

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Kegiatan mengarang membutuhkan banyak informasi tambahan agar isinya dapat lebih bermakna. Informasi ini dapat diperoleh dari kegiatan membaca, baik itu membaca buku secara konvensional, membaca penokohan dari film, foto, arsip di museum, dokumen, peta (Axelford & Cooper, 1988) ataupun membaca bahan-bahan dari internet. Penulis yang baik dapat mengelaborasi berbagai informasi tersebut menjadi sesuatu yang menarik untuk disajikan.

### 2.1. MEMBACA

Kegiatan membaca sebenarnya adalah suatu interaksi komunikatif antara penulis dan pembaca (Devi, 2003). Kemampuan anak untuk belajar membaca tergantung dari keahlian, pengetahuan, dan sikap yang berkembang sebelum mereka mulai belajar membaca, seperti cara membalikan halaman, memegang buku, mengetahui bahwa tiap halaman terdiri atas tulisan ataupun gambar yang memiliki arti. Seluruh keahlian dan pengetahuan mengenai bacaan yang anak dapatkan sebelum mereka belajar membaca disebut sebagai *emergent literacy*. *Emergent literacy* berawal dari rumah maupun pendidikan pra sekolah (Hoff, 2005).

Setelah anak mendapatkan *emergent literacy*, mereka mulai memasuki tahap jenjang membaca. Hassan di dalam makalahnya mengenai Perkembangan Anak dan Pelajaran Membaca, menyatakan bahwa ada tiga jenjang perkembangan membaca yang akan dilalui setiap anak (Hernowo, 2003):

1. Membaca dalam arti mampu dan sanggup mengenali huruf
2. Memiliki minat (tertarik) untuk membaca
3. Menggemari membaca

Setiap anak yang belajar membaca pasti akan melewati tahap mengenali huruf, hanya saja tidak semua anak berhasil mencapai tahap berminat ataupun gemar membaca. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hal tersebut (Purves & Beach, dalam Harris & Sipay, 1980 dalam Sandjaja, 2001) yaitu faktor personal (faktor-faktor yang ada dalam diri anak) dan faktor institusional (faktor-faktor di luar diri anak). Hanya saja faktor institusional memegang peranan yang lebih

penting dalam menumbuhkan minat membaca karena masih anak membutuhkan bimbingan dari lingkungannya, terutama orangtua (Sandjaja, 2001). Menurut Prianto (2001) ada tiga cara untuk menumbuhkan minat, yaitu:

a) Coba ralat (*trial error*)

Anak menemukan sesuatu yang menarik bagi dirinya. Ketertarikan ini bisa berasal dari rasa ingin tahu. Kesenangan yang didapat dari aktivitas ini bisa berlangsung dalam jangka waktu yang singkat ataupun lama. Cara coba ralat merupakan cara yang baik untuk mengembangkan minat baru jika disertai dengan bimbingan yang memadai.

b) Identifikasi

Anak memperhatikan dan meniru minat orang lain.

c) Dibimbing atau diarahkan

Pengembangan minat cara ini biasanya akan menghasilkan perkembangan minat yang lebih memuaskan kebutuhan anak daripada cara lainnya.

Orangtua dapat menerapkan cara-cara ini dalam membangkitkan minat anak dalam kegiatan membaca. Pengenalan minat ini bisa dilakukan dengan salah satu cara ataupun ketiga-tiganya. Berikut ini adalah pengimplementasian ketiga cara tersebut dalam menumbuhkan minat membaca:

a) Pemberian stimulus untuk menumbuhkan minat membaca buku.

- Mengajak anak ke toko buku, bazar buku, ataupun ke perpustakaan untuk memperbaharui koleksi buku (Sutoyo, 1998). Biarkan anak bebas untuk memilih bacaan yang disukainya karena dengan memberikan kebebasan, anak tidak akan membaca buku dengan keterpaksaan.

Pemberian stimulus ini juga dapat memperhatikan tahap perkembangan anak secara psikologis (Munandar, 2002) seperti:

- Anak yang masih berada di dalam kandungan sering diajak bicara ataupun diberikan senandung akan mengenali suara orangtuanya dan mulai mengasosiasikan dengan perasaan aman dan nyaman (Trelease, 2006).

- Anak masa pra sekolah diberikan kegiatan mendongeng ataupun diperlihatkan kegiatan membaca di depan mereka (Sandjaja, 2001). Hal ini harus dilakukan karena penelitian yang dilakukan Johnson (1973 dalam Hernowo, 2003) mengungkapkan bahwa alasan utama anak tidak menyukai kegiatan membaca karena orangtua tidak memperlihatkan kegiatan tersebut di depan mereka. Anak memang membutuhkan contoh tingkah laku membaca dari orang dewasa, terutama dari orang yang mereka anggap penting. Kegiatan ini akan merangsang proses imitasi pada anak. Mereka akan melakukan pengidentifikasian diri dengan kegiatan yang sering dilakukan orangtuanya. Berkaitan dengan masa perkembangannya, Munandar (2002) menyarankan bacaan yang tepat untuk anak-anak ini adalah cerita tentang binatang, ataupun cerita mengenai anak-anak yang seperti mereka sehubungan dengan sifat anak yang egosentris.
  - Saat anak menginjak usia sekolah, kegiatan mendongeng dapat terus dilanjutkan dengan materi yang berbeda. Anak-anak akan lebih menyukai cerita lokal dan mancanegara tentang persahabatan, keluarga, sekolah, ataupun petualangan karena sesuai dengan perkembangan anak yang senang akan dunia nyata (Munandar, 2002; Febiana, 2007).
- b) Menciptakan suasana rumah yang kondusif.
- Suasana rumah memegang peranan yang penting untuk kegiatan membaca anak. Anak akan membaca buku lebih banyak jika diberikan waktu khusus untuk melakukan hal itu. Hal ini dibuktikan dengan penelitian dari Huck (dalam Greene, 1996). Pada penelitiannya, kelompok yang diberikan waktu lebih banyak untuk membaca dan berdiskusi, berhasil membaca buku lebih banyak dan menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih tinggi tentang bacaan mereka. Oleh sebab itu, orangtua harus memberikan waktu khusus bagi anak untuk membaca agar mereka menjadi pembaca yang baik. Pemberian waktu khusus untuk membaca berkaitan dengan konsumsi tayangan televisi di rumah. Menurut Huston dan Wright (1998 dalam Kail,

