



PEMANFAATAN *MIND MAPPING* PADA PENULISAN *FLASH FICTION*

Khusnul Fatimah¹, Imrotin², Moh Badrih³, Dwi Tjahyaningrum⁴
^{1,2,3,4} Universitas Islam Malang

Jalan Mayjend Haryono 193 Malang, Jawa Timur 65144, Indonesia

Email: fatimahkhusnul02@gmail.com, imrotinsucipto@gmail.com,
moh.badrih@unisma.ac.id, dwitjayaningrum00@gmail.com

Corresponding email: fatimahkhusnul02@gmail.com

Submitted: 1-Oktober 2023

Published: 30-Desember-2023

DOI: 10.33369/diksha.v9i2.28559

Accepted : 1-November-2023

URL: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jurnaldiksha>

Abstract

Mind mapping is often used in learning process of student in various subjects and levels of education. While flash fiction is a type of short story that has its own uniqueness in terms of its shape and characteristics. This study explores the combination of mind mapping that is applied in writing flash fiction as an effort to bring literature closer, especially short stories. The purpose of this research is to explain the process flash fiction by using mind mapping. This is a technical collaboration to focus student in expressing ideas in the process of writing an anthology flash fiction book. This type of research uses the Research & Development (R&D) method. The model used in this study is the 4D model. However, the stages in this study consist of define and design. The define stages is the initial research collection process which is carried out by questionnaire on students and conducts interviews with Indonesian language teachers and Arts and Culture teachers. At the design stage, this research follows the steps of writing short stories in general. The result showed that students were assisted in writing flash fiction by utilizing mind mapping consisting of (1) pre-writing stages, (2) drafting stages (mind mapping), (3) writing stages (flash fiction), (4) editing stages, and (5) publication stage. The research finding indicates that mind mapping helps students in writing flash fiction as an anthology book material that reflects the spirit of literacy so that it becomes entrenched in the space for learning literature.

Keywords: Antology, Flash fiction, Writing short story, Mind mapping

Abstrak

Mind mapping sering digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik di beberapa mata pelajaran dan jenjang pendidikan. *Flash fiction* merupakan salah satu jenis cerpen yang mempunyai keunikan tersendiri dari segi bentuk dan karakteristiknya. Penelitian ini mengeksplorasi perpaduan *mind mapping* yang diterapkan dalam penulisan *flash fiction* sebagai upaya mendekatkan sastra terutama cerpen. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan proses menulis *flash fiction* dengan

memanfaatkan *mind mapping*. Hal ini merupakan kolaborasi teknik untuk memfokuskan peserta didik dalam menuangkan ide pada proses penulisan buku antologi *flash fiction*. Jenis penelitian ini menggunakan metode *Research & Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4D. Adapun tahapan dalam penelitian ini terdiri dari *define* dan *design*. Tahap *define* adalah proses pengumpulan riset awal yang dilakukan dengan kuesioner pada peserta didik serta melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan Guru Seni Budaya. Pada tahap *design*, penelitian ini mengikuti langkah penulisan cerpen pada umumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik terbantu menulis *flash fiction* dengan memanfaatkan *mind mapping* terdiri dari (1) tahapan pramenulis, (2) tahapan pembuatan draf (*mind mapping*), (3) tahapan penulisan (*flash fiction*), (4) tahapan penyuntingan, dan (5) tahapan publikasi. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa *mind mapping* membantu peserta didik dalam menulis *flash fiction* sebagai bahan buku antologi yang mencerminkan semangat literasi sehingga membudaya dalam ruang gerak pembelajaran sastra.

Kata Kunci: Antologi, *Flash fiction*, Menulis Cerpen, *Mind mapping*

PENDAHULUAN

Seperti diketahui, otak menyimpan berbagai informasi, baik berupa simbol, gambar, suara, kata kunci, hingga perasaan yang terkadang tersimpul dan sulit diuraikan untuk dapat menuangkan dalam ujaran lisan maupun tulisan (Ahmad, 2019; Sahutni et al., 2022). *Mind mapping* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang banyak digunakan untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan memetakan pikiran dalam otak peserta didik secara efektif (Husni, 2018; Sahutni et al., 2022; Sumiaty, 2022). Kelebihan teknik ini adalah meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik untuk menuangkan gagasannya, karena model ini dibuat dalam bentuk peta atau konsep-konsep yang dapat menghasilkan ide secara runtut dan ketika merasa bingung dapat kembali peta di jalur yang semestinya (Purba, 2016). *Mind mapping* layak digunakan untuk memudahkan alur berpikir, salah satunya saat pembelajaran menulis.

