



## Penggunaan *Digital Mind Mapping* Meningkatkan Keterampilan Menulis Peserta Didik

Medyana Inna Sairo<sup>1\*</sup>



<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Ganesha

\*Corresponding author: [medysairo@gmail.com](mailto:medysairo@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas sepuluh melalui penggunaan Pemetaan Pikiran Digital di SMA Negeri 1 Singaraja khususnya di kelas X MIPA 1. Ada 34 siswa di kelas, terdiri dari 13 laki-laki dan 21 perempuan. Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian berbasis tindakan kelas yang diselesaikan dalam dua siklus dan siklus 1 dalam 3 sesi dan siklus 2 dalam 2 sesi. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pemetaan Pikiran Digital efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa. Setelah dua siklus dilakukan (menggunakan aktivitas Pemetaan Pikiran Digital dengan kerja kelompok acak pada siklus 1 dan kerja kelompok lotre pada siklus II), ada peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa. Ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa dalam tes pra tes adalah 24% dan ini meningkat menjadi 90% pada post test I dan pada post test II mengalami peningkatan pada peserta didik yang sebelumnya tidak mencapai KKM. Peningkatan nilai rata-rata siswa juga didukung oleh minat siswa selama proses belajar mengajar karena metode menggunakan teknologi. Selain itu, para siswa menemukan bahwa kegiatan Pemetaan Pikiran Digital membantu mereka untuk mengorganisir ide siswa, menjadi berpikir kritis, kreatif dan meningkatkan tulisan siswa. Selanjutnya, untuk mendapatkan hasil yang maksimal, kerja kelompok dapat digunakan untuk membantu siswa untuk bekerja bersama dan mendorong partisipasi mereka.

**Kata Kunci:** Digital Mind Mapping, Menulis.

### Abstract

*The study was intended to improve the writing skills of the tenth graders through the use of digital mapping of the mind at public high school 1 a single text especially in x mipa 1 class. There were 34 students in the class of 13 men and 21 women. The study is designed in the form of class-action research completed in two cycles and cycles 1 in 3 sessions and cycle 2 in 2 sessions. Data is collected using tests and observations. These findings suggest that the mapping of a digital mind is effective in improving a student's ability. After two cycles (using digital mind-mapping activities with random group work on cycle 1 and the lottery group's work on cycle ii), There is a significant increase in the student's average value. The average value of the students in pre-test tests is 24% and this increases to 90% in post test I and in post test ii is increasing in learners who didn't previously reach KKM. The average student's value increases are also supported by students' interest during the learning teaching process because of technology methods. In addition, students found that digital mind-mapping activities help them to organize students' ideas, become critical, creative thinking and improve students' writing. In turn, to get the maximum results, group work may be used to help students to work together and encourage their participation.*

**Keywords:** Digital Mind Mapping, Writing.

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. dimana bahasa itu sendiri digunakan dalam kehidupan bermasyarakat sebagai salah satu alat untuk menyampaikan sesuatu. Bahasa merupakan salah satu unsur dari tujuh unsur kebudayaan yang paling dahulu timbul dalam kebudayaan manusia (Alfian, 1985). Dalam hal ini bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dalam kehidupan berkebudayaan maupun

#### History:

Received : February 20, 2021  
Accepted : August 12, 2021  
Published : September 25, 2021

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



bermasyarakat. Berkomunikasi mempunyai 2 jenis yaitu komunikasi secara verbal dan non verbal. Berkomunikasi secara verbal adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Komunikasi sebagai praktik sudah ada seiring dengan diciptakannya manusia dan manusia menggunakan komunikasi dalam rangka melakukan aktivitas sosialnya. Oleh karena itu manusia tidak mungkin tidak berkomunikasi (Mufid, 2009).