2001) korelasi antara menghabiskan waktu menonton televisi dengan membaca adalah negatif. Penelitian Krashen (dalam Hernowo, 2004) mengungkapkan bahwa bahwa keberadaan televisi membuat orang berlama-lama menonton sehingga tidak menyediakan waktu untuk membaca buku yang berkualitas. Jika ingin membuat kegiatan membaca sebagai sebuah kebiasaan di rumah, penggunaan televisi di rumah sebaiknya dibatasi.

c) Memperkenalkan anak dengan kegiatan membaca selain buku.

Saat ini kegiatan membaca tidak hanya berkonotasi dengan buku. Sekarang ini banyak orangtua yang menggunakan berbagai macam cara memperkenalkan anaknya dengan kegiatan keberbahasaan dengan menggunakan *video games* ataupun internet. Sama seperti buku, *video games* maupun internet juga berguna untuk melatih anak dalam melatih kemampuan berbahasa dan *problem solving* (Shaffer, 2006). Mereka akan terbiasa membaca istilah yang lebih teknis yang tidak akan mereka temukan dalam buku sekolah. Meskipun demikian, orangtua yang baik tidak akan membiarkan anak-anaknya bermain tanpa bimbingan.

Kondisi sosial-ekonomi (sosek) orangtua juga memberikan pengaruh terhadap kegiatan membaca anak. Orangtua dengan sosial ekonomi atas cenderung berpendidikan tinggi. Mereka akan berusaha memperoleh informasi yang lebih banyak mengenai hal-hal yang penting tentang perkembangan kognitif dan afektif anak. Penghasilan orangtua sosek atas juga memungkinkan mereka untuk menyediakan buku bacaan dengan jenis yang beragam (Sandjaja, 2001).

Orangtua sosek atas juga menjadi panutan yang bagus dalam aktivitas membaca. Mereka sering membaca bersama anak (Hoff, 2005), mengisi waktu luang dengan membaca, memberikan pujian saat anak membaca buku atas inisiatif sendiri, membawa anak ke toko buku dan mengunjungi perpustakaan (Slavin 1998 dalam Sandjaja, 2001).

Penelitian Morrow dan Young (1997 dalam Kumara, 2000) menunjukkan bahwa level pendidikan ibu berhubungan erat dengan kemampuan anak

berbahasa, khususnya kemampuan membaca dan menulis. Pada penelitian Kumara (2000) yang sebagian besar respondennya adalah sosek bawah dan mempunyai ibu yang berpendidikan maksimal sekolah menengah, menunjukkan bahwa orang tua hanya pasif menunggu keaktifan anak untuk bertanya ataupun berdiskusi mengenai kegiatan membaca dan menulis. Padahal, seharusnya orang tua yang lebih aktif untuk bertanya karena anak masih memerlukan pengarahan.

Kegiatan membaca merupakan pondasi utama untuk kegiatan menulis. Melalui kegiatan membaca, anak dapat mengenali huruf terlebih dahulu sebelum dapat menuliskannya di atas kertas. Melalui kegiatan membaca, anak juga dapat melancarkan latihan menulis mereka karena sudah terbiasa untuk berhadapan dengan huruf.

## **2.2. MENULIS**

Setiap individu memiliki empat tahap kemampuan berbahasa di dalam hidup mereka, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa paling rumit adalah kemampuan menulis karena membutuhkan kematangan kemampuan berbahasa lainnya serta pengolahan organisasi data yang tepat dari kegiatan mendengar, berbicara, serta membaca.

### **2.2.1. Tahap Menulis pada Anak**

Kemampuan anak dalam menulis akan mulai terus bertambah seiring dengan berjalannya usia mereka. Berikut ini adalah tahap perkembangan menulis pada anak:

- a) Anak mulai dapat menulis sekitar usia 2-3 tahun, walaupun tulisan mereka masih seperti cakar ayam (Santrock, 2007).
- b) Pada usia 4 tahun, sebagian besar anak sudah dapat menulis namanya sendiri (Santrock, 2007). Mereka juga dapat menulis benda yang biasanya diperjelas dengan gambar (Kweldju, 1997).
- c) Usia lima tahun mereka dapat membuat tulisan yang lebih panjang untuk mengekspresikan perasaannya (Kweldju, 1997) ataupun menggunakan gambar untuk menjelaskan apa yang ada di pikirannya. Mereka biasa menulis tanpa memperhatikan tanda baca (Musfiroh, 2008).

Contoh ekspresi perasaan anak secara tertulis pada usia 5 tahun 0 bulan (Kweldju, 1997):

*mama itu sombong  
Fifi minta maaf  
mama jahat fifi tidak suka  
mama minta maaf  
Fifi tidak suka mama  
Fifi nemang nakal (memang)  
karna Fifi nakal  
krna Fifi nakal  
mama Fifi na*

- d) Usia sekolah dasar, anak mulai dapat merangkai huruf menjadi kalimat karena ia sudah memiliki kosakata yang banyak. Seiring bertambahnya umur, mereka akan turut memperhatikan EYD dan kemampuan mengarang semakin membaik.

Tidak semua anak melewati tahap yang sama pada umur yang sama karena terdapat perbedaan individu dan rangsangan dari lingkungan. Ada beberapa anak sudah menginjak usia sekolah dasar masih sulit menulis dan ada yang dapat membuat karangan pendek pada usia lima tahun (Zaqueus, 2005).