Menulis dapat dinilai sangat penting dan paling sulit dalam keterampilan berbahasa (Puspita, 2016; Rejo & Kharisma, 2021). Menulis merupakan aktivitas berkomunikasi secara tertulis kepada pembaca untuk menyampaikan pesan melalui bahasa tulis sebagai media dan alatnya (Sahutni et al., 2022). Adapun perasaan, angan-angan, dan pikiran tersebut disampaikan dalam bentuk tanda/lambang/tulisan yang memiliki makna. Menulis merupakan kegiatan mengungkapkan ide-ide atau gagasan secara tertulis dalam wujud kegiatan yang produktif dan ekspresif. Produktif dapat diartikan bahwa menulis dapat menciptakan produk berupa tulisan, sedangkan ekspresif dapat diartikan bahwa dengan menulis seseorang mampu mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasannya.

Keterampilan menulis ini selalu ada pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis teks cerita pendek, yang sering dikenal dengan teks cerpen. Menulis sebuah cerpen sama halnya dengan menuangkan segala gagasan atau ide dalam pikiran ke dalam bentuk tulisan (Rosanita, 2014). Teks cerpen merupakan kepanjangan dari cerita pendek adalah salah satu karya sastra yang berasal dari imaji seseorang dalam merangkai sebuah kejadian atau peristiwa yang

dialami oleh tokoh dalam kehidupan dengan perpaduan antara bahagia, sedih, dan sulit dilupakan dalam bentuk tulisan singkat, padat, jelas, dan membawa jalan cerita yang berurutan dan dapat dibaca dalam sekali duduk atau dalam satu waktu (Marlinda et al., 2018). Persoalan yang bisa menjadi topik dalam teks cerpen dapat berdasarkan pada pengalaman pribadi penulis atau orang lain, baik yang berupa pengalaman yang telah dialami dalam kehidupan hingga renungan-renungan filosofis yang dimunculkan dari dunia nyata (Rejo, 2020).

Di samping itu, cerpen adalah karangan yang memiliki alur cerita dan tokoh yang terbatas (Purba, 2016). Terbatas di sini dalam artian wujud dan strukturnya yang serba pendek seperti namanya. Memang ukuran pendek atau panjangnya cerita relatif. Namun, pada umumnya cerpen merupakan cerita dalam waktu sekian menit atau setengah jam dapat habis dibaca. (Marlinda et al., 2018). Adapun ciri-ciri cerpen antara lain: (1) lebih pendek dari novel dengan bentuk tulisan yang singkat dan padat, (2) jumlah kata kurang dari 10.000 kata, (3) sumber cerita bisa berupa imajinasi atau dari kehidupan sehari-hari, baik pengalaman pribadi maupun orang lain, (4) hanya melukiskan sebagian kehidupan tokohnya karena mengangkat satu masalah atau intisarinya saja, (5) tokoh yang dilukiskan mengalami konflik sampai penyelesaian (Tarigan & Dewi, 2022).

Jenis cerpen terdiri dari: (1) cerpen pendek (*short-short story*), berkisar 500 kata, misalnya seperti fiksi mini (*flash fiction*); (2) cerpen ideal/ sedang (*middle short story*), berkisar antara 500-ribuan kata, dan (3) cerpen panjang (*long short story*), berkisar puluhan ribu kata (Rohman, 2020; Tarigan & Dewi, 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut, ternyata dalam cerpen juga ada bentuk cerita yang paling pendek yakni cerpen mini atau ada yang menyebut *flash fiction*.

