BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan, terutama dalam mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan melalui karangan, baik fiksi maupun nonfiksi (Antika *et al*., 2023; Susilo & Fitrian, 2024). Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang penyampaian idenya menggunakan media tulisan. Keterampilan berbahasa ini diajarkan di sekolah sebagai bagian dari pembelajaran bahasa (Wimala *et al*., 2025). Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran. Menulis tidak hanya dipahami sebagai kegiatan menyusun kata-kata dalam bentuk tulisan, tetapi juga sebagai proses berpikir yang melibatkan kemampuan mengembangkan ide, mengorganisasi gagasan, serta menyampaikan pikiran dan perasaan secara jelas dan sistematis. Melalui kegiatan menulis, siswa dapat mengekspresikan berbagai gagasan, pengalaman, serta imajinasi mereka dalam bentuk tulisan yang bermakna.

Selain itu, keterampilan menulis juga bersifat produktif dan ekspresif karena memungkinkan seseorang menghasilkan karya tulis yang dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain. Dengan menulis, siswa dapat melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta meningkatkan kemampuan berbahasa secara keseluruhan. Tulisan yang dihasilkan tidak hanya bermanfaat bagi penulis sebagai sarana untuk menuangkan ide dan memperdalam pemahaman terhadap suatu topik,

tetapi juga dapat memberikan informasi, pengetahuan, maupun inspirasi bagi pembaca. Oleh karena itu, keterampilan menulis perlu dikembangkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran di sekolah. Melalui latihan dan bimbingan yang tepat, siswa diharapkan mampu menghasilkan tulisan yang baik, runtut, dan bermakna sehingga keterampilan menulis dapat menjadi sarana komunikasi yang efektif dalam menyampaikan ide, gagasan, serta pesan kepada orang lain.

Pada hakikatnya, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) tidak hanya berorientasi pada penguasaan teori kebahasaan, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa secara aktif dan kreatif. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, menulis memiliki kedudukan yang sangat penting karena melalui kegiatan menulis siswa dapat melatih kemampuan berpikir secara runtut, logis, dan sistematis. Selain itu, keterampilan menulis juga menjadi salah satu sarana bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas serta mengekspresikan gagasan dan pengalaman mereka melalui berbagai bentuk tulisan.

Sejalan dengan perkembangan pendidikan abad ke-21, pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang diajarkan di SMA adalah menulis cerita pendek (cerpen). Menulis cerpen merupakan kegiatan kreatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan ide, pengalaman, serta imajinasi ke dalam bentuk karya sastra. Melalui kegiatan menulis cerpen, siswa tidak hanya belajar menyusun cerita, tetapi juga

belajar mengembangkan alur, membangun karakter tokoh, menentukan konflik, serta menyampaikan pesan melalui cerita yang ditulis. Oleh karena itu, pembelajaran menulis cerpen memiliki peranan penting dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir siswa.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis masih menjadi tantangan bagi sebagian siswa. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menuangkan gagasan ke dalam tulisan yang runtut dan mudah dipahami. Kesulitan tersebut semakin tampak ketika siswa diminta untuk menulis teks kreatif seperti cerita pendek. Mereka sering mengalami hambatan dalam menemukan ide, mengembangkan alur, serta mengorganisasi unsur-unsur cerita secara koheren. Kondisi ini diperkuat oleh temuan Sholeh dan Afriani (2016) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa menghadapi kendala dalam mencari ide dan inspirasi menulis cerpen.

Masalah dalam keterampilan menulis tidak hanya terbatas pada pencarian ide, tetapi juga pada kemampuan menentukan tema, mengembangkan ide pokok, serta memilih diksi yang tepat dalam membuat karangan (Satini, 2016). Kesulitan tersebut sering menghambat siswa dalam menyusun paragraf secara logis dan koheren sehingga tulisan yang dihasilkan menjadi kurang terstruktur. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa mengembangkan ide secara lebih terarah dan sistematis dalam proses menulis.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan menulis adalah aplikasi *XMind*. Aplikasi ini menyediakan fitur visual interaktif yang membantu siswa mengorganisasi ide dan

menyusun kerangka tulisan secara sistematis. Sundari (2024) membuktikan bahwa penggunaan *XMind* dalam pembelajaran menulis mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil serupa juga ditemukan oleh Sairo (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan pemetaan pikiran digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan organisasi ide siswa.