Dalam hal ini bahasa digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam pekerjaan, kehidupan bermasyarakat maupun dalam pendidikan. Salah satu bahasa yang digunakan dalam pendidikan adalah Bahasa Inggris, dimana bahasa ini dipilih sebagai bahasa International yang sudah diterapkan dalam dunia pendidikan. Saat ini pembelajaran Bahasa Inggris diarahkan pada pencapaian kompetensi yang tercermin dalam kemampuan peserta didik melakukan langkah-langkah komunikasi, baik secara lisan maupun tertulis. Pada pengajaran menulis, menulis adalah sebuah proses penyampaian ide, pikiran, dan perasaan lewat sistem bunyi atau huruf yang sudah diakui oleh masyarakat pengguna bahasa. Menulis dianggap sebagai keterampilan yang kompleks karena melibatkan penggunaan tata bahasa, ejaan, tanda baca, dan kosa kata yang tepat untuk menghasilkan ide-ide yang tertata dengan baik yang disampaikan dalam bentuk tertulis (Hermansyah, 2012). Hal ini dimaksudkan agar peserta didik mampu menuangkan ide-ide yang dimilikinya untuk dituangkan dalam bentuk tulisan. Menghasilkan sebuah tulisan yang bagus seharusnya merupakan tujuan setiap peserta didik, karena hal tersebut sangat penting bagi kesuksesan setiap peserta didik (Karim & Rachmadi, 1996).

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif-aktif dimana peserta didik mengorganisasikan ide, gagasan dengan runtut, menggunakan kosa kata yang tepat dan sesuai, memperhatikan ejaan dan tanda baca yang benar dan juga penggunaan kalimat yang berfariatif untuk mencapai kompetensi menulis yang baik. Berdasarkan pengalaman peneliti dikelas X MIPA 1 bahwa peserta didik mempunyai ide untuk dituangkan dalam tulisan tetapi tidak tahu untuk memulai menulis, sebagian peserta didik tidak mempunyai ide dan tidak tahu untuk mengembangkannya sehingga hasil tulisan tidak terstruktur dan beraturan atau bisa dikatakan mereka menulis selalu mengulang-ulang hal yang sudah dibahas sebelumnya dan tidak sesuai dengan apa yang jelaskan. Pada saat menulis, peserta didik seperti membayang- bayangkan apa yang ingin ditulis sehingga memakan waktu dalam berpikir. Dan juga diperoleh alasan-alasan yang umum, yaitu bingung untuk memulai pembahasan atau menentukan ide yang akan ditulis, malu karena bahasa Inggrisnya tidak benar, kurang mengerti apa yang tengah dibahas, dan sebagian dari mereka merasa tidak memiliki banyak ide untuk diungkapkan juga karena minimnya kosa kata yang mereka miliki, saat ingin menulis mereka berpikir lama untuk menentukan apa yang mau dibahas atau yang ingin dituliskan.

Permasalahan yang dihadapi peserta didik juga antara lain berkaitan dengan faktor minat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran seperti menulis teks. Kadang peserta didik merasa bosan jika diminta untuk menulis dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengerjaannya, sehingga kemampuan peserta didik dalam menulis terbatas. Dan saat pembelajaran teks, selama mengajar belum ada metode yang digunakan guru untuk memudahkan peserta didik menuangkan ide terlebih dahulu sebelum menulis sebuah teks sehingga memudahkan peserta didik dalam menuangkan ide mereka terlebih dahulu. Berdasarkan hasil *pre test* yang telah dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2019 di kelas X Mipa 1 di SMA Negeri 1 Singaraja Bali menunjukkan peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Banyak dari peserta didik mengalami kesulitan untuk menuangkan ide mereka dalam bentuk tulisan yaitu peserta didik diminta untuk menulis teks report terkait teknologi. Nilai Presentase untuk pretest adalah 24 % yang didapat dari Jumlah peserta didik yang memenuhi KKM berjumlah 8 orang. Berdasarkan masalah tersebut dan