### 2.2.2. Mengarang

Pada dasarnya, mengarang cerita adalah kegiatan yang dapat dilakukan setiap orang (Sambodja, 2007) karena pada dasarnya manusia adalah *homo narrans* yang kehidupannya selalu dipenuhi dengan cerita (Myerhooff, 1978 dalam Bochner, 2000). Hanya saja kemampuan setiap orang dalam mengarang cerita berbeda-beda tergantung dari refleksi pengalaman, jenis buku, maupun latihan yang ia lakukan. Fungsi utama mengarang adalah untuk membangkitkan respon pembaca (yang mungkin adalah diri sendiri), untuk menghibur, memberikan informasi, membuat mereka terlibat secara emosional, dan untuk berbagi pengalaman (Azaroff & Mayer, 1986). Bagi penulis, kegiatan mengarang cerita mempunyai beberapa tujuan (Harefa, 2007) yaitu:

- a) Nafkah-finansial

Individu ingin membuat sebuah tulisan karena ia ingin mendapatkan uang ataupun status yang didapatnya dari jenis tulisan yang ia buat. Banyak orang yang terdorong untuk menjadi penulis profesional memiliki tujuan ini karena dalam kacamata orang awam, penulis adalah pekerjaan santai dengan imbalan yang lumayan.

b) Pernyataan diri

Individu ingin untuk membuat tulisan karena ia ingin menunjukkan kepada dunia siapa dirinya yang sesungguhnya. Ia menganggap bahwa tulisannya merupakan representasi cara pandang dan pemikirannya tentang dunia.

c) Sosial-emosional

Individu biasanya menuangkan perasaannya di dalam tulisan dan ingin berinteraksi dengan masyarakat melalui tulisan yang ia buat. Ia tidak akan segan untuk mendapatkan saran ataupun kritik atas karyanya karena melalui hal tersebut ia merasa terhubung dengan pembaca.

d) Moral spiritual

Individu membuat tulisan sebagai pernyataan moral terhadap suatu hal yang menggugah hati nuraninya. Ia mengarang karena merasa sebagai makhluk spiritual yang mempunyai tanggungjawab moral untuk membuat keadaan menjadi lebih baik.

Seorang pengarang bisa mempunyai keempat tujuan tersebut dalam satu karya, beberapa lainnya mungkin hanya mempunyai satu atau dua tujuan.

### 2.2.3. Hal-Hal yang dapat Meningkatkan dan Menurunkan Motivasi Penulis

Menurut Nafis (2001) motivasi adalah kondisi psikologis yang menimbulkan, mengarahkan, dan mempertahankan tingkahlaku tertentu. Motivasi dapat dibagi menjadi motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik sering disebut sebagai minat, yaitu melakukan suatu hal karena nilai hal tersebut sangat berarti bagi dirinya. Orang yang termotivasi intrinsik melakukan suatu hal karena menyenangkannya. Orang yang termotivasi ekstrinsik dapat dibagi menjadi beberapa tingkatan berdasarkan internalisasi nilai dari suatu pekerjaan yang ia lakukan, yaitu (Deci & Ryan, 2004):

- a) Regulasi ekstrinsik : terjadi di saat orang melakukan suatu hal karena tekanan eksternal ataupun untuk mendapat imbalan.
- b) Regulasi *introjected* : terjadi di saat orang melakukan suatu hal karena tekanan internal untuk diakui orang, mendapatkan rasa bangga atas pujian, ataupun untuk menghindari rasa malu jika gagal.
- c) Regulasi *identified* : terjadi di saat orang telah menginternalisasi sebagian dari nilai suatu pekerjaan, contohnya murid yang mempelajari banyak karya sastra karena tahu akan berguna untuk pelajaran bahasa.
- d) Regulasi *integrated* : terjadi di saat orang telah menginternalisasi sepenuhnya nilai dari suatu pekerjaan, contohnya murid yang awalnya dipaksa untuk membaca buku namun lama-lama ia mengetahui bahwa membaca itu menyenangkan dan akhirnya sering membaca tanpa disuruh.

Terdapat juga beberapa faktor eksternal yang turut berpengaruh terhadap naik turunnya motivasi internal serta internalisasi motivasi eksternal seperti konteks lingkungan yang otonomi mendukung atau lingkungan yang menekan. Pada lingkungan yang otonomi mendukung, ada figur yang membuat individu merasa nyaman akan hal diperbuatnya. Ia dapat merasakan otonomi pada dirinya sendiri (*autonomy*), mendapatkan dukungan dari lingkungan (*relatedness*), dan dapat merasakan bahwa ia kompeten untuk melakukan hal tersebut (*competency*). Sebaliknya, pada lingkungan yang menekan, ada figur yang membuat individu merasa tertekan untuk melakukan suatu hal sehingga kebutuhan akan *autonomy*, *relatedness*, dan *competency* tidak terpenuhi sehingga menghambat proses internalisasi dirinya (Deci & Ryan, 2004).

Pada penulis, ada beberapa faktor eksternal yang dapat mendukung ataupun menghambat mereka untuk mengarang, yaitu:

- a) Pembaca

Kehadiran pembaca merupakan hal terpenting dalam kehidupan penulis (Azaroff & Mayer, 1986) karena tanpa mereka kehadiran penulis bisa dikatakan tidak ada. Pembaca akan membangkitkan perasaan berharga dalam diri penulis karena penulis merasa bahwa kegiatan yang dilakukannya selama ini tidak sia-sia, ada orang yang



menikmati karya mereka. Para pembaca fanatik bahkan bisa merasakan kepribadian dan merasa bisa berkomunikasi dengan penulis melalui karya mereka (Shanahan, 1998).

