fisik dan ada *setting* yang bersifat psikologis”. *Setting* fisik adalah *setting* yang membuat cerita menjadi logis, sedangkan *setting* psikologis adalah *setting* yang mampu menciptakan suasana-suasana tertentu yang menggerakkan emosi atau aspek kejiwaan pembacanya.

Adapun perbedaan antara *setting* yang bersifat fisik dan yang bersifat psikologis menurut Aminuddin (2013, hlm. 60) adalah : (1) *setting* fisik berhubungan dengan tempat dan benda-benda dalam lingkungan tertentu yang tidak menuansakan makna apa-apa, sedangkan *setting* psikologis adalah berupa *setting* berupa lingkungan tertentu yang mampu menuansakan suatu makna serta mampu mengajuk emosi pembaca; (2) *setting* fisik hanya terbatas pada sesuatu yang bersifat fisik, sedangkan *setting* psikologis dapat berupa suasana maupun sikap serta jalan pikiran suatu lingkungan masyarakat tertentu; (3) untuk memahami *setting* yang bersifat fisik, pembaca cukup melihat yang tersurat, sedangkan pemahaman terhadap *setting* yang bersifat psikologis membutuhkan adanya penghayatan dan penafsiran; (4) terdapat saling berpengaruh dan ketumpangtindihan antara *setting* yang bersifat fisik dan *setting* yang bersifat psikologis.

d. Sudut Pandang/ *point of view*

Aminuddin (2004, hlm. 90) menjelaskan bahwa sudut pandang merupakan cara pengarang menampilkan para tokoh dalam cerita yang dipaparkannya. Sudut pandang ini dibagi ke dalam empat jenis, di antaranya, (a) *narrator omniscient*, adalah narator atau pengisah yang berfungsi sebagai pelaku cerita, pengisah menyebut pelaku utama dengan nama pengarang sendiri, *saya* atau *aku*, (b) *narrator observer*, adalah bila pengisah hanya berfungsi sebagai pengamat terhadap pemunculan para pelaku serta hanya tahu



pada batas tertentu tentang perilaku batiniah para pelaku, pengarang menyebutkan para pelaku dengan nama ia, dia, nama-nama lain, maupun mereka, (c) *narrator observer omniscient*, adalah meskipun pengarang hanya menjadi pengamat dari para pelaku, tetapi juga merupakan pengisah yang serba tahu meskipun pengisah masih juga menyebut pelaku dengan sebutan ia, dia, maupun mereka, kalau diibaratkan di sini pengarang menjadi dalang, (d) *narrator the third person omniscient*, adalah kedudukan pengarang sebagai pelaku ketiga yang mungkin masih menyebutkan namanya sendiri, saya, atau aku.

e. Tema

Aminuddin (2004, hlm. 91) menyebutkan bahwa “Tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya”. Tema dalam sebuah cerita fiksi dapat berhubungan dengan masalah sosial, budaya, agama, pendidikan atau masalah-masalah universal yang lainnya.

f. Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembacanya. Melalui pesan yang ada di dalam cerpen tersebut, pangarang mencoba memberikan pelajaran secara tidak langsung melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita yang dikarangnya.

Pembaca dapat memperoleh pelajaran yang berharga melalui membaca cerpen. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita dapat dijadikan sebagai renungan yang mampu membawa pembacanya kepada suatu kesadaran akan sebuah tindakan.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), mata pelajaran bahasa dan Sastra Indonesia mencantumkan dua tujuan pembelajaran

sastra. Tujuan pertama adalah agar siswa bisa menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Tujuan pembelajaran sastra yang kedua dalam KTSP adalah agar siswa mampu menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Depdiknas (2003, hlm. 1) menjelaskan bahwa pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 merupakan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya , masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan hal di atas, pembelajaran apresiasi cerpen diharapkan mampu memberikan bekal untuk dapat mengembangkan karakter siswa ke arah yang lebih baik ketika sudah berada dalam lingkungan masyarakat. Abidin (2013, hlm. 213) menjelaskan bahwa:

“Hakikat pembelajaran sastra ialah memperkenalkan kepada siswa nilai-nilai yang dikandung karya sastra dan mengajak siswa untuk menghayati pengalaman-pengalaman itu, secara khusus, pembelajaran sastra bertujuan mengembangkan kepekaan siswa terhadap nilai-nilai indrawi, nilai akali, nilai afektif, nilai keagamaan, dan nilai sosial secara sendiri-sendiri, atau gabungan dari keseluruhan itu, sebagaimana tercermin dalam karya sastra”.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen Kuasi. Metode ini digunakan untuk mencari pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap pembelajaran apresiasi cerpen



dalam kelas yang diberikan perlakuan. Penelitian kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pengajaran apresiasi cerpen, sedangkan kelompok kontrol adalah siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pengajaran apresiasi cerpen

Hasil dan Pembahasan

Pada kemampuan mengapresiasi cerpen, peningkatan skor rata-rata yaitu 21,31 atau menurut perhitungan statistik *N-Gain* 0,32. Peningkatan skor ini tergolong signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari uji t melalui SPSS versi 21.0. nilai probabilitas (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi (α) 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Sehingga H_a : Pembelajaran apresiasi cerpen melalui model *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter efektif untuk digunakan dalam pembelajaran cerpen.

