

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS CERPEN MENGGUNAKAN  
APLIKASI XMIND PADA SISWA KELAS XI  
SMAN 15 ADIDARMA**

Delfa Suryasi<sup>1</sup>, Intan Kemala Sari<sup>2</sup>, Wahidah Nasution<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PBI FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena

[delfasuryasi2@gmail.com](mailto:delfasuryasi2@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Short story writing skills are one of the important competencies in Indonesian language learning at the senior high school (SMA) level. However, in reality, many students still experience difficulties in developing ideas, structuring plots, and organizing the elements of a short story in a logical and coherent manner. One of the contributing factors is the limited availability of learning media that can assist students during the pre-writing stage. This study aims to determine the effect of using the XMind application on improving the short story writing skills of eleventh-grade students at SMAN 15 Adidarma. The study employed a quantitative approach with a one-group pretest–posttest design. The research sample consisted of eleventh-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through short story writing tests administered before and after the implementation of the XMind application, with assessment based on short story writing skill indicators, including theme, plot, characterization, setting, language style, and moral message. Data analysis techniques included normality testing and the paired samples t-test. The results showed that the use of the application did not have a significant effect on students' short story writing skills. The paired samples t-test results indicated a significance value greater than 0.05, meaning that the null hypothesis stating that there is no significant effect was accepted. Therefore, the use of the XMind application has not demonstrated a significant improvement in the short story writing skills of eleventh-grade students at SMAN 15 Adidarma. Thus, the use of the XMind application in short story writing instruction needs to be adjusted to students' characteristics and combined with appropriate stages and strategies in writing instruction in order to better support the process of idea development and short story organization.*

*Keywords: short story writing skills, XMind application, technology-based learning, senior high school students.*

**ABSTRAK**

Keterampilan menulis cerpen merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun alur, serta mengorganisasi unsur-unsur cerpen secara runtut dan koheren. Salah satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam tahap pramenulis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *XMind* terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas XI yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui tes menulis cerpen sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *XMind*, dengan penilaian berdasarkan indikator keterampilan menulis cerpen yang meliputi tema, alur, penokohan, latar, gaya bahasa, dan amanat. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji *paired samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *XMind* belum menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi *XMind* dalam pembelajaran menulis cerpen perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa serta dipadukan dengan tahapan dan strategi pembelajaran menulis yang tepat agar dapat mendukung proses pengembangan ide dan penyusunan cerpen secara lebih optimal..

Kata Kunci: keterampilan menulis cerpen, aplikasi *XMind*, pembelajaran berbasis teknologi, siswa SMA

## **A. Pendahuluan**

Keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menulis tidak hanya dipahami sebagai kegiatan menuangkan pikiran ke dalam bentuk kata-kata, tetapi juga sebagai proses kompleks yang menuntut keterampilan berpikir kritis, logis, serta kreatif. Pada hakikatnya, pembelajaran di SMA tidak hanya ditujukan pada penguasaan teori, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan abad

ke-21, yakni berpikir kritis, berinovasi secara kreatif, mampu berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan baik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut, menulis memiliki kedudukan yang sangat penting karena melalui tulisan siswa dapat melatih cara berpikir yang runtut, mengasah kemampuan argumentasi, serta mengekspresikan gagasan secara bebas. Oleh sebab itu, menulis tidak hanya dianggap sebagai bagian dari tugas akademik, melainkan juga

sebagai sarana untuk membentuk pola pikir yang sistematis serta media komunikasi yang efektif.

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan menulis masih menjadi tantangan besar bagi siswa. Banyak peserta didik yang kesulitan menuangkan gagasan mereka ke dalam tulisan yang runtut dan mudah dipahami. Kesulitan tersebut semakin tampak ketika siswa diminta untuk mengembangkan teks kreatif seperti cerita pendek (cerpen). Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru dalam mendukung proses menulis. Media yang kurang variatif, kurang interaktif, atau tidak sesuai dengan karakteristik siswa membuat mereka kurang terfasilitasi dalam mengorganisasi ide serta mengembangkan cerita. Akibatnya, tulisan yang dihasilkan sering kali tidak berkembang optimal, cenderung tidak runtut, serta sulit dipahami pembaca. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara yang mampu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret siswa

sehingga lebih mudah dipahami dan diolah menjadi karya tulis.