Flash fiction sering disebut dengan "*sudden fiction*", "*micro fiction*", "*postcard fiction*" atau "*short-short fiction*". Jenis ini pertama kali diperkenalkan oleh Robert Shapard dan James Thomas pada tahun 1980-an (Sustana, 2015). Meski sudah diperkenalkan selama puluhan tahun, namun baru pada abad ke-21 mulai populer dan berusaha dihidupkan kembali sastra di era digital (Al-Sharqi & Abbasi, 2015). Fiksi ini menarik untuk diajarkan karena eksentrik dan unik, bersifat tidak beraturan, berusaha menunjukkan berbagai bentuk, serta pendek karena terdapat pemadatan isi dalam bahasa cakapan, lebih mudah dipahami, dan tidak berlebihan (Budiyanto et al., 2022; Zainudin, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru bahasa Indonesia, ada beberapa alasan yang membuat guru tertarik untuk melatih keterampilan menulis peserta didik dengan menggunakan *flash fiction*, yaitu (1) bentuknya singkat, jelas, padat, serta berisi, (2) jumlah kata hanya sedikit, (3) bersumber dari kehidupan sehari-hari atau pengalaman yang pernah dialami atau diketahui dari orang lain secara langsung, (4) pendek sehingga memungkinkan bisa dikerjakan dalam waktu yang tidak terlalu lama, (5) tetap dalam ranah belajar menulis cerpen sehingga mampu menarik peserta didik dalam dunia literasi. Dari hal tersebut, dapat dimaksudkan bahwa *flash fiction* dalam penelitian ini yaitu salah satu jenis cerpen yang bersumber dari

pengalaman pribadi peserta didik, terdiri dari maksimal 250 kata, dikerjakan dalam jam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk lebih mempermudah peserta didik dalam menulis *flash fiction*, peneliti memberikan sebuah metode yang tepat untuk memperlancar proses pembelajaran menulis. Perlu diingat bahwa proses pembelajaran akan mencapai hasil yang optimal apabila seorang anak bisa menggunakan kedua sisi otaknya, yakni sisi otak kanan dan sisi otak kiri anak tersebut (Husni, 2018).

Ada empat alasan pemanfaatan teknik *mind mapping* cocok untuk langkah awal dalam menulis *flash fiction* yaitu suatu pendekatan yang efektif, otak bisa bekerja secara teratur, menampung informasi ke dalam otak, dan mengambil informasi dari otak. Teknik *mind mapping* dapat meminimalisir rasa bosan (Marlinda et al., 2018). *Mind mapping* adalah salah satu cara menggabungkan banyak keterampilan belajar otak dan prinsip-prinsip serta dapat meningkatkan kreativitas, memori dan kerjasama, dan membuat lebih mudah bagi orang untuk menggambarkan tujuan, perubahan, memantau kemajuan dan meningkatkan proses pembelajaran. *Mind mapping* juga dapat berfungsi menunjukkan kejelasan dan kualitas pemikiran. Strategi pemanfaatan metode *mind mapping* diharapkan lebih maksimal, karena terdapat gambar, warna, dan *flowchart* yang dapat menimbulkan pengetahuan baru peserta didik dengan ide kreativitasnya dan mampu mengeksplor imajinasinya dengan pembelajaran yang bermakna (V. I. Wahyuni & Arifin, 2022).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Uman Rejo dan Giri Indra yang memaparkan penggunaan *mind mapping* dapat meningkatkan keterampilan menulis kreatif sastra (Rejo & Kharisma, 2021). Berikutnya Reza, Agus, dan Syahrani menyimpulkan bahwa metode *mind mapping* yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi (Sahutni et al., 2022). Penelitian ini juga menggunakan metode *mind mapping*, namun digunakan dalam menulis *flash fiction*. Penelitian tersebut belum pernah dilakukan sebelumnya.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu ada yang berfokus pada *mind mapping* sebagai metode dalam keterampilan menulis baik cerpen atau teks fantasi atau teks yang lain, serta *flash fiction* sebagai salah satu model terbaru dari pembelajaran menulis cerpen yang memberikan daya tarik tersendiri. Akan tetapi penelitian yang memadukan *mind mapping* dalam penulisan *flash fiction* agar menambah semangat dalam melatih keterampilan menulis cerpen dan memberikan kesan yang sangat unik, belum dilakukan secara serius. Padahal jika keterampilan menulis cerpen terus ditingkatkan dengan berbagai metode akan menghasilkan banyak karya sastra yang besar, terlebih jika dikumpulkan dalam bentuk buku antologi sebagai wujud gerakan literasi sekolah yang tidak pernah terlupakan karena memberikan rekam jejak yang nyata dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Oleh karenanya, penelitian ini berusaha menggambarkan pemanfaatan *mind mapping* dalam penulisan *flash fiction* sebagai awal untuk memantik menulis cerpen dan menjelaskan rangkaian kegiatan dalam penyusunan buku antologi *flash fiction* hasil dari kegiatan menulis cerpen peserta didik. Kontribusi penelitian ini, yaitu memberikan wawasan mendasar dalam pengembangan produk pembelajaran sastra menulis *flash fiction* pada

