

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengungkapkan dan mengekspresikan ide, gagasan, pikiran atau perasaan dalam lambang kebahasaan (Sukirman, 2020: 73). Kegiatan menulis ini meliputi tanda baca, ejaan, frasa, kosa kata, penggunaan urutan kalimat yang benar, pembuatan paragraf, mengelola ide, dan membuat media tulisan. Kemampuan menulis merupakan keterampilan berbahasa terakhir yang diperoleh dalam pembelajaran bahasa setelah keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Dari keempat keterampilan tersebut, menulis merupakan kemampuan yang lebih sulit dikuasai, meskipun yang bersangkutan penutur asli dari bahasa tersebut (Sukirman, 2020: 72). Yang dapat mempengaruhi hal tersebut adalah kemampuan menulis, baik yang menghendaki penguasaan kebahasaan atau unsur diluar bahasa yang menjadi isi atau karangan tersebut.

Menulis merupakan keterampilan yang tergolong sulit. Oleh karena itu, dalam mengajarkan keterampilan menulis, guru harus jelas mengetahui tentang maksud dalam mengerjakannya (Sukirman, 2020: 73). Menulis merupakan salah satu hambatan yang sering dijumpai dalam pembelajaran menulis cerpen yang berasal dari siswa, karena banyak siswa yang kurang menyukai pembelajaran menulis cerpen (Widyastuti, 2012: 32). Kurangnya minat siswa dalam menulis cerpen mungkin karena mereka menganggap pembelajaran tidak terlalu menarik, bahkan mereka merasa menulis cerpen itu sulit. Hal ini juga dapat disebabkan oleh faktor teknis yang disebabkan oleh siswa, yang merasa kurang memiliki keterampilan dalam menulis cerpen.

Kurangnya pemahaman dapat menghambat siswa untuk memahami cara menulis cerpen yang baik. Saat menulis cerpen, siswa perlu memahami cara membuat alur yang menarik, cara menemukan topik yang menarik bagi

pembaca, cara membuat klimaks, dan lain sebagainya. Siswa juga akan sulit membedakan antara fiksi dan nonfiksi. Tulisan yang dihasilkan oleh siswa juga tidak mencirikan bahwa cerpen tersebut merupakan karangan rekaan (Widyastuti, 2012: 32). Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan media kegiatan pembelajaran yang inovatif.

Kreativitas dalam memilih media pengajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi belajar. Kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kreativitas guru (Syaikhudin, 2013: 318). Seorang guru yang kreatif dapat dengan mudah memotivasi siswa untuk belajar. Hal tersebut dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Oktiani, bahwa "untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, diperlukan guru yang kreatif yang dapat melakukan dan memanfaatkan segala hal yang ada dalam proses belajar atau dalam kegiatan belajar (Oktiani, 2017: 218). Oleh karena itu, dengan pemilihan media ajar yang tepat dan kreatif, maka akan meningkatkan minat belajar bagi siswa/i nya.

Kegiatan pembelajaran biasanya, cenderung menggunakan metode ceramah, kegiatan pembelajaran tersebut, biasanya dapat membuat siswa merasa bosan dan kurangnya antusias dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Ranabumi, bahwa siswa terlihat bosan mendengarkan ceramah yang diberikan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan adanya siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, ada yang bermain alat tulis dan hanya sebagian yang masih mendengarkan (Ranabumi, Rohmadi & Subiyantoro, 2017: 667). Pemilihan media ajar yang tepat, akan meningkatkan antusias siswa/i dalam kegiatan belajar. Dengan demikian pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada hasil belajar siswa/i.

Media pembelajaran adalah metode yang dapat digunakan untuk memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan, tentunya harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Guru perlu mengetahui

metode atau media pembelajaran apa yang mereka anggap cocok untuk kegiatan kelas dan untuk memenuhi kebutuhan siswanya. Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat dipilih dan diterapkan pada kegiatan belajar, agar sesuai dengan ciri dan manfaatnya

Salah satu contoh media pembelajaran adalah dengan menggunakan *Mind Mapping*. Disebut media pembelajaran karena *Mind Mapping* berupa urutan langkah-langkah yang sistematis (Sholeh & Afriani, 2016). Beda halnya dengan *Concept Map*, *Concept Mapping* bersifat hierarkis, sedangkan *Mind Mapping* tidak. *Mind Mapping* memiliki satu tema sentral, *Concept Mapping* menggambarkan bagaimana berbagai topik atau ide yang berbeda terhubung, tanpa tingkatan (Hayati, 2013). *Mind Mapping* merupakan pemetaan pikiran atau peta pikiran yang digunakan untuk mencatat materi siswa/i yang dapat memudahkan siswa belajar (Aprinawati, 2018: 141).