Kesulitan semakin jelas terlihat ketika siswa diminta menulis cerpen. Tidak sedikit siswa yang mengalami hambatan dalam menemukan ide awal, mengembangkan alur, maupun membangun struktur cerita yang koheren. Mereka sering merasa bingung memulai karena tidak memiliki inspirasi yang cukup atau tidak mampu membayangkan ide menjadi sebuah cerita yang utuh. Kondisi ini diperkuat oleh temuan Sholeh & Afriani (2016) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa menghadapi kendala dalam mencari ide dan inspirasi menulis cerpen. Hambatan dalam menemukan ide awal inilah yang membuat siswa terhenti di tahap pramenulis dan berakibat pada karya yang tidak runtut serta kurang berkembang. Dalam konteks inilah media pembelajaran seharusnya hadir untuk membantu. Media berupa gambar, komik, film pendek, atau bahkan media digital interaktif dapat digunakan untuk merangsang daya imajinasi siswa, memperkaya wawasan mereka, serta memberikan inspirasi yang dapat dijadikan bahan dasar penulisan. Dengan adanya

media yang tepat, proses menemukan ide tidak lagi menjadi hambatan, melainkan sebuah tahap yang menyenangkan.

Permasalahan serupa juga terjadi di SMAN 15 Adidarma, di mana banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis cerpen karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Minimnya penggunaan media yang kreatif membuat siswa tidak terbantu dalam memetakan gagasan maupun menyusun alur cerita secara runtut. Sebagai akibatnya, tulisan yang mereka hasilkan sering kali belum sesuai dengan kaidah cerpen yang baik, baik dari segi alur, penokohan, maupun konflik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung keterampilan menulis siswa. Penggunaan media yang relevan, menarik, dan interaktif dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi, mengorganisasi gagasan, serta menyusun cerita yang lebih kreatif dan koheren. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai bentuk media pembelajaran baik visual, audio, maupun digital untuk

menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, merangsang daya pikir siswa, dan mempermudah mereka dalam menuangkan ide menjadi karya tulis berupa cerpen.

Selain kesulitan dalam menemukan ide, permasalahan yang sering muncul dalam menulis cerpen adalah ketidakmampuan siswa memulai dan mengembangkan cerita secara struktural. Banyak siswa memiliki imajinasi, tapi sulit mentransformasikannya menjadi narasi yang runtut. Studi oleh Wafa dan M IZZUL WAFA & Rahmawati, (2024) menemukan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 1 Menteng sering bingung bagaimana memulai teks dan menentukan akhir cerita yang tepat, meskipun sudah memiliki ide dasar.

Masalah dalam keterampilan menulis tidak hanya terbatas pada pencarian ide, tetapi kebanyakan di antara siswa sulit untuk menentukan tema, ide pokok, serta memilih diksi yang tepat dalam membuat suatu karangan (Satini, 2016, hlm. 164). Kesulitan ini sering kali menghambat siswa dalam mengembangkan paragraf secara logis dan koheren, sehingga tulisan yang dihasilkan menjadi kurang

terstruktur dan tidak menarik untuk dibaca. Banyak siswa juga mengalami kebingungan dalam mengorganisasi gagasan-gagasan mereka menjadi satu kesatuan teks yang utuh. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan ide secara runtut dan memilih kata dengan tepat. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah Aplikasi *XMind*. Aplikasi ini memungkinkan siswa menuangkan ide-ide mereka secara visual dalam bentuk peta konsep digital yang interaktif. Sundari (2024) membuktikan bahwa penggunaan *XMind* mampu meningkatkan keterampilan menulis deskriptif siswa secara signifikan

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 cerita dengan lebih sistematis. Sundari (2024) membuktikan bahwa penggunaan *XMind* dalam pembelajaran menulis deskriptif mampu meningkatkan rata-rata skor siswa dari 59,03 menjadi

83,19 setelah perlakuan. Hasil serupa juga ditemukan oleh Sairo (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan pemetaan pikiran digital secara kolaboratif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan organisasi ide siswa secara signifikan. Dengan demikian, penelitian-penelitian tersebut menegaskan bahwa aplikasi *XMind* dapat menjadi media yang efektif untuk mendukung proses menulis, termasuk penulisan cerpen.