dengan latar belakang sekolah SMA 1 Singaraja yang dimana peserta didiknya diperbolehkan menggunakan smartphone, laptop dan penggunaan internet saat pembelajaran dan tersedianya *wifi* di sekolah dan fasilitas yang sangat memadai. Maka peneliti ingin menerapkan penggunaan Digital Mind Map pada pembelajaran dikelas untuk keterampilan menulis, agar peserta didik dengan mudah menuangkan ide dan mampu menulis dengan terstruktur dan juga peserta didik dapat mengembangkan topik dengan cara yang lebih modern. Terkait dengan hal tersebut, untuk mengatasi penyebab masalah, maka peneliti mengambil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan *Digital Mind Mapping* dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris terkait menulis sebuah teks dimana Digital mind mapping adalah mind map yang berbasis software yang dapat digunakan menggunakan laptop dan smartphone. Pada dasarnya mind map mempunyai 2 jenis yaitu mind map secara konvensional dan digital. Mind mapping atau peta konsep atau juga dikenal pemetaan pikiran adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu mereka menghubungkan dan sekaligus mengembangkan ide-ide mereka. Menurut peneliti sebelumnya bahwa *mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harafiah yang akan “memetakan” pikiran. Mind mapping menggunakan penguat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan, seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan (Buzan, 2009). Jadi dapat disimpulkan bahwa mind mapping adalah salah satu cara mengorganisasikan ide-ide, pikiran dengan imajinasi kreatif.

Dalam hal ini penulis menggunakan Digital Mind Map, dimana Digital mind mapping mengacu pada peta pikiran berbasis perangkat lunak atau program baik secara online maupun offline. Digital mind map dapat digunakan melalui smartphone atau PC (Personal Computer) dan Laptop. Berbeda dengan mind map yang digambar tangan yang mengharuskan peserta didik untuk menghapus dan menulis ulang lagi dan lagi jika mereka membuat kesalahan, *digital mind map* hanya perlu diseret dan dijatuhkan untuk memindahkan konsep dan objek, dan justru itu akan mempersingkat waktu (Erdogan, 2008). Penelitian sebelumnya mengatakan bahwa dalam hal merancang mind map itu sendiri, pengguna hanya perlu mengklik beberapa ikon yang disediakan atau menekan beberapa tombol yang disediakan (Chik & B. Plimmer, 2007). Di sini, semuanya didukung oleh informasi sederhana terkait apa yang akan terjadi setelah memilih ikon, tombol, atau menu. Bahkan, *mind map* berbasis komputer dan ponsel ini juga memungkinkan pengguna untuk mengeksplor produk *mind map* mereka dalam berbagai format (halaman web, sebagai gambar, dokumen, PDF, dan Power Point) yang akan memudahkan pengguna untuk saling berbagi karya mereka. Digital mind map didukung dengan tampilan atau visual aplikasi terbaik, tampilan bagus dan fitur-fitur canggih (Budd, 2004). Ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai jenis informasi seperti gambar animasi, video, hyperlink ke situs web, ikon, dan file yang tidak hanya membantu mereka menyampaikan ide-ide mereka secara menarik tetapi juga menjadi stimulus untuk menghasilkan lebih banyak ide. Disadari atau tidak, hal ini secara otomatis akan memotivasi para penulis untuk menulis lebih banyak serta mengembangkan pemikiran kreatif dan kritis mereka (Hwang, 2014).

Selain itu, digital *mind map* terbukti sebagai salah satu alat prapenulisan yang efektif untuk meningkatkan kompetensi menulis peserta didik. Para peneliti ini menemukan bahwa peserta didik yang menggunakan alat ini akan menjadi lebih cepat dan lebih efisien dalam menghasilkan ide-ide yang lebih detail dan menyusunnya menjadi paragraf yang lebih terorganisir dari pada yang menggunakan cara konvensional. Mereka bisa mendapatkan peningkatan yang signifikan dalam hal menghubungkan ide-ide yang secara langsung mempengaruhi kesatuan produk tulisan mereka. Para peneliti juga mengklaim bahwa digital *mind map* dapat mempertajam pemahaman peserta didik dalam menggunakan tata bahasa (karena mereka memahami tentang hubungan ide-ide dalam tulisan mereka), pemikiran kreatif dan keterampilan berpikir kritis. Yang lain adalah mereka menemukan bahwa itu

dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar menulis lebih banyak. Cara ini lebih efektif mengingat bahwa peserta didik jaman sekarang adalah jaman dimana mereka tumbuh dengan teknologi dan peserta didik lebih baik dalam penggunaan teknologi, dimana peserta didik dapat menggunakan laptop dan smartphone untuk mengunduh aplikasi atau software ini secara gratis.