Media *Mind Mapping* ini dapat digolongkan sebagai teknik mencatat yang kreatif. Teknik ini tergolong teknik mencatat kreatif karena penciptaannya membutuhkan imajinasi penciptanya. Dengan menggunakan *Mind Mapping*, daftar pengetahuan yang panjang, akan diubah menjadi diagram warna-warni yang teratur dan dapat memudahkan dalam mengingat dan menyelaraskannya dengan cara kerja otak ketika melakukan banyak hal (Fadhilaturrahmi, 2017: 114-115). Dalam memahami kiat-kiat dalam menulis cerita pendek, media *Mind Mapping* ini dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami informasi.

Media *Mind Mapping* ini akan dikaitkan dengan pembelajaran teks cerita pendek di SMP Negeri 1 Dukupuntang. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang berada di Kab. Cirebon dengan jumlah 846 siswa/I yang terakreditasi A pada tahun 2014. Sekolah ini merupakan sekolah favorit dengan lingkungan yang sangat asri (*Profil SMPN 1 Dukupuntang*, n.d.). Hasil observasi secara langsung di SMP Negeri 1 Dukupuntang, Kab. Cirebon penulis merasakan banyak sekali siswa/i yang kurang terampil dalam menulis cerpen. Hal tersebut juga selaras dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, bahwa masih ada siswa yang merasa kesulitan

dalam membuat cerpen. Siswa merasa kesullitan dalam menentukan kalimat pertama, merangkai alur, dan sebagainya. Masih banyak siswa/i yang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran berlangsung, ada juga sebagian anak yang sibuk bermain gemaar-gambaran, mencoret-coret bukunya, dan menyobek-nyobek buku lalu dijadikan mainan. Hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia juga mengatakan bawa perlu adanya peningkatan kembali dalam materi cerpen tersebut.

Penggunaan metode ceramah saat pembelajaran rupanya tidak cukup maksimal dan cenderung membuat bosan para siswa/i, serta membuat penjelasan yang telah dipaparkan oleh guru tidak masuk dan sampai kepada anak-anak, hal tersebut berdampak pada nilai yang minim yang diperoleh anak-anak. Hal ini dibuktikan dari proses belajar yang kurang maksimal yang dilakukan. Tak hanya itu, penulis juga menyadari nilai yang diperoleh ketika penilaian tengah semester (PTS) masih kurang memuaskan. Banyak anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Kurangnya pemahaman siswa/i ini dapat dipengaruhi oleh metode ataupun media pembelajaran yang digunakan.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Dukupuntang, peneliti melihat bahwa perlunya penerapan media pembelajaran yang dianggap efektif dalam pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, ternyata banyak siswa yang merasa bosan, bahkan tidak sepenuhnya mendengarkan pemaparan materi oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan guru saat kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat kefokusn peserta didik. Hal tersebut yang membuat peneliti menjadi tertarik dengan penggunaan media *Mind Mapping* yang akan di implementasikan pada siswa/i SMP Negeri 1 Dukupuntang, dengan tujuan untuk menuntaskan pembelajaran cerpen yang masih belum maksimal. Pada penelitian ini, penulis akan menuntaskan pembelajaran cerpen terkait KD 4.6 yakni, mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Indikator yang akan diperoleh yaitu siswa dapat menceritakan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Media pembelajaran *Mind Mapping* ini dianggap efektif dalam pembelajaran di SMP, seperti yang disampaikan oleh Imaduddin & Unggul pada penelitiannya yang berjudul Efektifitas Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VIII, bahwa "Metode *Mind Mapping* berpengaruh positif terhadap peningkatan kinerja siswa" (Imaduddin & Unggul, 2012: 73).