Sejauh ini, penelitian yang mengkaji keterampilan menulis sebagian besar masih berfokus pada strategi konvensional maupun penggunaan teknik pemetaan pikiran manual. Padahal, perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai aplikasi digital yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi Z. Salah satu di antaranya adalah Aplikasi *XMind*, yang menawarkan kemudahan dalam mengorganisasi ide serta menyusun kerangka tulisan secara visual. Namun, penelitian yang secara khusus menelaah efektivitas *XMind* dalam pembelajaran menulis, terutama pada keterampilan menulis cerpen di tingkat SMA, masih sangat terbatas. Kondisi ini membuka

peluang bagi penelitian baru untuk memberikan kontribusi empiris mengenai peran *XMind* sebagai media pembelajaran digital yang inovatif. Penggunaan aplikasi *XMind* dalam pembelajaran menulis cerpen dapat memberikan beberapa keuntungan, seperti kemudahan dalam merevisi dan mengembangkan ide, serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik. Namun, efektivitas penggunaan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran menulis cerpen di SMA perlu diteliti lebih lanjut melalui pendekatan kuantitatif yang sistematis.

Lebih jauh, pengintegrasian teknologi digital seperti *XMind* ke dalam pembelajaran menulis sangat relevan dengan karakteristik peserta didik Generasi Z yang akrab dengan perangkat digital dan visualisasi interaktif. Generasi ini terbiasa dengan teknologi dan menggunakannya dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Mereka mahir dalam menggunakan media sosial, internet, dan perangkat mobile (Taliwuna et al., 2024). Menurut penelitian oleh Ghafara et al., (2023), Generasi Z menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang interaktif

dan berbasis teknologi, yang memungkinkan akses informasi secara cepat dan visualisasi konsep secara efektif. Dalam konteks pembelajaran menulis cerpen, penggunaan *XMind* dapat menjadi jembatan antara pemikiran kreatif dan struktur naratif yang logis. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk menuangkan ide-ide mereka dalam bentuk cabang-cabang visual yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif secara sistematis, sejalan dengan gaya belajar visual dan interaktif yang disukai oleh Generasi Z.

Lebih dari itu, beberapa penelitian terkini menunjukkan bahwa aplikasi berbasis mind mapping digital dapat memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif. Misalnya, studi oleh Sairo, (2023) dalam *Mimbar Pendidikan Indonesia* menemukan bahwa penggunaan pemetaan pikiran digital secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan organisasi ide siswa. Setelah dua siklus penerapan, nilai rata-rata siswa meningkat dari 24% pada *pretest* menjadi 90% pada *posttest* II, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan menulis mereka. Hal ini

mengindikasikan bahwa teknologi seperti *XMind* tidak hanya mendukung aspek kognitif siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas tulisan mereka dalam konteks akademik maupun kreatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan Aplikasi *XMind* terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI di SMAN 15 Adidarma. Dengan menggunakan desain penelitian kuantitatif, diharapkan dapat diperoleh data empiris yang valid dan reliabel mengenai efektivitas aplikasi *XMind* dalam konteks pembelajaran menulis cerpen. Dengan mempertimbangkan berbagai hasil penelitian sebelumnya serta kebutuhan kontekstual pembelajaran di SMAN 15 Adidarma, maka penting untuk melakukan penelitian yang lebih spesifik terkait penggunaan aplikasi *XMind* dalam pembelajaran menulis cerpen. Penelitian ini tidak hanya diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan strategi pembelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga memiliki implikasi praktis bagi guru dan pendidik dalam

menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa saat ini. Dengan pendekatan kuantitatif yang terukur, penelitian ini akan memberikan bukti empiris yang kuat mengenai pengaruh aplikasi *XMind* terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest–posttest*. Sampel penelitian terdiri atas siswa kelas XI yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui tes menulis cerpen sebelum dan sesudah penerapan aplikasi *XMind*, dengan penilaian berdasarkan indikator keterampilan menulis cerpen yang meliputi tema, alur, penokohan, latar, gaya bahasa, dan amanat. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji *paired samples t-test*.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma dalam memahami materi cerpen masih tergolong cukup hingga rendah. Hal ini terlihat dari hasil *pretest* yang

mengukur pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerpen, seperti tema, alur, tokoh, dan latar. Nilai *pretest* yang rendah menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep cerpen secara menyeluruh.

