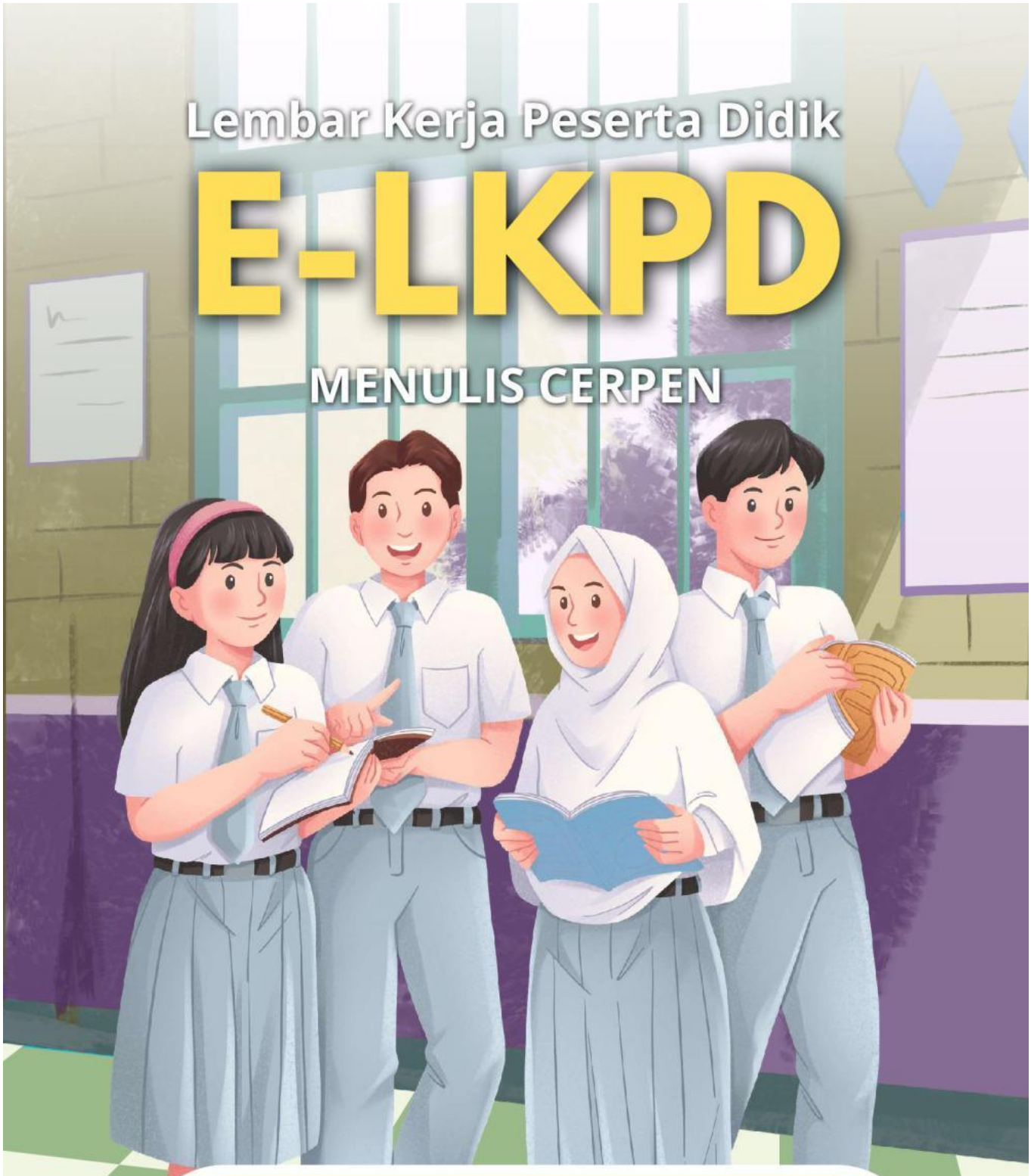
Lembar Kerja Peserta Didik

E-LKPD

MENULIS CERPEN



Nama : _____

Kelas : _____

Berbantuan Scaffolding Question Prompts

LIVEWORKSHEETS

Halo, Calon Penulis Hebat!