Metode ini akan memudahkan peserta didik dalam merangkai ide-ide yang ingin dituangkan dalam digital mind map dan juga kalimat demi kalimat, diharapkan metode tersebut di atas dapat mengeksplorasi, mengorganisasikan ide dan informasi, memahami struktur kalimat, dan mengembangkannya menjadi sebuah teks Bahasa Inggris yang benar, sehingga peserta didik mempunyai motivasi untuk terus mengembangkan keterampilan menulis dengan menggunakan digital mind map. Penjabaran di atas telah mendorong peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: *“Penggunaan Digital Mind Mapping untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik dikelas X MIPA 1 SMA 1 Singaraja Bali”* Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan Digital Mind Map dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik kelas X MIPA 1 di SMA 1 Singaraja Bali?

## 2. METODE

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X karena peneliti mengajar dikelas X yaitu pada kelas peminatan di SMA Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2018/2019 pada semester genap, tetetapi peneliti hanya akan mengambil satu kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas X MIPA 1 yang berjumlah 33 peserta didik. Data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi dalam dua kategori yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes tulis (post test) diakhir siklus. Dan data kualitatif berdasarkan lembar observasi terkait hasil kerja peserta didik selama penerapan DMM dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Tes ini dalam bentuk post test dimana peserta didik akan diberikan tes diakhir siklus yang mengharuskan peserta didik untuk menulis paragraf berdasarkan topik yang diberikan. Waktu untuk tes ini adalah 60 menit (20 menit untuk menggunakan peta pikiran digital dan 40 menit untuk menyelesaikan paragraf). Selama waktu yang diberikan, mereka diminta untuk mengekspresikan ide mereka dalam bentuk tulisan report teks terkait teknologi. Hasil tes kemudian dinilai sesuai dengan kategori dan kriteria dalam rubrik penilaian. Dalam rubrik penilaian, rubrik penilaian menulis yang digunakan penulis adalah dari Rubrik ini terdiri dari 5 poin; content, organization, grammar, vocabulary, mechanic.

**Tabel. 1** Rubrik Penilaian Kegiatan Menulis

ASPEK	Skor	KRITERIA	Bobot
Content (C) 30% Topic Detailed	4	Seluruh isi karangan sesuai dengan topik dan dilengkapi dengan rincian ( <i>detais</i> ) yang berkaitan dengan topik.	<b>3x</b>
	3	Seluruh isi karangan sesuai dengan topik, dan hampir seluruh kalimat pendukung berkaitan dengan topik.	
	2	Seluruh isi karangan sesuai dengan topik, tetetapi kalimat pendukung tidak sesuai dengan topik	
	1	Seluruh isi karangan tidak sesuai dengan topik dan kalimat pendukung tidak berkaitan dengan topik.	
Organization (O)	4	Seluruh identifikasi lengkap dan deskripsi disusun	<b>2x</b>

ASPEK	Skor	KRITERIA	Bobot
20% Identification Description	3	dengan kata penghubung yang seluruhnya tepat. Hampir seluruh identifikasi lengkap, dan deskripsi disusun dengan kata penghubung yang hampir seluruhnya tepat.	
	2	Semua identifikasi tidak lengkap dan deskripsi disusun dengan beberapa kata penghubung yang tepat.	
	1	Semua identifikasi tidak lengkap dan deskripsi disusun dengan kata penghubung yang tidak tepat.	
Grammar (G) 20%	4	Seluruh isi karangan menggunakan struktur bahasa (grammar) yang tepat	<b>2x</b>
Use Present Tense Agreement	3	Hampir seluruh isi karangan menggunakan struktur bahasa (grammar) yang tepat.	
	2	Sebagian besar isi karangan menggunakan struktur bahasa (grammar) yang tepat.	
	1	Sebagian kecil isi karangan menggunakan struktur bahasa (grammar) yang tepat.	
Vocabulary (V) 15%	4	Seluruh isi karangan menggunakan pemilihan kata dan bentuk kata yang tepat dan efektif	<b>1,5 x</b>
	3	Hampir seluruh isi karangan menggunakan pemilihan kata dan bentuk kata yang tepat	
	2	Sebagian besar isi karangan menggunakan pemilihan kata dan bentuk kata yang tepat	
	1	Sebagian kecil isi karangan menggunakan pemilihan kata dan bentuk kata yang tepat.	
Mechanic (M) 15% Spelling Punctuation Capitalization	4	Seluruh isi karangan menggunakan ejaan, tanda baca dan penggunaan huruf kapital yang tepat.	<b>1,5x</b>
	3	Hampir seluruh isi karangan menggunakan ejaan, tanda baca dan penggunaan huruf kapital yang tepat.	
	2	Sebagian besar isi karangan menggunakan ejaan, tanda baca dan penggunaan huruf kapital yang tepat.	
	1	Sebagian kecil isi arangan menggunakan ejaan, tanda baca dan penggunaan huruf kapital yang tepat.	