Sebaliknya, Elbow (dalam Rubin, 1998) justru mengungkapkan bahaya keberadaan pembaca. Jika dalam kegiatan mengarang, penulis terlalu banyak mempertimbangkan bagaimana pendapat pembaca, maka mereka akan mengalami *blocking* karena akan terlalu banyak pertimbangan dalam mengarang sehingga tulisan mereka tidak mengalir yang pada akhirnya tidak dapat dinikmati. Hal ini biasa terjadi pada penulis pemula. Mereka biasanya sangat sensitif dengan keinginan pembaca dan mungkin saja bisa merevisi cerita atas permintaan mereka (Shanahan, 1998). Mereka melakukan itu karena merasa takut mendapat kritik dari pembaca. Ada penulis yang merasa jera untuk membuat tulisan karena kritik ini (Vargas, 1978 dalam Azaroff & Mayer, 1986).

Penulis justru akan lebih menghasilkan tulisan yang sangat bagus jika saat mengarang mereka justru lupa akan keberadaan pembaca (Rubin, 1998). Saat itu mereka akan lebih jujur mengungkapkan pikirannya ke dalam kertas.

b) Imbalan

Imbalan memegang peran yang penting bagi penulis. Imbalan ini dapat berupa pujian dari pembaca (Azaroff & Mayer, 1986) maupun materi seperti royalti. Imbalan akan membuat penulis merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk mengarang, terutama bagi penulis yang orientasi menulisnya adalah nafkah-finansial.

c) Promosi

Kegiatan promosi dan publikasi dipercaya dapat mendekatkan pembaca dengan penulis. Pembaca dapat mengetahui gambaran mengenai apa yang dibuat penulis sehingga membuat diri mereka tertarik untuk membaca. Hal ini juga dapat membuat penulis lebih memperhatikan tulisannya (Rubin, 1998).

d) Revisi

Terkadang, saat penulis menjabarkan sesuatu yang sulit dan panjang lebar, ia akan menjadi terlalu *egosentris*. Ia berpikir bahwa bahasa yang ia pakai akan dimengerti orang lain, padahal belum tentu (Rubin, 1998). Itulah sebabnya revisi diperlukan, penulis membaca kembali tulisan yang telah dibuatnya dan mencoba berpikir dari perspektif orang lain. Jika ia masih tidak dapat menemukan celah di mana ia harus memperbaiki tulisannya, keberadaan orang lain diperlukan sebagai *second opinion*, dalam dunia profesional, peran ini dipegang oleh editor. Revisi merupakan saat yang paling tidak menyenangkan bagi penulis karena mungkin saja akan merubah tulisan secara esensial.

e) Batas waktu (*deadline*)

Bagi beberapa penulis, *deadline* merupakan hal yang dapat membuat mereka menjadi lebih bersemangat karena biasanya baru bisa mendapat inspirasi di saat detik terakhir. Bagi beberapa lainnya, situasi ini justru menekan sehingga mereka tidak bisa berbuat apa-apa (kondisi *blocking*). Jika *blocking* terjadi, penulis dapat rileks sebentar untuk menjernihkan pikiran sehingga dapat berkonsentrasi lagi.

f) Orang dekat (*significant other*)

Teman, keluarga, dapat menjadi *significant other* bagi penulis. Fungsi mereka adalah untuk mengingatkan, memotivasi, ataupun menjadi editor sekaligus.

g) Kompetisi

Menurut Deci & Ryan (2004) kompetisi dapat dipersepsikan sebagai sesuatu yang menekan ataupun sesuatu yang sifatnya informatif. Bagi penulis, kompetisi dapat dijadikan hal yang membuat mereka mengalami *blocking* karena merasa tertekan ataupun merasa terpacu untuk membuat tulisan yang bagus.

Faktor-faktor ini dapat membantu ataupun malah menghambat penulis dalam meraih kesuksesan. Seperti manusia lainnya, penulis mempunyai tanggapan yang berbeda-beda tentang kesuksesan ataupun kegagalan dalam hidup mereka.

Penulis akan berusaha mencari penjelasan mengapa mereka bisa menjadi sukses atau gagal (Santrock, 2008) yang dapat dijelaskan dengan teori atribusi. Atribusi ini terdiri dari tiga dimensi (Griffin, 2006), yaitu:

1. *Locus of causality* (penyebab):  
Pemikiran individu yang menganggap hasil sebagai faktor internal (inteligensi, usaha) ataupun eksternal (tingkat kesulitan tugas atau keberuntungan).
2. *Stability* (stabilitas):  
Persepsi individu mengenai penyebab hasil yang mereka terima sebagai sesuatu yang sifatnya permanen (kemampuan) ataupun sementara (keberuntungan, suasana hati).
3. *Controllability* (kemampuan kontrol):  
Kemampuan kontrol mengidentifikasi suatu hasil yang individu terima sebagai sesuatu yang mereka kontrol (usaha) ataupun yang tidak dapat terkontrol (sakit atau keberuntungan)

Ketiga dimensi ini membentuk pemikiran penulis mengenai penyebab keberhasilan ataupun kegagalan dirinya. Penulis yang mengalami kegagalan dan berusaha menjelaskannya karena ia tidak sedang beruntung (*stability* sementara) ataupun karena selera pasar sedang berbeda dengan bukunya (*locus of causality* eksternal), cenderung akan bangkit lagi karena mereka berusaha menjelaskan kegagalan mereka disebabkan oleh faktor luar, bukan faktor dalam diri mereka.

#### **2.2.4. Kegiatan Mengarang pada Anak**

Kegiatan mengarang cerita pada anak memang tidak dapat dilepaskan dari peran orangtua maupun *significant other* lainnya karena anak masih membutuhkan bimbingan dari mereka. Minat anak juga memegang peranan yang penting karena bila anak tidak berminat, orangtua tidak bisa memaksa anaknya untuk mengarang.