Pernahkah kamu duduk memandangi layar atau kertas kosong, lalu mengalami kebuntuan ide (writer's block) dan kebingungan harus menulis apa? Jangan khawatir, kamu tidak sendirian! Penulis hebat sekalipun sering mengalami hal ini.

Di E-LKPD ini, kita tidak akan langsung menulis cerita yang panjang. Kita akan memulainya perlahan melalui pertanyaan-pertanyaan pemantik, menyusun kepingan ide satu per satu, hingga akhirnya kepingan tersebut menjadi sebuah cerita pendek yang utuh. Cukup jawab pertanyaan di setiap halaman dengan santai. Jangan takut salah, karena setiap tulisan besar selalu dimulai dari draf yang berantakan. Mari kita mulai petualangan imajinasimu!



LIVEWORKSHEETS

Petunjuk Penggunaan

1. Isi nama dan kelasmu pada halaman sampul.
2. Baca capaian dan tujuan pembelajaran pada halaman 5.
3. Pelajari materi pada halaman 7 sampai 12.
4. Kerjakan tiga tahap pertanyaan pemantik secara berurutan: Tahap 1 Awal, Tahap 2 Pengembangan, Tahap 3 Kompleks. Jangan melompati tahap, karena jawaban pada satu tahap menjadi bahan untuk tahap berikutnya.
5. Ketik jawabanmu langsung pada kotak jawaban. Pertanyaan pemantik tidak mengharuskan satu jawaban tertentu. Tuliskan imajinasimu.
6. Semakin jauh kamu melangkah, semakin sedikit bantuan yang diberikan. Itu tanda bahwa kamu semakin mandiri.
7. Gunakan tombol Kembali, Menu, dan Lanjut untuk berpindah halaman.
8. Setelah selesai, kumpulkan hasil kerjamu sesuai arahan gurumu.

LIVEWORKSHEETS

Capaian & Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks fiksi (cerita pendek).

Tujuan Pembelajaran

1. mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen (tema, alur, latar, tokoh dan perwatakan, sudut pandang, amanat);
2. menentukan tema serta menggambarkan tokoh beserta perwatakannya;
3. mendeskripsikan latar (tempat, waktu, suasana) dengan detail pancaindra;
4. menyusun alur (orientasi, komplikasi, resolusi) dengan satu konflik dan penyelesaiannya;
5. menulis draf cerpen yang utuh dengan pilihan kata (diksi) yang tepat;
6. merevisi draf cerpen berdasarkan refleksi.

LIVEWORKSHEETS

Peta Alur Belajar

1. Materi

2. Tahap 1
Awal: tema dan tokoh

3. Tahap 2
Pengembangan: latar dengan pancaindra

4. Tahap 3
Kompleks: konflik dan resolusi

5. Kerangka Cerita

6. Draf Cerpen

7. Refleksi dan Penyuntingan

Pertanyaan pemantik disusun dari tingkat sederhana menuju tingkat yang lebih kompleks. Bantuan akan berkurang seiring kemandirianmu dalam menulis.

LIVEWORKSHEETS

Apa Itu Cerpen?

Pengertian

Cerita pendek (cerpen) adalah karya sastra berbentuk prosa fiksi yang menceritakan sepenggal kisah kehidupan manusia secara singkat, padat, dan dapat diselesaikan dalam sekali duduk. Jumlah katanya kurang dari 10.000. Meskipun begitu, kisah dalam cerpen sering berakar pada fakta atau kenyataan hidup

Ciri-ciri Cerpen

1. Pada umumnya cerpen bersifat fiktif atau berupa karangan dari penulis.
2. Cerpen memiliki susunan kata yang tidak lebih dari 10.000 (sepuluh ribu) kata.
3. Saat membaca cerpen biasanya selesai dengan sekali duduk.
4. Cerpen memiliki bentuk cerita yang sangat singkat.
5. Cerpen memiliki diksi atau pilihan kata yang tidak rumit sehingga mudah dipahami oleh pembaca.
6. Cerpen hanya memiliki alur cerita tunggal atau satu jalan cerita saja.
7. Kisah cerita pada cerpen biasanya berasal dari peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.
8. Karakter tokoh pada cerpen sangat sederhana.
9. Di akhir bagian biasanya terdapat pesan moral yang sangat mendalam sehingga membuat pembaca ikut merasakan kisah pada cerpen tersebut.