Penilaian karakter siswa selama proses pembelajaran yang terdiri atas sepuluh aspek di antaranya: religius, sopan, jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, demokratis, rasa ingin tahu, bersahabat, dan tanggung jawab. Hasil perhitungan skor rata-rata dari penilaian aspek karakter tersebut adalah sebesar 34,06 atau 85,15 %, tergolong ke dalam kategori sangat baik, karena berada pada rentang skor 3,33 - 4,00.

Temuan penelitian adanya keefektifan pembelajaran apresiasi cerpen melalui model *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter dapat diterima oleh siswa, itu terbukti dari hasil angket yang disebar oleh peneliti pada siswa kelas eksperimen. Begitu pun juga dengan guru observer yang memantau jalannya kegiatan pembelajaran apresiasi cerpen melalui model *Discovery*

Learning berbasis nilai-nilai karakter, ia mengakui bahwa model pembelajaran ini lebih mengaktifkan siswa dalam belajar, dan guru hanya memantau dan mengarahkan kegiatan belajar siswa. Selain itu, kegiatan pembelajaran apresiasi cerpen melalui model *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter mampu membiasakan siswa untuk menerapkan karakter-karakter baik yang dapat diterapkan juga dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan kemampuan mengapresiasi cerpen pada kelompok eksperimen ternyata lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan mengapresiasi cerpen pada kelompok kontrol. Kemampuan mengapresiasi cerpen skor rata-rata *N-gain posttest-pretest* pada kelas kontrol adalah sebesar 0,054 atau dalam kategori rendah, sedangkan kemampuan mengapresiasi cerpen skor rata-rata *N-gain posttest-pretest* pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,32 atau kategori pencapaiannya sedang.

Simpulan dan Saran

Pada bagian akhir ini penulisan ini, kesimpulan yang digambarkan berdasarkan pada rumusan masalah yang dilandasi hasil penelitian. Berdasarkan hasil analisis serta pembahasan, kesimpulan ini berisi empat hal. *Pertama*, profil pembelajaran apresiasi cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Garut, yaitu pembelajaran selama ini biasanya dilakukan dengan menggunakan model ekspositori, model pembelajaran ini menekankan pada proses penyampain materi secara verbal dari guru kepada siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan mandiri di dalam belajar. Siswa hanya menerima pengetahuan dari satu sumber saja, yaitu guru ketika di kelas, sehingga dapat disebut dengan istilah *teacher oriented*, seharusnya guru hanya bersifat sebagai pembimbing, dan kegiatan pembelajaran seharusnya terpusat pada siswa berorientasi *student oriented*.



Kedua, kemampuan pembelajaran apresiasi cerpen pada siswa kelas XI SMA Negeri 16 Garut. Dari hasil analisa peneliti, dilihat dari perolehan skor rata-rata kemampuan mengapresiasi cerpen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan. Pada kelas eksperimen peningkatan kemampuan mengapresiasi cerpen berada pada tingkat atau kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan kemampuan mengapresiasi cerpen berada pada tingkatan atau kategori rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter lebih signifikan diterapkan pada pembelajaran apresiasi cerpen.

Ketiga, proses pelaksanaan pembelajaran apresiasi cerpen yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter di kelas XI SMAN 16 Garut dilakukan melalui tiga kali perlakuan yang di dalamnya mengikuti tahapan-tahapan yang ada di dalam proses model pembelajaran *Discovery Learning*, mulai dari tahapan: *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *Data Collections* (pengumpulan data), *Data Processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian), dan *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

Keempat, keefektifan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter pada pembelajaran apresiasi cerpen. Hasil yang diperoleh berdasarkan perhitungan statistik menunjukkan bahwa model ini efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran cerpen pada siswa kelas XI. Hal ini dapat dibuktikan dari uji t melalui SPSS versi 21.0. nilai probabilitas (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai probabilitas tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi (α) 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Sehingga H_a : Pembelajaran apresiasi

cerpen melalui model *Discovery Learning* berbasis nilai-nilai karakter efektif untuk pembelajaran apresiasi cerpen.