##### **2.2.4.1. Peran Orangtua**

Minat mengarang pada anak memang tidak dapat dilepaskan dari peran orangtua karena memegang peranan yang penting dalam karir anak. Lingkungan

yang mendukung dan fasilitas yang tersedia adalah suasana yang mempengaruhi proses kreatif anak dalam mengarang (Santriana & Pambudi, 2008). Orangtua juga tidak dapat memaksa anak untuk mengarang cerita, karena untuk mengarang dibutuhkan sebuah kemauan untuk mengeluarkan pikiran dan menggerakkan tangan menjadi sebuah tulisan. Nadia (dalam Ade, 2006) juga mengatakan bahwa anak-anak dapat mengarang sekehendak mereka sesuai dengan apa yang ada di dalam pikirannya. Tugas orangtua hanyalah mendukung dan mengarahkan kerja kreatif tersebut. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan orangtua untuk menumbuhkembangkan minat mengarang pada anak:

- a) Rangsang anak untuk membaca buku dengan dongeng karena menurut Bernadeth (2008) dengan stimulus visual dan audio anak akan lebih cepat menangkap cerita. Secara umum, ada tiga cara mendongeng, pertama dengan membacakannya keras-keras sesuai dengan kalimat yang tertera di buku (*read aloud*). Kedua dengan teknik bebas, yakni mengarang bebas tanpa mengguankan buku. Ketiga dengan teknik membaca bebas, yakni dengan menggunakan buku namun membuat cerita sendiri. Ketiga teknik mendongeng ini akan membuat anak tertarik untuk membaca buku. Seorang pembaca belum tentu seorang penulis, namun seorang penulis pastilah seseorang yang menyukai kegiatan membaca. Hal ini karena mengarang merupakan kegiatan mengeluarkan dan masukannya berasal dari kegiatan membaca (Hernowo, 2003). Menurut Ngatirah (2009) anak yang rutin membaca, alu cerita serta kosa kata dalam mengarang akan membaik. Hubungan antara kegiatan mengarang dan membaca dibuktikan dari penelitian yang dilakukan Kumara (2001) pada anak kelas 5 SD di Yogyakarta. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa anak-anak yang mampu mengekspresikan idenya ke dalam tulisan sebanyak 67,2% diantaranya ternyata mengisi waktu luangnya dengan membaca. Itulah sebabnya orangtua harus memperhatikan ketersediaan bacaan di rumah (Asfandiyar dalam Santriana & Pambudi, 2008).
- b) Saat anak sudah menunjukkan minat mengarang, orangtua seharusnya memberikan semangat untuk membuat tulisan (Ade, 2006). Anak dapat didorong untuk membuat catatan harian (Hasuki, 2006).

- c) Rangsang fantasi anak dengan memintanya mengarang di buku ataupun mengajaknya ke tempat-tempat yang sarat inspirasi seperti pameran, pantai, gunung (Hasuki, 2006).
- d) Jangan memberikan komentar negatif meski tulisannya masih banyak kekurangan. Menurut Helvy dan Nadia (Ade, 2006) orangtua harus memberikan semangat agar minat mengarang anak tidak luntur.

#### 2.2.4.2. Peran Anak

Anak juga memainkan peranan yang penting dalam membuat dirinya menjadi penulis. Menurut Sambodja (2007) hal terpenting untuk dapat mengarang adalah keinginan untuk menjadi penulis. Keinginan ini dapat diasah dengan mengetahui tahap yang dapat dilakukan untuk dapat menjadi penulis (Mardjuki dalam Harefa, 2007) yaitu:

##### a) Mengamati

Ini merupakan hal terpenting untuk menjadi penulis karena dengan mengamati keadaan sekitar, ide cerita dapat muncul dengan sendirinya. Pengamatan ini akan lebih baik jika ditambahkan dengan pengetahuan yang ada di dalam dirinya sehingga terjadi proses perenungan sebelum membuat cerita.

##### b) Meniru

Sebagai penulis pemula, anak tentu saja bingung bagaimana cara untuk memulai mengarang cerita. Itulah sebabnya, pada awal proses mengarang, anak boleh meniru karangan orang lain, baik dari alur ceritanya maupun dari cara penceritaannya (sudut pandang orang pertama atau ketiga). Meniru harus dibedakan dengan menjiplak (*plagiarism*). Meniru maksudnya adalah membuat cerita yang sama dengan bahasa sendiri. Menjiplak adalah menyalin secara sempurna kata demi kata sehingga sama persis dengan tulisan yang dijiplak (Azaroff & Mayer, 1986).

##### c) Menambah

Seiring banyaknya latihan, proses meniru yang dilakukan anak akan berubah menjadi proses menambah. Anak akan menemukan gayanya

sendiri dalam mengarang sehingga cerita asli yang ia tiru akan ditambahkan hal-hal lain sesuai dengan imajinasinya.

Anak juga dapat mempelajari teknik menulis agar hasil karangannya dapat bagus. Menurut DePorter dan Hernacki (2000), ada dua teknik dalam menulis, yaitu:

a) Menulis cepat (*fast writing*).

Teknik ini dapat digunakan jika penulis mengalami banyak dialog internal sehingga tidak bisa memutuskan untuk menulis apa. Pertama, penulis menentukan topik yang akan ia bahas. Kedua, penulis menetapkan batas waktu berapa lama ia akan menulis. Ketiga, selama jangka waktu yang telah ditetapkan, penulis harus menuangkan semua yang ada di pikirannya tanpa mempedulikan pilihan kata, ejaan, ataupun memikirkan gagasan kembali. Keempat, setelah jangka waktu yang ditetapkan habis, penulis dapat melihat kembali tulisan yang telah dibuatnya dan memilih mana bagian yang akan dipakai atau dibuang.

b) Menulis dengan pengelompokan (*clustering*)

Teknik ini dapat digunakan untuk melihat dan membuat kaitan antara gagasan. Pertama, penulis menempatkan topik yang akan dibahas di tengah-tengah kertas. Kedua, tulis semua yang berkaitan dengan topik utama dan sub topik selama beberapa waktu tertentu. Ketiga, penulis dapat melihat kembali kaitan antara topik utama maupun sub-sub topik dan dapat mencoret hal-hal yang dianggap tidak relevan. Keempat, penulis dapat menulis gagasan yang telah terpakai dalam bentuk kalimat.