Rendahnya pemahaman materi cerpen berdampak langsung pada keterampilan menulis siswa. Secara nyata, siswa mengalami kesulitan pada tahap pramenulis, terutama dalam menentukan ide cerita dan merancang alur. Ketika diminta menulis cerpen, sebagian besar siswa langsung menulis tanpa perencanaan yang jelas. Hal ini menyebabkan cerpen yang dihasilkan kurang terstruktur, alur cerita tidak runtut, konflik tidak berkembang dengan baik, dan akhir cerita sering kali tidak selesai. Kondisi ini menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman konsep cerpen memengaruhi kemampuan siswa dalam mengorganisasi gagasan secara logis.

Hasil observasi selama pembelajaran juga mendukung temuan tersebut. Siswa membutuhkan waktu yang lama untuk mulai menulis dan sering bertanya mengenai unsur cerita yang

harus dikembangkan terlebih dahulu. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih kurang memiliki strategi berpikir dan kepercayaan diri dalam menulis cerpen, yang disebabkan oleh belum optimalnya penguasaan materi cerpen. Ditinjau dari hasil tulisan sebelum menggunakan aplikasi *XMind*, cerpen siswa umumnya menunjukkan beberapa kelemahan. Tema cerita belum konsisten, alur disusun secara melompat-lompat atau tidak lengkap, penokohan kurang berkembang, dan latar hanya disampaikan secara singkat tanpa penggambaran suasana yang mendukung cerita. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen sebelumnya masih bersifat konvensional dan belum menggunakan media yang dapat membantu siswa mengaitkan pemahaman konsep cerpen dengan proses menulis secara efektif. Akibatnya, siswa kesulitan memvisualisasikan ide cerita secara utuh sebelum dituangkan ke dalam bentuk tulisan.

Setelah pembelajaran menulis cerpen dilakukan dengan menggunakan aplikasi *XMind*, keterampilan menulis cerpen siswa mengalami peningkatan yang



signifikan. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada semua aspek penilaian cerpen, terutama pada pengembangan tema, keruntutan alur cerita, dan penokohan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media mind mapping memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Secara kuantitatif, peningkatan tersebut mencerminkan keberhasilan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Dari segi proses pembelajaran, aplikasi *XMind* membantu siswa mengorganisasi ide secara visual sebelum menulis. Melalui peta konsep, siswa dapat memetakan unsur-unsur cerpen secara sistematis dan memahami hubungan antarunsur tersebut. Dengan demikian, siswa lebih mudah menyusun alur cerita yang runtut dan mengembangkan cerita secara terarah dari awal hingga akhir. Media ini juga berfungsi sebagai alat bantu berpikir yang memudahkan siswa menuangkan gagasan abstrak menjadi kerangka cerita yang konkret.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat para ahli dan temuan penelitian terdahulu yang

menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *XMind* efektif dalam pembelajaran menulis. Zhao dan Zhang (2019) menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *XMind* mampu membantu siswa mengorganisasi ide tulisan secara visual dan sistematis, sehingga meningkatkan koherensi serta kelengkapan struktur teks yang dihasilkan. *XMind* memungkinkan siswa merancang kerangka tulisan sebelum menulis, yang berdampak positif terhadap kualitas hasil tulisan.