LIVEWORKSHEETS

Mengenal lebih, Yuk!

Struktur Cerpen

1. Abstrak: Gambaran awal cerita (bersifat opsional).
2. Orientasi: Pengenalan latar (tempat, waktu, suasana) dan tokoh.
3. Komplikasi: Munculnya masalah atau konflik awal yang berkembang.
4. Evaluasi: Klimaks atau puncak dari permasalahan.
5. Resolusi: Pemecahan atau solusi dari konflik cerita.
6. Koda: Pesan moral atau amanat yang bisa dipetik pembaca

Unsur Pembangun

1. Unsur Intrinsik (dari dalam cerita): Tema, tokoh dan penokohan, alur/plot, latar (setting), sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.
2. Unsur Ekstrinsik (dari luar cerita): Latar belakang penulis, nilai-nilai (moral, agama, sosial, budaya), serta kondisi masyarakat saat cerita dibuat.

LIVEWORKSHEETS

Contoh Cerpen dan Latihan 1

Senyum Karyamin
Ahmad Tohari

Si paruh udang kembali melintas cepat dengan suara mencecet. Karyamin tak lagi membencinya karena sadar, burung yang demikian sibuk pasti sedang mencari makan buat anak-anaknya dalam sarang entah di mana. Karyamin membayangkan anak-anak si paruh udang sedang meringkuk lemah dalam sarang yang dibangun dalam tanah di sebuah tebing yang terlindung. Angin kembali bertiup. Daun-daun jati beterbangan dan beberapa di antaranya jatuh ke permukaan sungai. Daun-daun itu selalu saja bergerak menentang arus karena dorongan angin.

"Jadi, kamu sungguh tak mau makan, Min?" tanya Saidah ketika melihat Karyamin bangkit.

"Tidak. Kalau kamu tak tahan melihat aku lapar, aku pun tak tega melihat lenganmu habis karena utang-utangku dan kawan-kawan."

"Iya Min, iya, tetapi . . . . ", Saidah memutus kata-katanya sendiri karena Karyamin sudah berjalan menjauh.

Tetapi Saidah masih sempat melihat Karyamin menolehkan kepalanya sambil tersenyum, sambil menelan ludah berulang-ulang. Ada yang mengganjal di tenggorokan yang tak berhasil didorongnya ke dalam. Diperhatikannya Karyamin yang berjalan melalui lorong liar sepanjang tepi sungai. Kawan-kawan Karyamin menyeru-nyeru dengan segala macam seloroh cabul. Tetapi Karyamin hanya sekali berhenti dan menoleh sambil melempar senyum.

Sebelum naik meninggalkan pelataran sungai, mata Karyamin menangkap sesuatu yang bergerak pada sebuah ranting yang menggantung di atas air. Oh, si paruh udang. Punggung biru mengkilap, dadanya putih bersih, dan paruhnya merah saga.

LIVEWORKSHEETS

Tiba - tiba burung itu menukik menyambar ikan kepala timah sehingga air berkecipak. Dengan mangsa diparuhnya, burung itu melesat melintas para pencari batu, naik menghindari rumpun gelangan dan lenyap di balik gerumbul pandan. Ada rasa iri di hati Karyamin terhadap si paruh udang. Tetapi dia hanya bisa tersenyum sambil melihat dua keranjangnya yang kosong.

Sesungguhnya Karyamin tidak tahu betul mengapa dia harus pulang. Di rumahnya tak ada sesuatu buat mengusir suara keruyuk dari lambungnya. Istrinya juga tak perlu dikhawatirkan. Oh ya, Karyamin ingat bahwa istrinya memang layak dijadikan alasan buat pulang. Semalaman tadi istrinya tak bisa tidur lantaran bisul di puncak pantatnya. "Oleh karena itu, apa salahnya bila aku pulang buat menemani istriku yang meriang."