Kedua teknik di atas berguna untuk melihat isi pikiran mengenai topik yang akan ditulis, tapi tidak menjamin bahwa tulisan yang dihasilkan tidak akan membosankan. Menurut Sambodja (2007) ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar cerita dapat menarik, yaitu:

a) Memperhatikan deskripsi suasana

Deskripsi suasana dibutuhkan dalam cerita sebagai jeda dalam dialog agar cerita tidak membosankan. Ini juga berguna agar pembaca mengerti tentang gambaran kejadian secara utuh.

b) Memperhatikan deskripsi batin

Suasana batin seperti kemarahan, kecemasan, kesedihan, ataupun kegembiraan dapat membuat cerita lebih dinamis. Pembaca juga akan dapat merasakan gejolak emosi para tokoh sehingga dapat berempati dan menyelami cerita lebih dalam.

c) Memperhatikan dialog

Hal-hal yang penting saja dijadikan dialog agar dialog yang ditampilkan tidak terlalu panjang dan bertele-tele sehingga pembaca menjadi bosan.

d) Menggunakan kutipan baik puisi atau lainnya

Kutipan puisi ataupun nyanyian orang lain maupun ciptaan diri sendiri akan membuat tulisan menjadi lebih dinamis karena tidak hanya terpaku pada dialog dan suasana.

Cerita juga bisa dibuat dari kejadian nyata yang dialami sehari-hari, untuk itu ada beberapa hal yang dapat diperhatikan (Sambodja, 2007) yaitu:

a) Mencari sumber

Jika cerita yang ingin dibuat adalah kejadian nyata yang dialami orang lain, penulis mencaritahu terlebih dahulu detil kejadian dengan seksama.

b) Perhatikan tokoh dengan seksama

Tuliskan siapa saja tokoh yang terlibat dan berperan penting dalam kejadian tersebut.

c) Pahami alur

Alur kejadian bisa dimuat maju, mundur, atau maju-mundur sesuai keinginan penulis. Hanya saja, alur harus runut agar pembaca tidak bingung akan jalan ceritanya.

d) Masuk ke dalam tokoh utama

Penulis dapat membayangkan dirinya sebagai tokoh utama dan menggunakannya sebagai dinamika cerita sehingga pembaca bisa tahu apa pikiran dan perasaan dari sang tokoh utama.

e) Ciptakan tokoh fiktif lain

Tulisan akan lebih kompleks jika penulis membuat tokoh fiktif baru yang mempengaruhi jalan cerita sehingga bisa lebih seru.

### **2.3. ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH**

Anak usia sekolah terlihat lebih tenang, serius, dan kurang spontan jika dibandingkan dengan tahap perkembangan sebelumnya. Mereka mulai melihat dunia sebagai tempat yang penuh peraturan, norma, dan teknologi yang harus dipelajari dan diinternalisasi dengan diri mereka.

Kehidupan anak zaman sekarang berbeda dengan kehidupan orangtua mereka ketika masih kecil. Sekarang ini, anak dengan mudahnya dapat mengakses informasi melalui berbagai media cetak dan elektronik. Mereka juga dapat berinteraksi dengan teman-temannya tanpa harus melakukan kontak secara langsung. Media *chatting*, *email*, telepon, ataupun sms mempermudah anak-anak berinteraksi dengan teman sebayanya. Apalagi makin banyak anak yang diberikan kemudahan akses komunikasi baik berupa telepon genggam maupun komputer pribadi. Hal-hal ini mempengaruhi perkembangan anak secara kognitif maupun sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung.

#### **2.3.1. Aspek Perkembangan Kognitif**

Pada usia sekolah, anak berada dalam tahap perkembangan konkret operasional. Mereka mulai menggunakan logika dalam memahami suatu hal. Kemampuan ini menuntut anak untuk dapat membedakan hal yang bersifat objektif dan subjektif.

##### **2.3.1.1. Tahap perkembangan konkret operasional**

Piaget mengatakan bahwa tahap kognitif anak berkembang dari satu tahap ke tahap berikutnya dengan kegiatan asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrium. Setiap tahap (*stage*) adalah periode waktu di mana kognitif dan tingkahlaku anak merefleksikan tipe struktur mental tertentu. Ia membagi tahap tersebut ke dalam empat macam, yaitu periode sensorimotor, pra operasional, konkret operasional,



dan formal operasional. Asimilasi adalah kegiatan dimana anak memasukan pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada. Akomodasi adalah membuat skema baru atas pengetahuan yang baru didapat. Kedua proses ini menyebabkan anak selalu berusaha untuk mencapai keadaan yang ekuilibrium (Miller, 1983).

Anak usia 7-11 tahun berada dalam tahap konkret operasional dimana anak menggunakan operasi mental seperti *reasoning* untuk memecahkan masalah aktual, lebih logis seperti menemukan sarung tangan yang hilang. Anak pada tahap ini dapat berpikir lebih logis karena mereka tidak begitu egosentris seperti tahap sebelumnya dan dapat berpikir tentang berbagai aspek situasi dalam suatu waktu. Pikiran anak masih terbatas masih terbatas pada situasi yang nyata saat ini. Menurut Papalia, Olds, dan Feldman (2007) pada ranah spasial, anak sudah bisa menggunakan peta untuk mencari benda yang disembunyikan. Mereka juga bisa memberikan petunjuk kepada orang lain untuk menemukan benda tersebut. Anak juga bisa membagi benda berdasarkan kategori seperti bentuk, warna, ataupun keduanya. Mereka bisa mengetahui bahwa sub kelas (mawar) mempunyai anggota yang lebih sedikit daripada kelas di atasnya (bunga).