Media pembelajaran *Mind Mapping* juga dianggap dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, seperti yang dikatakan oleh peneliti terdahulu yakni Suprihatin & Haryadi pada penelitiannya yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Melalui Media *Mind Mapping* pada Siswa Sekolah Dasar", bahwa "Penggunaan media pembelajaran berbasis *mind map* dapat meningkatkan kinerja dan hasil belajar siswa" (Suprihatin & Hariyadi, 2021: 1392). Dari hasil penelitian itu, jelas bahwa penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan keaktifan bagi peserta didik.

Dengan menggunakan media *Mind Mapping*, dapat mempengaruhi kemampuan berfikir kritis bagi siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ristiasari dkk. Dalam penelitiannya yang berjudul Pembelajaran *Problem Solving* dengan *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, bahwa "dengan media pembelajaran *Mind Mapping* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa" (Ristiasari, Priana & Sukaesih, 2012: 38). Dari penelitian tersebut dibuktikan bahwa media pembelajaran *Mind Mapping* sangat mempengaruhi dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Media pembelajaran dengan menggunakan *Mind Mapping* juga dapat meningkatkan cara berpikir kreatif bagi siswa. Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Wulandari dkk. Pada penelitiannya yang berjudul Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Media *Mind Mapping*, bahwa "Penggunaan media pembelajaran melalui *Mind Mapping* dapat melibatkan dan memotivasi

siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan meningkatkan cara berpikir siswa menjadi lebih kreatif" (Wulandari, Mawardi & Wardan, 2019: 14-15).

Media pembelajaran dengan menggunakan *Mind Mapping* juga dapat meningkatkan keterampilan belajar bagi siswa. Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Norma Kusmintayu dkk. Pada penelitiannya yang berjudul Penerapan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama, bahwa "Penerapan metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII A SMP Negeri 5 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012" (Kusmintayu, Suandi & Anindyarini, 2012: 216).

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan oleh para peneliti tadi, jelas bahwa penggunaan media pembelajaran *Mind Mapping* memiliki berbagai manfaat jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian peneliti tertarik untuk menerapkan media *Mind Mapping* dalam pembelajaran menulis cerita pendek bagi siswa/i kelas IX SMP N 1 Dukupuntang, Kab. Cirebon agar menjadi maksimal.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan beberapa permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *Mind Mapping* dalam pembelajaran cerita pendek siswa/i kelas IX SMP Negeri 1 Dukupuntang?
2. Bagaimana kemampuan menulis cerpen siswa setelah diterapkan media *Mind Mapping* dalam pembelajaran menulis cerita pendek siswa/i kelas IX SMP Negeri 1 Dukupuntang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media *Mind Mapping* dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek di kelas IX SMP Negeri 1 Dukupuntang?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan penggunaan media *Mind Mapping* dalam pembelajaran menulis cerita pendek siswa/i kelas IX SMP Negeri 1 Dukupuntang.
2. Untuk mendeskripsikan hasil yang diperoleh dari penerapan media *Mind Mapping* dalam menulis cerita pendek siswa/i kelas IX SMP Negeri 1 Dukupuntang.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan media *Mind Mapping* dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek di kelas IX SMP Negeri 1 Dukupuntang.

### D. Manfaat Penelitian

Semoga penelitian ini memberikan manfaat ke depannya bagi penggunaan dan pengaruh media *Mind Mapping* dalam pembelajaran. Harapannya penelitian ini juga dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Berikut kedua manfaat yang ingin dicapai:

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan media *Mind Mapping* dan manfaatnya dalam pembelajaran terutama pada materi cerita pendek.

#### 2. Manfaat Praktis

Temuan dalam penelitian ini diekspektasikan mampu memberikan beberapa manfaat praktis, sebagai berikut:

##### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi dalam pemilihan media dalam pembelajaran sehingga dapat menambah motivasi belajar

siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan maupun sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Penulis

Adanya penelitian mengenai media pembelajaran *Mind Mapping* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis terutama pengalaman pada bidang pengajaran.

d. Bagi peneliti lain

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya dan mendorong penelitian lanjutan pada penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman tentang media pembelajaran *Mind Map*