Sejauh ini, penelitian mengenai keterampilan menulis masih banyak berfokus pada penggunaan metode konvensional maupun teknik pemetaan pikiran secara manual. Padahal, perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi *XMind* yang mampu membantu siswa mengorganisasi ide dan menyusun kerangka tulisan secara visual. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan aplikasi *XMind* dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa SMA masih terbatas, khususnya pada siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma.

Pengintegrasian teknologi digital seperti *XMind* dalam pembelajaran juga relevan dengan karakteristik Generasi Z yang akrab dengan perangkat digital dan visualisasi interaktif. Menurut Ghafara *et al*. (2023), Generasi Z menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi karena memungkinkan akses informasi yang cepat serta visualisasi konsep yang lebih efektif. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *XMind* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu menjembatani proses berpikir kreatif siswa dalam menulis cerpen.

Permasalahan serupa juga ditemukan pada siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma. Berdasarkan hasil observasi awal melalui analisis dokumen berupa tugas menulis cerpen siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita secara runtut. Alur cerita yang disusun sering kali kurang jelas, konflik belum berkembang secara optimal, dan hubungan antarperistiwa belum tersusun secara logis.

Selain itu, beberapa siswa juga masih mengalami kebingungan dalam memulai cerita. Bagian awal cerita belum mampu menggambarkan latar maupun tokoh secara jelas sehingga cerita menjadi kurang berkembang. Tidak sedikit siswa yang hanya mampu mengembangkan ide secara sederhana dan belum dapat membangun konflik yang menarik dalam cerpen yang ditulis.

Untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 15 Adidarma. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa sering mengalami kesulitan pada tahap awal menulis, terutama dalam menemukan ide cerita dan menyusun kerangka cerita secara sistematis. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga siswa belum memiliki alat bantu yang dapat mempermudah mereka dalam mengorganisasi ide sebelum menulis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu mereka mengorganisasi ide dan menyusun kerangka cerita secara lebih sistematis sebelum menuangkannya ke dalam bentuk tulisan cerpen. Salah satu media yang berpotensi digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah aplikasi *XMind*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi *XMind* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris mengenai efektivitas aplikasi *XMind* dalam pembelajaran menulis cerpen sekaligus menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Aplikasi *XMind* Pada Siswa Kelas XI SMAN 15 Adidarma**.

1.2 Idenfikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI masih tergolong rendah, terutama dalam hal mengorganisasi ide dan membangun struktur cerita.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi digital secara optimal.
3. Penggunaan aplikasi *XMind* sebagai alat bantu mind mapping dalam pembelajaran menulis belum banyak diterapkan dan diteliti secara sistematis di sekolah, khususnya dalam konteks pembelajaran cerpen.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma yang sedang belajar menulis cerpen.

2. Penelitian ini hanya menggunakan aplikasi *XMind* sebagai media pembelajaran untuk membantu menulis cerpen.
3. Penelitian ini hanya difokuskan pada teks cerpen.
4. Penelitian ini hanya melihat pengaruh penggunaan aplikasi *XMind* dalam meningkatkan keterampilan menulis, tanpa membandingkan dengan metode lain.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan tingkat keterampilan menulis cerpen siswa sebelum menggunakan aplikasi *XMind?*
2. Apakah terdapat perbedaan tingkat keterampilan menulis cerpen siswa setelah menggunakan aplikasi *XMind*?
3. Apakah penggunaan Aplikasi *XMind* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adhidarma?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *XMind* dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *XMind* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan mempunyai manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. **Manfaat Praktis,**

   Memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran menulis cerpen berbasis teknologi, khususnya melalui pemanfaatan Aplikasi *XMind* sebagai media pembelajaran.

2. **Manfaat Teoritis**

   a. **Bagi guru**, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi, sehingga proses pembelajaran menulis cerpen menjadi lebih menarik dan terstruktur.

   b. **Bagi siswa**, penggunaan aplikasi *XMind* dapat membantu mempermudah dalam menemukan ide, menyusun alur, serta mengorganisasi unsur-unsur cerpen secara sistematis, sehingga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri dalam menulis.

   c. **Bagi sekolah,** penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.