Tugas *seriation and transitive inference* anak dapat mengetahui tongkat mana yang lebih panjang dan tongkat mana yang lebih pendek serta tongkat yang berada di tengahnya. Menurut Piaget, anak pada tahap ini hanya menggunakan *inductive reasoning* (generalisasi). Berawal dari observasinya mengenai sebagian anggota manusia, hewan, tumbuhan, kejadian, ataupun benda anak akan membuat kesimpulan yang menggeneralisasikan semuanya. Contohnya: "Anjingku menggonggong, begitu pula dengan anjing Terry dan Melisa. Jadi, semua anjing menggonggong." *Deductive reasoning* Piaget percayai tidak akan berkembang hingga usia remaja. Hal ini dibantah dengan adanya penelitian yang melibatkan pertanyaan induktif dan deduktif. Contohnya pertanyaan deduktif: "Semua poggops mengenakan sepatu bot biru. Tombor adalah poggop. Apakah Tombor mengenakan sepatu bot biru?" Contoh pertanyaan induktif: "Tombor adalah poggops. Tombor mengenakan sepatu bot biru. Apakah semua poggops mengenakan sepatu bot biru?" Kebalikan dari teori Piaget, anak kelas dua mampu untuk menjawab kedua pertanyaan dengan benar, mampu untuk melihat

perbedaan di antara kedua pertanyaan tersebut, serta lebih percaya diri menjawab pertanyaan deduktif, daripada induktif (Galoti, Komatsu, Voelz, 1997 dalam Papalia, Olds, & Feldman, 2007). Kemampuan konservasi anak terlihat saat umur tujuh tahun mereka dapat mengerti bahwa tanah liat berbentuk bola yang dijadikan sosis tetap bahan yang sama, yakni tanah liat. Umur sembilan tahun mereka tahu bahwa bobot tanah liatnya tetap sama. Kemampuan anak dalam matematika juga terlihat bahwa anak dapat menghitung dalam kepala dari bilangan terkecil hingga terbesar dan bisa mengerjakan soal cerita yang sederhana (Papalia, Olds, & Feldman, 2007).

### **2.3.1.2. Kemampuan berbahasa**

Kemampuan berbahasa anak pada usia ini tergantung dari pengalaman berbahasanya pada umur yang lebih muda. Umur 6 tahun, anak dapat menceritakan kembali jalan cerita film, buku, ataupun acara televisi dengan bahasa mereka. Saat anak berumur 7 tahun, kalimat dan struktur tata bahasa akan lebih kompleks dibandingkan sebelumnya. Mereka juga bisa langsung mengubah kalimat aktif menjadi pasif dan sebaliknya. Kemampuan ini tergantung dari kemampuan *reversibility* yang dimiliki anak (Davies, 1999). Kosa kata mereka juga semakin bertambah walaupun tidak secepat masa pra sekolah (Papalia, Olds, & Feldman, 2007).

Anak juga mulai bisa mengekspresikan perasaan dengan kalimat narasi yang lebih panjang dengan kalimat pembukaan, isi, maupun penutup. Antara umur 8 hingga 10 tahun, mereka sudah dapat membuat permainan kata dan lelucon yang biasanya akan diberitahukan kepada teman-teman mereka (Davies, 1999). Bahasa kiasan, metafora (Owens, 1996 dalam Papalia, Olds, & Feldman, 2007) serta penggunaan kata majemuk untuk kalimat yang lebih panjang sudah terlihat pada usia 9 tahun. Saat bercerita, mereka sudah bisa menggambarkan *setting* tempat kejadian serta karakter yang ikut berperan. Mereka akan memfokuskan cerita pada perasaan dan pikiran tokoh serta cara untuk menyelesaikan masalah di dalam cerita (Papalia, Olds, & Feldman, 2007).

Kemampuan berbahasa juga dipengaruhi lingkungan terdekat anak. Anak yang tumbuh di lingkungan dengan banyak interaksi bahasa, akan lebih mudah

belajar membaca dan menulis. Semakin banyak anak berinteraksi dengan teman dan lingkungannya, maka anak akan belajar untuk tidak egosentris lagi. Mereka belajar bahwa pandangan orang lain mengenai suatu hal tidak sama dengan dirinya. Kematangan berbahasa dan kemampuan kognitif mempunyai dampak penting dalam *self regulation* (Davies, 1999). Anak yang tahu bagaimana mengimplementasikan rasa marah, sedih, kecewa, dan perasaan lainnya akan lebih mudah untuk menunda pengungkapan perasaan dan dapat melihat situasi yang tepat untuk mengungkapkan perasaan tersebut.

### **2.3.1.3. Fantasi**

Anak juga sering berfantasi mengenai dirinya yang bermain banyak peran, apa yang terjadi jika keinginannya terkabul, bereksplorasi dengan realita, ataupun dengan mengulangi tingkahlaku tertentu yang disukainya. Fantasi berguna bagi anak untuk menyalurkan hal-hal yang tidak dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Anak biasanya menyimpan rahasia mengenai fantasi mereka yang biasanya dipengaruhi oleh minat ataupun acara TV. Meskipun demikian, isi fantasi mereka lebih lebih realistis dan sosial daripada anak pra sekolah. Contohnya, anak umur 9 tahun akan lebih suka membayangkan diri mereka menjadi pahlawan ataupun sukses di antara *peer* mereka. Anak juga sudah bisa memisahkan antara fantasi dengan hal yang terjadi di dunia nyata (Davies, 1999).

### **2.3.2. Aspek Perkembangan Sosial**

Menurut pandangan psikososial, kematangan fisik akan membawa akibat bagi perkembangan sosial dan personal. Kematangan akan membawa kemampuan baru yang membuka kemungkinan baru untuk perkembangan anak tapi juga meningkatkan tuntutan lingkungan atas mereka. Ada hubungan yang erat antara anak dan lingkungannya, seperti keluarga, sekolah, organisasi sosial, pekerjaan, ataupun kepercayaan (Miller, 1983).

Umur 6 tahun hingga remaja, anak berada dalam tahap *industry vs inferiority* yang dapat digambarkan sebagai: "Aku adalah apa yang aku pelajari." Pengalaman mendapatkan kesuksesan akan membuat anak merasakan *industry*—

perasaan kompeten, dimana kegagalan akan membuat mereka *inferior*—perasaan bahwa aku tidak bisa apa-apa (Miller, 1983).