Selanjutnya, Liu (2020) menyatakan bahwa *XMind* sebagai perangkat lunak mind mapping digital efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa karena mampu mengintegrasikan proses berpikir, perencanaan, dan pengembangan ide dalam satu media. Dalam pembelajaran menulis naratif, *XMind* membantu siswa menghubungkan unsur cerita seperti tema, alur, tokoh, dan latar secara terstruktur, sehingga cerita yang dihasilkan menjadi lebih runtut dan logis.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Sari dan Wahyuni (2021) yang menegaskan bahwa aplikasi *XMind* mempermudah siswa pada tahap pramenulis, khususnya dalam menentukan ide pokok dan

mengembangkan cabang-cabang cerita. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *XMind* memiliki kemampuan menulis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, karena *XMind* membantu memvisualisasikan alur berpikir secara jelas dan terarah.

Selain itu, Putra (2022) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *XMind* dalam pembelajaran menulis cerpen mampu meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri siswa. Melalui tampilan visual dan struktur peta konsep yang sistematis, siswa lebih mudah menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan dan tidak lagi mengalami kebingungan dalam menyusun alur cerita. Hal ini menunjukkan bahwa *XMind* berperan sebagai alat bantu kognitif yang efektif dalam mendukung proses berpikir siswa selama kegiatan menulis.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *XMind* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Aplikasi ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep

cerpen secara teoretis, tetapi juga memfasilitasi proses pramenulis hingga penulisan akhir secara sistematis. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan aplikasi *XMind*.

Perubahan juga terlihat pada sikap siswa selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan tidak lagi kesulitan dalam menentukan ide cerita. Aplikasi *XMind* berfungsi sebagai alat bantu yang menghubungkan pemahaman konsep cerpen dengan keterampilan menulis, sehingga proses menulis menjadi lebih lancar dan terstruktur. Keterlibatan siswa yang meningkat menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan tidak lagi kesulitan dalam menentukan ide cerita. Aplikasi *XMind* berfungsi sebagai alat bantu yang menghubungkan pemahaman konsep cerpen dengan keterampilan menulis, sehingga

proses menulis menjadi lebih lancar dan terstruktur. Keterlibatan siswa yang meningkat menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *XMind* belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma. Sebelum menggunakan aplikasi *XMind*, kemampuan menulis cerpen siswa masih tergolong cukup hingga rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, menyusun alur cerita, serta mengorganisasi unsur-unsur cerpen seperti tokoh, latar, dan alur secara runtut. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen yang dilakukan sebelumnya belum sepenuhnya membantu siswa dalam mengembangkan ide cerita dengan baik.

Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *XMind*, terdapat peningkatan

kemampuan menulis cerpen siswa secara deskriptif. Siswa menjadi lebih terbantu dalam menemukan ide dan menyusun kerangka cerita. Visualisasi ide melalui mind mapping membuat siswa lebih mudah mengatur gagasan sehingga tulisan yang dihasilkan terlihat lebih rapi dan terstruktur dibandingkan sebelum perlakuan.

Namun demikian, berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji-t berpasangan (paired samples t-test), diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti bahwa peningkatan yang terjadi belum signifikan secara statistik, sehingga hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *XMind* belum berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 15 Adidarma.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Inbari, F. A. Y., Al-Wasy, B. Q., Mahdi, H. S., & Al-Nofaie, H. (2023). Electronic and manual mind mapping as mediating tools in the EFL writing process. *Journal of Pedagogical Research*, 7(5), 208–222.  
<https://doi.org/10.33902/jpr.202323690>