kompetensi dasar menulis cerpen di setiap jenjang pendidikan. Harapannya setiap hasil karya peserta didik bisa diwujudkan dalam buku antologi yang memunculkan kenangan secara tertulis dalam dokumentasi pendidikan yang bernilai sastra. Dengan demikian, semangat literasi peserta didik bisa meningkat sehingga bisa membudaya dalam ruang gerak pembelajaran peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. R&D merupakan salah satu penelitian yang dikhususkan untuk menghasilkan produk tertentu dan kemudian dapat diuji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2015). Hal ini sejalan dengan Borg & Gall, menyatakan "*Education research and development (R&D) is proses used to develop and validate educational products*" (Albinus, 2017). *Research* dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan yang akan digunakan dalam penelitian (*need assessment*), sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk mewujudkan perangkat pembelajaran (Prasetyo, 2012).

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu model *Four-D (4D)* yang terdiri dari 4 tahapan, antara lain: *define* (pendefinisian), *design* (Perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan) (Mokalu et al., 2022). Model 4D diharapkan dapat diterapkan pada metode pembelajaran *mind mapping* untuk peserta didik SMA/MA/ sederajat dan dikembangkan sebagai teknik penulisan *flash fiction* yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Dengan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, sehingga dalam prosesnya prototipe pada penelitian ini hanya terbatas untuk perencanaan produk sebagai bahan untuk mengembangkan tanpa diujikan langsung dalam pembelajaran.

Berikut adalah tahapan perancangan produk buku antologi *flash fiction* dengan pemanfaatan *mind mapping* seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Perancangan Produk Pendekatan 4D

Tahap pertama, adalah pendefinisian meliputi penetapan dan penentuan kebutuhan intruksional dalam proses pembelajaran serta pengumpulan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan (Mokalu et al., 2022). Tahap ini melakukan riset pendahuluan dan pengumpulan informasi untuk menentukan dan

menetapkan kebutuhan pengembangan yang berkaitan dengan keterampilan menulis cerpen, *flash fiction*, dan *mind mapping*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner pada 10 peserta didik di kelas X, XI, dan XII di MAN Kota Batu, sehingga total sampel ada 30 peserta didik. Pengambilan sampel ini dilakukan secara *purposive sampling*. Pendekatan ini dipilih untuk memfokuskan penelitian pada populasi yang spesifik dan relevan dengan tujuan penelitian, sehingga efektif untuk memperoleh informasi yang diinginkan. *Purposive sampling* mendukung efisiensi waktu dan sumber daya, sambil mempertahankan fokus pada kebutuhan penelitian untuk mendapatkan kecukupan data pada variabel atau aspek tertentu, yaitu pada penggunaan metode *mind mapping* dalam pembelajaran menulis *flash fiction*. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia dan guru Seni Budaya.

Tahap kedua, adalah perancangan meliputi tahapan pramenulis dengan menentukan elemen-elemen *flash fiction* yaitu topik (*topic*), tokoh/penokohan (*characters*), latar (*setting*), alur (*plot*), konflik (*conflict*), akhir cerita (*resolution/ending*), dan sugesti (*suggestion*). Elemen-elemen tersebut menjadi kata kunci dalam membuat *mind mapping* sebagai teknik dalam penyusunan kerangka cerita. Selanjutnya, peserta didik mengembangkan *mind mapping* ke dalam sebuah paragraf dengan memperhatikan ciri-ciri dan syarat-syarat penulisan cerpen pada jenis *flash fiction*. Kemudian, hasil karya peserta didik dikumpulkan dan melalui tahap penyuntingan. Tahap terakhir dalam konteks penelitian ini yakni pengumpulan hasil penulisan *flash fiction* peserta didik kelas VII yang lolos penyuntingan dan dinyatakan layak dikemas dalam bentuk buku antologi yang bekerja sama dengan PT Elex Media Komputindo Gramedia. Buku antologi *flash fiction* ini tanpa dilakukan validasi ahli karena hanya dihasilkan sebuah prototipe produk sebagai bahan pengembangan dalam penelitian selanjutnya.