### **2.3.2.1. Hubungan dengan orangtua**

Tahap ini anak memasuki tahap koregulasi yang merupakan transisi kekuasaan dari orangtua ke anak. Orangtua secara perlahan memberikan kemandirian kepada anak sehingga anak dapat melatih kemampuan regulasi mereka (*self regulation*) walaupun masih tetap berada di bawah pengawasan orangtua (Papalia, Olds, & Feldman, 2007). Selama tahap ini, orangtua seharusnya tetap memonitor, memandu, dan mendukung anak dari jauh, menggunakan waktu secara efektif di saat berinteraksi dengan anak, menekankan kepada anak untuk dapat memonitor kelakuannya sendiri, menghindari hal yang berbahaya, dan tetap menghubungi orangtua saat membutuhkan bantuan (Santrock, 2007).

### **2.3.2.2. Hubungan dengan saudara**

Hubungan dengan saudara akan menyangkut emosi positif dan negatif dan lebih kompleks dibandingkan hubungan anak dengan teman sebayanya. Jika anak sedang bermusuhan dengan teman, ia bisa menghindari mereka dan memilih untuk berdekatan dengan teman yang lain. Bila anak sedang bertengkar dengan saudara, mereka tidak bisa berjauhan terus menerus karena mau tidak mau mereka tinggal satu atap. Mereka juga akan membuat perbandingan dengan saudaranya, siapakah yang lebih hebat, lebih pintar, ataupun lebih baik. Hal ini biasanya mulai muncul saat usia mereka 8 tahun dimana kemampuan kognitifnya menuntut untuk melakukan perbandingan dengan orang lain (Sroufe, Cooper, & DeHart, 1996). Itulah sebabnya regulasi emosi dibutuhkan dalam hubungan ini.

Biasanya, anak tertua akan merasa cemburu dengan keberadaan adiknya yang lebih kecil karena dianggap merebut semua perhatian dan kasih sayang orangtua. Anak yang lebih tua juga dituntut untuk dapat membimbing adik mereka dalam berbagai situasi dan keadaan sehingga terkadang mereka merasa harus selalu mengalah.

### 2.3.2.3. Hubungan dengan teman sebaya

Pertemanan dalam usia anak sekolah dilandasi rasa saling menyukai, persamaan minat, dan gender. Teman memiliki beberapa fungsi bagi anak. Anak dapat mengidentifikasi dengan orang lain yang lebih mirip dengan mereka. Mereka akan lebih nyaman untuk membuat perbandingan dengan teman sebaya dibandingkan dengan orang dewasa. Anak juga akan mengerti bahwa tidak ada manusia yang sempurna dan mulai mengembangkan *self accepting* (Gemelli, 1996 dalam Davies, 1999). Teman juga berpengaruh terhadap reputasi sosial. Selama masa sekolah, anak mulai memperhatikan tentang bagaimana orang lain melihat mereka. Kepopuleran merupakan salah satu bentuk keberhasilan yang dapat diraih. Anak yang populer dapat diterima dengan baik oleh teman-temannya yang lain.

### 2.3.2.4. Anak dan media

Sekarang ini kehidupan anak tidak bisa dilepaskan dari keberadaan media cetak maupun elektronik. Keberadaan televisi telah menjadi hal yang umum ditemui dalam kehidupan anak. Sebagian dari mereka juga telah terbiasa dengan keberadaan komputer, internet, maupun telepon genggam dalam kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri keberadaan semua teknologi ini memiliki dampak bagi kehidupan anak. Anak dapat memanfaatkan media teknologi seperti komputer untuk meningkatkan kemahiran berbahasa (Samaros, 1996 dalam Santrock, 2000) dan kemampuan kognitif.

Media *Microsoft Words* dapat membantu anak belajar untuk menulis dengan ejaan yang benar melalui *tools spelling* dan *grammar*. Permainan di komputer dapat membantu anak untuk menambah kosa kata setiap hari serta melatih kreativitas mereka dalam memecahkan persoalan. Sarana *blog*, *facebook*, maupun situs pribadi mengasah anak untuk berkreativitas membuat desain yang mereka sukai serta membuka kesempatan berteman dengan siapapun dari berbagai penjuru dunia. Berbagai situs yang dapat diakses anak juga dapat menambah wawasan mereka. Itulah sebabnya Fishman (1999 dalam Santrock 2000) menyebut komputer sebagai sarana *eksploratory learning*.

### 2.3.2.5. Moral

Anak juga memiliki penilaian moral yang lebih matang (Papalia, Olds, & Feldman, 2007). Semakin banyak anak berinteraksi dengan orang lain dengan sudut pandang yang berbeda-beda, mereka juga akan mendapat pengertian bahwa tidak ada satu standar yang benar dan salah untuk semua orang. Mereka akan mengembangkan nilai keadilan, kesetaraan, dan kejujuran. Empati mulai berkembang pada tahap ini.

### 2.3.2.6. Empati

Selama usia sekolah, anak mulai mengembangkan kemampuan untuk mencoba memahami orang lain. Mulai usia 6 tahun, anak mulai bisa melihat dan mengerti segala sesuatu dapat dipahami dari perspektif yang berbeda. Mereka juga dapat berimajinasi bagaimana ide mereka dapat mempengaruhi orang lain. Hal ini menimbulkan rasa empati dalam diri mereka.

Meskipun demikian, bukan berarti anak-anak akan selalu berempati dalam segala situasi. Dalam situasi yang menekan, anak cenderung untuk berpikir egosentris. Umur 10-12 tahun, anak bisa melihat segala sesuatu dari sudut pandang yang berbeda serta menyampaikan perasaan mereka terhadap perbedaan tersebut. Anak perempuan biasanya lebih sensitif dalam membaca emosi orang lain (Brody, 1985 dalam Davies, 1999).