Karyamin mencoba berjalan lebih cepat meskipun kadang secara tiba-tiba banyak kunang-kunang menyerbu ke dalam rongga matanya. Setelah melintasi titian Karyamin melihat sebutir buah jambu yang masak. Dia ingin memungutnya, tetapi urung karena pada buah itu terlihat bekas gigitan kampret.

Dilihatnya juga buah salak berceceran di tanah di sekitar pohonnya. Karyamin memungut sebuah, digigit, lalu dilemparkannya jauh-jauh. Lidahnya seakan terkena air tuba oleh rasa buah salak yang masih mentah. Dan Karyamin terus berjalan. Telinganya mendenging ketika Karyamin harus menempuh sebuah tanjakan. Tetapi tak mengapa, karena dibalik tanjakan itulah rumahnya.

Sebelum habis mendaki tanjakan, Karyamin mendadak berhenti. Dia melihat dua buah sepeda jengki diparkir di halaman rumahnya. Denging dalam telinganya terdengar semakin nyaring. Kunang-kunang di matanya pun semakin banyak. Maka Karyamin sungguh-sungguh berhenti, dan termangu. Dibayangkannya isterinya yang sedang sakit harus menghadapi dua penagih bank harian. Padahal Karyamin tahu, istrinya tidak mampu membayar kewajibannya hari ini, hari esok, hari lusa, dan entah hingga kapan, seperti entah kapan datangnya tengkulak yang telah setengah bulan membawa batunya.Masih dengan seribu kunang-kunang di matanya, Karyamin mulai berpikir apa perlunya dia pulang. Dia merasa pasti tak bisa menolong keadaan, atau setidaknya menolong istrinya yang sedang menghadapi dua penagih bank harian.

LIVEWORKSHEETS

Maka pelan-pelan Karyamin membalikkan badan, siap kembali turun. Namun di bawah sana Karyamin melihat seorang lelaki dengan baju batik motif tertentu dan berlengan panjang. Kopiahnya yang mulai botak kemerahan meyakinkan Karyamin bahwa lelaki itu adalah Pak Pamong.

“Nah, akhirnya kamu ketemu juga, Min. Kucari kau di rumah, tak ada. Di pangkalan batu, tak ada. Kamu mau menghindar, ya?”

“Menghindar?”

“Ya. Kamu memang mbeling, Min. Di gerumbul ini hanya kamu yang belum berpartisipasi." Hanya kamu yang belum setor uang dana Afrika, dana untuk menolong orang-orang yang kelaparan di sana. Nah, sekarang hari terakhir. Aku tak mau lebih lama kau persulit.”

Karyamin mendengar suara napas sendiri. Samar-samar, Karyamin juga mendengar detak jantung sendiri. Tetapi Karyamin tidak melihat bibir sendiri yang mulai menyungging senyum. Senyum yang sangat baik untuk mewakili kesadaran yang mendalam akan diri sendiri serta situasi yang harus dihadapinya. Sayangnya, Pak Pamong malah menjadi marah oleh senyum Karyamin.

“Kamu menghina aku, Min?”

”Tidak, Pak. Sungguh tidak.”

"Kalau tidak, mengapa kamu tersenyum-senyum? Hayo cepat, mana uang iuranmu?”

Kali ini Karyamin tidak hanya tersenyum, melainkan tertawa keras-keras. Demikian keras sehingga mengundang seribu lebah masuk ke telinganya, seribu kunang masuk ke matanya. Lambungnya yang kempong berguncang-guncang dan merapuhkan keseimbangan seluruh tubuhnya. Ketika melihat tubuh Karyamin jatuh terguling ke lembah Pak Pamong berusaha menahannya. Sayang, gagal.