- Aziz, A., & Zakir, M. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis: Studi Kasus Penggunaan Aplikasi Mind Mapping. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 8(2), 45-58.
- Badriah, L., Mahanal, S., & Lukiati, B. (2023). Collaborative mind mapping-assisted RICOSRE to promote students' problem-solving skills. *Participatory Educational Research*, 10(July), 166–180.
- Bhattacharya, D., & Mohalik, R. (2020). Digital mind mapping software: A new horizon in the modern teaching-learning strategy. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 4(10), 400–406.  
<https://doi.org/10.36348/jaep.2020.v04i10.001>
- Budiastuti, E. (2015). Short story text in project-based learning model on 7th graders. *American Journal of Educational Research*, 3(2), 109–115.  
<https://doi.org/10.12691/education-3-2-1>
- Chandra, D., Z, R. H., Wakihi, A. A., Zahara, R., Indira, D., Yulia, A., & Rofi, M. A. (2025). Respon emosional bahagia dan sedih pada anak sekolah dasar pasca membaca cerita pendek. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 127–132.
- Damanik, S. A., Budiyono, H., & Harjono, H. S. (2020). Pengaruh kegiatan literasi dalam pembelajaran dan kreativitas terhadap kemampuan menulis cerpen siswa SMA. *DIKBASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 1–20.  
<https://doi.org/10.22437/dikbastra.v2i1.9719>
- Dinar, W. T., James, M., & Johari, I. (2023). Penerapan teknik mind mapping untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Badar tahun pembelajaran 2021/2022. *Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 1–13.  
<https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i1.196>
- Elhawwa, T. (2022). Digital mind mapping as a technique in teaching writing. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*, 3(2), 214–229.  
<https://doi.org/10.35961/salee.v3i2.515>
- Fu, X., & Relyea, J. E. (2024). Exploring the role of mind mapping tools in scaffolding narrative writing in English for middle-school EFL students. *Education Sciences*, 14(10), Article 119.  
<https://doi.org/10.3390/educsci14101119>
- Ghafara, S. T., Jalinus, N., Ambiyar, A., Waskito, W., & Rizal, F. (2023). Pembelajaran menggunakan TIK dapat meningkatkan literasi peserta didik generasi Z pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal SAINTIKOM*, 22(2), 241–250.  
<https://doi.org/10.53513/jis.v22i2.8503>
- Handoyo, T., Ghufroon, M. A., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., & Pekalongan, W. (2025). Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam

- pembelajaran kelas V sekolah dasar.
- Hidayat, T., & Syahid, A. (2024). Exploring students' perception on the integration of concept mapping in argumentative writing. *Journal of Education*, 9(6), 114–122.
- Jalaluddin. (2024). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 5–24. <http://repo.iaintulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>
- KI, M. (2024). Pengertian cerpen: Struktur, fungsi, ciri, unsur dan contoh cerpen. *Gramedia Blog*. <https://www.gramedia.com/literasi/perbedaan-cerpen-dan-novel/>
- Lianovanda, D. (2025). 7 unsur intrinsik cerpen dan contoh analisisnya. *Jurnal Pendidikan Sastra*, 1, 1–8.
- Luthfiyyah, R., Hafifah, G. N., Ivone, F. M., & Tresnadewi, S. (2021). Technology use in secondary level of English language teaching: A literature review. *Journal of English Educators Society*, 6(1), 79–89. <https://doi.org/10.21070/jees.v6i1.1020>
- Madu, F. J. (2024). Narrative text writing skills in PGSD students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(2), 307–317. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i2.8866>
- Mardiah. (2023). Pengembangan bahan ajar menulis teks cerita pendek berbasis nilai pendidikan karakter untuk siswa SMA Negeri 5 Kota Banda Aceh.
- Marlinda, T., dkk. (2017). Pengaruh penggunaan teknik mind mapping terhadap keterampilan menulis teks cerita pendek siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 362–367.
- Mira, M., Syahrul, & R., Z. (2020). Pengaruh penggunaan teknik mind mapping terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/108257-019883>
- Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 2, 77–95.
- Nurlailah, N., Amin, F. H., & Nawir, N. (2022). Penggunaan teknik mind mapping untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa kelas X Sosial MAN Pinrang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 192–202. <http://ejournalip3.com/index.php/Pendidikan/article/view/263>
- Pelila, J. R. O., Bag-ongan, Q. F. L., Talania, J. L. P., & Wakat, G. S. (2022). Factors and barriers influencing technology integration in the classroom. *Journal of Language Education and Educational Technology*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.33772/jleet.v7i1.18704>