(Brown, 2007)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh pada tindakan siklus I dan putaran siklus II pada siswa kelas X MIPA 1 dengan penerapan metode Digital Mind Mapping, bahwa terjadi peningkatan dalam menulis sebuah teks oleh peserta didik dengan menggunakan Digital Mind Map yang berbasis teknologi. Adapun hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Pada pre test peserta didik sangat sulit untuk mengemukakan pendapat mereka kedalam sebuah tulisan sehingga mereka sangat lama dalam menulis. Sehingga pada siklus 1 diterapkan penggunaan Digital Mind Mapp untuk kelas tersebut , pada saat penerapan antusias mereka sangat baik karena berhubungan dengan teknologi , dimana mereka lebih

menyukai pembelajaran yang menggunakan teknologi, mereka diperbolehkan menggunakan laptop atau smartphone.

**Tabel 2.** Hasil Penelitian Menggunakan Digital Mind Map

Prestasi Siswa	Sebelum Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
Lulus nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	8 Peserta didik (24 %)	30 Peserta Didik (90 %)	Seluruh peserta didik mengalami peningkatan

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Implementasi *Digital Mind Mapping* dalam pembelajaran menulis teks Bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan menulis teks. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes kinerja menulis pada pre tes, pada akhir siklus I dan pada akhir siklus II. Rata-rata kemampuan menulis teks pada kondisi awal atau pre tes sebesar 24% dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 8 orang, pada akhir siklus I sebesar 90% dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 yang tuntas dan pada siklus II diterapkan untuk mengkonfirmasi dan memperbaiki peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu berjumlah 3 orang, sehingga siklus II mengalami peningkatan yang baik dengan nilai peserta didik tuntas walaupun ada beberapa dari peserta didik yang mengalami penurunan dari siklus I tetapi nilai mereka di siklus II tetap di atas KKM. Selain itu keberhasilan penerapan pembelajaran menulis dengan Digital Mind Mapping dapat juga meningkatkan jumlah prosentase ketuntasan. Dan nilai rata-rata secara keseluruhan kelas mendapat nilai pada Pre Test dengan nilai 40,5, Post Test Siklus II 86,3, dan Post Test Siklus II 90,08. Dengan demikian penelitian ini berhasil menggunakan *Digital Mind Mapping* untuk meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Alfian, E. (1985). *Persepsi Masyarakat tentang Kebudayaan*. PT Gramedia.
- Brown, H. (2007). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson Longman.
- Budd, J. (2004). Mind Maps as classroom exercises. *Journal of Economic Education*, 35(1), 41–46.
- Buzan, T. (2009). *Buku Pintar Mind Mapp*. Gramedia Pustaka Utama.
- Chik, V., & B. Plimmer, e. a. (2007). *Intelligent mind-mapping*.
- Erdogan, Y. (2008). Paper-based and computer-based concept mappings: the effects on computer achievement, computer anxiety and computer attitude. *British Journal of Educational Technology*, 40(5), 821–836.
- Hermansyah. (2012). Teaching Descriptive Writing Using Clustering Technique at Second Grade Students of MAN Cimahi. *An Undergraduated Thesis. English Education Program Language and Art Department*.
- Hwang, G. J. (2014). Definition, framework and research issues of smart learning environment-a-context-aware ubiquitous learning perspective. *Smart Learning Environment*, 1(1), 1–14.
- Karim, M., & Rachmadi, S. (1996). *Writing*. Depdikbud.
- Mufid, M. (2009). *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group.