LIVEWORKSHEETS

LATIHAN : Telaah unsur intrinsik. Baca contoh cerpen,lalu jawab

1. Tema

2. Tokoh dan Penokohan

3. Latar (tempat, waktu, suasana)

4. Alur (orientasi, komplikasi, resolusi)

5. Sudut pandang

LIVEWORKSHEETS

Tahap 1 - MISI 1: Temukan Idemu



Pilih jalurmu: terinspirasi Gambar 1, atau mulai dari idemu sendiri.

1. Apa yang pertama terlintas saat kamu melihat Gambar 1 (atau idemu sendiri)?

Petunjuk : mulai dari satu kata atau perasaan saja.

2. Pernahkah kamu atau orang yang kamu kenal mengalami hal yang mirip? Ceritakan singkat.

Petunjuk : cerpen sering bersumber dari kehidupan sehari-hari

3. Pesan apa yang ingin kamu sampaikan lewat ceritamu? Rangkum dalam satu kalimat: "Ceritaku bertema ..."

Petunjuk : kamu bisa memulai dengan contoh : "Ceritaku bertema persahabatan yang diuji kesalahpahaman."

LIVEWORKSHEETS

TAHAP 1 — MISI 2: Kenali Tokohmu

Cerpen memusatkan cerita pada satu tokoh utama. Bayangkan tokohmu seperti orang sungguhan. Kamu boleh memakai orang di Gambar 1 atau menciptakan tokoh baru.

1. **Siapa tokoh utamamu? Tuliskan nama, usia, dan kegiatan sehari-harinya.**

Petunjuk : kamu bisa menulis seperti contoh berikut "Rani, 16 tahun, pelajar yang suka menyendiri di perpustakaan."

2. **Sebutkan tiga sifat tokohmu.**

Petunjuk : pilih sifat yang akan memengaruhi keputusannya dalam cerita.

3. **Tindakan, ucapan, atau pikiran apa yang membuat pembaca mengenali sifat itu tanpa kamu menyebutnya langsung?**

Petunjuk : perwatakan dikenali dari tindakan, ucapan, atau pikiran tokoh. Kamu bisa memulai dengan tulis satu kejadian kecil yang dilakukan tokohmu di pagi hari.

4. **Adakah tokoh lain (teman, keluarga, lawan)? Siapa dan apa perannya?**

Petunjuk : Kamu bisa menambahkan nama tokoh pembantu agar ceritamu tidak terkesan kosong.

Tahap 1 SUDAH SELESAI

LIVEWORKSHEETS

TAHAP 2 — MISI 3: Rasakan Tempatmu

Kali ini kamu dipancing lewat gambar, suara, dan perasaan. Masuklah ke dalam gambar, lalu isi indera yang paling kuat terasa lebih dulu. Usahakan semuanya terisi.





Klik audio

Bayangkan kamu berdiri di sana. Apa yang paling dulu terasa? kalau buntu, mulailah dari indera yang paling mudah.

1. Penglihatan: apa yang terlihat?

2. Pendengaran: suara apa yang terdengar?

3. Penciuman: bau apa yang tercium?

4. Pengecapan: rasa apa di lidah atau udara?

5. Peraba: apa yang dirasakan kulit?

6. Peraba: apa yang dirasakan kulit?

LIVEWORKSHEETS

TAHAP 2 — MISI 4:
Lukis Latarmu

1. **Di mana dan kapan peristiwa ceritamu terjadi?**

Petunjuk : tempat adalah lokasi atau ruang fisik; waktu bisa pagi, malam, atau periode tertentu.

2. **Suasana apa yang ingin kamu hadirkan: tegang, haru, bahagia, mencekam, atau yang lain?**

Petunjuk : suasana dipengaruhi oleh deskripsi tempat dan waktu.

3. **Rangkai jawaban Misi 3 dan 4 menjadi satu paragraf latar.**

Petunjuk : 1) sebut tempat dan waktu, 2) tambahkan yang dilihat dan didengar, 3) tambahkan bau, rasa, dan sentuhan, 4) tutup dengan suasana atau perasaan tokoh.

TAHAP 2 SUDAH SELESAI !

LIVEWORKSHEETS