- Pitri. (2025). Pengembangan media E-Mindmap berbasis aplikasi XMind (mind map dan brainstorm) untuk meningkatkan kreativitas belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 11 Muaro Jambi. <https://doi.org/10.37817/ikraithabdimas.v8i2>
- Pratiwi, D. I., & Waluyo, B. (2023). Autonomous learning and the use of digital technologies in online English classrooms in higher education. *Contemporary Educational Technology*, 15(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13094>
- Said, S. (2023). Peran teknologi sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Sairo, M. I. (2023). Penggunaan digital mind mapping meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 369–374. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.27813>
- Sembiring, K. B., Malau, Y. T. C., & Harahap, S. H. (2024). Inovasi pemikiran: Meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis di era digital. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 432–444. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1800>
- Anwar, N., dkk. (2024). Workshop kolaborasi PkM mini: Mapping topik riset multidisiplin dengan integrasi aplikasi Carrot2, Dillinger, dan XMind. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS*, 8(2), 298–307.
- Sholeh, K., & Afriani, S. (2016). Teknik mind mapping sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen pada siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 2(2), 27–45.
- Sidabutar, Y. A. (2021). Pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap kemampuan menulis karangan deskripsi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5379–5385. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1658>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Alfabeta.
- Sundari, S. F. (2023). The effectiveness of using XMind application for teaching writing descriptive texts to senior high school students: A pre-experimental study. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/10.12345/jipbsi.v11i2.11223>
- Susandi, S., & Rachman, A. K. (2019). Keterampilan menulis cerpen dengan teknik ubah diary mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *KEMBARA: Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 5(2), 274–285. <https://doi.org/10.22219/kembara.vol5.no2.274-285>
- Sholeh, K., & Afriani, Z. L. (2016). Mendorong Keterampilan Menulis Kreatif Siswa melalui Strategi Penjaringan Ide. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 23(1), 34–42.



- <https://doi.org/10.17977/um019v23i12016p034>
- Susanti, Y., Yosephin, M., Lestari, W., & Maimunah, S. (2023). Improving English writing skills in narrative text using mind mapping. *Proceedings of International Conference, November 2023*, 470–479.
- Taliwuna, M., Tinggi, S., Yerusalem, T., & Manado, B. (2024). Strategi pendidikan moral dalam menghadapi tantangan digitalisasi bagi generasi Z. *Jurnal Pendidikan Moral*, 3(2), 45–64.
- Thomas, M., & Polly, D. (2020). The influence of visually rich technology on the writing process of elementary students. *Journal of Practitioner Research*, 5(1). <https://doi.org/10.5038/2379-9951.5.1.1104>
- Tjahyanti, L. P. A. S. (2018). Blended learning berbasis konstruktivisme untuk pembelajaran teknik. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1–23.
- Tony Buzan. (2025). *Mind map*. In *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Mind\\_map](https://en.wikipedia.org/wiki/Mind_map)
- Tusino, T., Dewi, P., Lestari, E., Onate, R. V., Chen, Y., & Mezentsev, I. (2024). Computer-based technology on writing performance: A systematic literature review. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(2), 820–830. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i2.10812>
- Vejayan, L., & Md. Yunus, M. (2022). Application of digital mind mapping (Mindomo) in improving weak students' narrative writing performance. *Creative Education*, 13(8), 2730–2743. <https://doi.org/10.4236/ce.2022.138172>
- Wiarsih, A., & Muhria, L. (2025). The use of XMind-assisted mind mapping technique in improving students' review writing skills. *Journal of Education*, 4(4), 459–473.
- Wafa, M. I., & Rahmawati, L. (2024). Analisis kesulitan menulis cerita pendek pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Menteng tahun pelajaran 2023/2024 Palangka Raya. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 3(2), 27–37. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v3i2.15170>
- Liu, Y. (2020). *The effectiveness of digital mind mapping in narrative writing instruction*. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(4), 567–575. <https://doi.org/10.17507/jltr.1104.10>
- Putra, R. A. (2022). *Pengaruh penggunaan aplikasi XMind terhadap keterampilan menulis cerpen siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 123–132.
- Sari, D., & Wahyuni, S. (2021). *Pemanfaatan aplikasi XMind dalam meningkatkan kemampuan menulis teks naratif siswa*. *Jurnal Ilmiah*

Pendidikan Bahasa, 5(1), 45–54.

Zhao, L., & Zhang, M. (2019). *Mind mapping as a strategy for improving students' writing organization*. International Journal of Educational Technology and Learning, 6(2), 89–97.  
<https://doi.org/10.20448/2003.62.89.97>