HASIL PENELITIAN

Riset Awal dan Pengumpulan Informasi

Berdasar kuesioner, diperoleh hasil terkait minat terhadap cerpen seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Minat terhadap Cerpen

No	Deskripsi	Jumlah
1	Kuantitas membaca cerpen	
	a. Sangat sering	2
	b. Sering	8
	c. Cukup sering	11
	d. Jarang	9
2	Kemampuan memahami unsur intrinsik cerpen	
	a. Sangat baik	13
	b. Baik	15
	c. Cukup baik	2
	d. Kurang baik	-
3	Topik cerpen yang disukai	
	a. Sosial-budaya	1
	b. Percintaan	7

	c. Pengalaman	14
	d. Hiburan	2
	e. Pendidikan	3
	f. Religius	3
4	Kuantitas menulis cerpen	
	a. Sangat sering	1
	b. Sering	6
	c. Cukup sering	8
	d. Jarang	15
5	Kemampuan memahami langkah-langkah menulis cerpen	
	a. Sangat baik	2
	b. Baik	9
	c. Cukup baik	8
	d. Kurang baik	11

Peserta didik sebagian besar masih jarang membaca atau melakukan kegiatan literasi tentang teks cerpen. Hal ini dapat dilihat pada 2 responden saja yang menyatakan sangat sering dan 8 responden yang menyatakan sering. Hasil pemahaman terhadap unsur intrinsik cerpen sudah cukup bagus. Tidak ada peserta didik yang belum memahami unsur intrinsik cerpen. Secara umum dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah memahami unsur-unsur pembangun cerpen terutama unsur intrinsik.

Topik yang dipilih dalam membaca cerpen beragam, yang ditunjukkan dengan 14 responden menyukai topik yang berhubungan dengan pengalaman, 7 responden memilih topik percintaan. Topik pendidikan dan religius dipilih masing-masing 3 responden, dan topik hiburan dipilih 2 responden, sedangkan topik sosial-budaya yang paling sedikit diminati yaitu hanya 1 responden saja.

Pada kegiatan menulis cerpen, peserta didik terlihat sangat kurang sekali melakukan aktivitas menulis cerpen yang tergambar pada 15 koresponden yang menjawab jarang. Masalah ini juga muncul mungkin disebabkan kemampuan peserta didik yang kurang baik dalam memahami langkah-langkah menulis cerpen yang baik. Pada tabel 1 terdapat 19 koresponden yang masih pada kelas cukup dan kurang dalam mencari cara menentukan langkah-langkah menulis cerpen, sehingga belum dapat mengimplementasikan ide atau gagasan dalam menulis cerpen yang diharapkan.

Berikutnya data minat terhadap pemanfaatan *mind mapping* pada pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Minat terhadap *Mind Mapping*

No	Deskripsi	Jumlah
1	Kuantitas membuat <i>mind mapping</i>	
	a. Sangat sering	9
	b. Sering	12
	c. Cukup sering	7
	d. Jarang	2
2	Kemampuan membuat <i>mind mapping</i>	
	a. Sangat baik	12
	b. Baik	15
	c. Cukup baik	2

	d. Kurang baik	1
3	Mata pelajaran yang pernah menggunakan <i>mind mapping</i>	
	a. IPS	10
	b. PKN	8
	c. Agama	5
	d. Bahasa	3
	e. Matematika	2
	f. Mulok	2
4	Terbantu dengan <i>mind mapping</i>	
	a. Ya	29
	b. Tidak	1

Berdasar data Tabel 2 diketahui bahwa sebagian besar 21 responden sering menggunakan teknik *mind mapping* dalam pembelajaran. Bahkan kemampuan dalam membuat *mind mapping* dapat dikatakan baik dengan responden 12 menjawab sangat baik, 15 responden menjawab baik.

Pemanfaatan *mind mapping* ini ternyata sangat beragam di berbagai mata pelajaran, sehingga hampir semua guru menggunakan teknik ini sebagai salah satu pendukung dalam proses pembelajaran. Jika dilihat mata pelajaran IPS yang paling banyak yaitu terjawab 10 responden dan PKN 8 responden. Dimungkinkan dua mata pelajaran ini banyak pemaparan atau penjelasan secara luas sehingga dengan *mind mapping* ini bisa memfokuskan kajian atau materi pembahasan. Di samping itu, mata pelajaran Agama, Bahasa Inggris, Matematika, dan Mulok pernah menggunakan teknik *mind mapping* ini. Peserta didik terbantu dengan adanya *mind mapping* dalam memahami mata pelajaran dengan bukti 29 responden yang menyatakan 'Ya'.

Oleh karena itu, peneliti mencoba memanfaatkan *mind mapping* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama mempermudah dan memberi motivasi dalam proses penulisan buku antologi *flash fiction* untuk lebih menarik minat peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen.