Saran yang dapat penulis sampaikan kepada pihak yang terkait langsung yaitu kepada guru dan pihak sekolah. Kepada guru, penulis sarankan supaya memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar mandiri, diberikan keleluasaan untuk mencari informasi dari berbagai berbagai sumber. Kepada pihak sekolah, penulis sarankan supaya menyediakan lebih banyak buku-buku perpustakaan sebagai salah satu sumber ajar yang dapat membantu guru dan siswa mencari informasi.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2012) *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Aminuddin. (2013) *Pengantar apresiasi karya sastra*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, S. (2006) *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bagun, R. (2009) *Smokol, cerpen Kompas pilihan 2008*. Jakarta: Buku Kompas.
- Bell. (1978) *Model pembelajaran discovery*. [Online]. Tersedia di: <http://www.academia.edu/6644958>. Diakses 10 November 2014.
- Depdiknas. (2003) *Undang-undang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. (2013) *Permendikbud 81A*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Endaswara, S. (2003) *Membaca, menulis, mengajarkan sastra*. Yogyakarta: Kota Kembang.



- Fraenkel, dan Wallen. (2007) *How to design and evaluate research in education*. New York: The Mc Graw Hil Higher Education.
- Hamdani. (2010) *Strategi belajar mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hake. (1999). *Analizing*. [Online]. Tersedia:
<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain> pdf.
- Hasanuddin. (1996) *Drama dalam karya dua dimensi*. Bandung: Angkasa.
- Jacob & Saini. (1988) *Apresiasi kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Joyce., Bruce., & Marsha Weil. (1980) *Models of teaching, fith edition*. USA: Allyn and Bacon A Simon & Scuter Company.
- Cahyani, I (2012) *Pembelajaran menulis berbabis karakter dengan pendekatan eksperimental*. Bandung: CV. Nurani.
- Kemendikbud. (2014). *Modul pelatihan guru bahasa indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kesuma, D, dkk (2009) *Suplement kurikulum pendidikan karakter sekolah avivenna*. Bandung: CV. Alfa Orient.
- Kementrian Pendidikan dan kebudayaan. (2014) *Modul pelatihan guru bahasa indonesia SMA/SMK*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kridianto & Sulistyowati. (2013) *Bahasa indonesia kebanggaan bangsaku 2*. Surakarta: Platinum.
- Koentjaraningrat. (1982) *Kebudayaan, mentalitas, dan pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Kurniawan, S. (2013) *Pendidikan karakter; konsepsi, implementasi, secara terpadu di lingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi,, da masyarakat*. Jakarta: Aa-Ruzz Media.
- Luxemburg., Bal., & Weststeijn. (1982) *Pengantar ilmu sastra*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Megawangi, R. (2004) *Pendidikan karakter ; solusi yang tepat untuk membangun bangsa*. Bogor: Indonesia Heritage Foundation.

- Muhammad, A. (2011) *Ilmu sosial budaya dasar*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Nurgiantoro, B. (2001) *Penilaian otentik*. Yogyakarta: UGM Press.
- Rahmanto. (1988) *Metode pengajaran sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rosidi, A. (1959) *Cerita pendek indonesia*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Rusman. (2013) *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusyana, Y. (1984) *Bahasa dan sastra indonesia dalam gamitan pendidikan*. Bandung: C.V Dipenogoro
- Sanjaya, W. (2011) *Kurikulum dan pembelajaran..* Jakarta: Kencana Praneda Media Grup.
- Satoto, S. (2012) *Analisis drama dan teater*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Soelaeman, M. (1992) *Ilmu budaya dasar: suatu pengantar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sudjana, N. (1989) *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiono. (2013) *Metode penelitian pendidikan; pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, D. (2012) *Pengantar teori sastra*. Yogyakarta: PT. Buku Seru.
- Sutirna. (2013) *Perkembangan dan pertumbuhan peserta didik*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Suwarsini, S. (2014). Tersedia
:<http://edukasi.kompasiana.com/2014/08/06/penerapan-model-pembelajaran-discovery-learning-pada-pembelajaran-struktur-isi-cerpen-smp-kelas-vii-667338.html>. Diakses pada tanggal 20 November 2014)



Swingewood., Alan., & Diana. (1972) *The sociology of literature*. London: Paladin.

Roestiyah N.K. (2008) *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sagala, S.(2003) *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: alfabeta.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2007 tentang *Rencana pembangunan jangka panjang 2005-2025*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Permendikbud Nomor 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum.

Waluyo, H. J (2006) *Apresiasi dan pengkajian prosa fiksi*. Salatiga: Widyasari Press.

Yasa, I .(2012) *Teori sastra dan penerapannya*. Bandung: Karya Putra Darwati.

Yusuf, S. (2008) *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

<http://nazama.blogspot.com/2013/06/teori-penelitian-sastra-hermenautik.html>
(Diakses pada tanggal 11 Desember 2014)