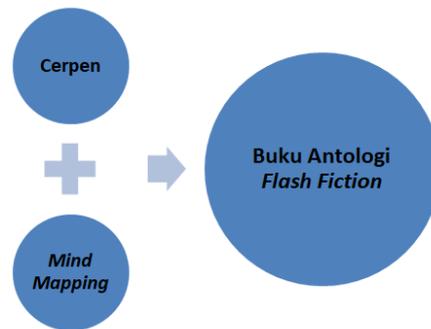
Landasan Perancangan Produk

Pada bagian perencanaan akan menindaklanjuti hasil observasi awal berdasarkan pemerolehan informasi dari kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik. Hasil kuesioner peserta didik menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerpen perlu dikembangkan dengan berbagai macam model agar peserta didik lebih termotivasi untuk mengeluarkan ide, daya kreatif, dan imajinasinya terutama dalam dunia sastra. Dalam hal ini yaitu penulisan *flash fiction* sebagai salah satu jenis cerpen yang bisa dibuat oleh peserta didik dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki.

Hal itu sejalan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan pada beberapa guru Bahasa Indonesia yang dapat disimpulkan bahwa peserta didik perlu inovasi dalam memberikan stimulus agar mampu mengeluarkan idenya dalam bentuk tulisan. Wawancara dengan guru Seni Budaya pun juga menguatkan jika pembuatan *mind mapping* dapat mempermudah suatu penjelasan bahkan menguatkan ingatan atau memori otak dengan bentuk yang menarik.

Berdasarkan riset awal ini, maka penemuan-penemuan yang menjadi landasan dalam perencanaan sebuah produk. Dalam hal ini, buku antologi *flash fiction* yang akan menjadi wujud nyata literasi dalam upaya kreatif mendekatkan peserta didik dengan karya sastra berupa cerpen. Proses penulisan buku antologi *flash fiction*

dengan memanfaatkan *mind mapping* dalam proses pembelajaran menulis cerpen dapat digambarkan pada skema Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Proses Pembelajaran

Pengembangan Format Produk

Tahapan dalam pembuatan buku antologi *flash fiction* ini terdiri dari lima tahap. Pertama adalah tahapan pramenulis untuk menentukan elemen karakteristik karya. Kedua, tahapan pembuatan draf dalam bentuk *mind mapping*. Tahap ketiga adalah penulisan *flash fiction*. Keempat adalah tahap penyuntingan. Tahap terakhir adalah publikasi. Berikut disajikan paparan tiap tahap tersebut.

Tahapan Pramenulis

Pada tahapan pramenulis ini harus menentukan enam elemen karakteristik *flash fiction*, antara lain topik (*topic*), tokoh/penokohan (*characters*), latar (*setting*), alur (*plot*), konflik (*conflict*), dan akhir cerita (*resolution/ending*)

1. Topik (*Topic*)

Dalam kegiatan ini, peserta didik diberi topik tentang “Madrasah, Menurutku” sebagai upaya untuk menambah rasa cinta dan bangga bersekolah di madrasah. Topik ini diharapkan dapat menggali pengalaman hidup yang dialami atau peristiwa-peristiwa yang berkesan selama ada di madrasah.

2. Tokoh/Penokohan (*characters*)

Tokoh merupakan pelaku dalam cerita yang mempunyai karakter/penokohan yang melekat dalam dirinya. Karakter yang ada dalam tokoh dapat digambarkan secara tersirat maupun tersurat. Dalam cerita ini, peserta didik merupakan tokoh utama yang dapat dilihat dari reaksi yang muncul terhadap tantangan yang dihadapi selama ada di madrasah. Namun, dalam *flash fiction* yang akan dibuat sebagai salah satu bentuk cerpen ini hanya ada pada momen atau serangkaian kejadian yang ditangkap, dan tidak ada ruang untuk menambahkan penjelasan mengenai reaksi dari karakter.

3. Latar (*Setting*)

Pada umumnya latar (*setting*) sebuah cerita terdiri dari latar tempat, latar waktu, dan latar suasana. Latar (*setting*) akan tergambar jelas peristiwa yang terjadi dan karakter masing-masing tokoh. Dalam *flash fiction* ini, latar dimainkan secara alami di sekitar madrasah.

4. Alur (*Plot*)

Alur merupakan jalan cerita. Pada umumnya alur/plot pada cerpen digambarkan pada struktur teks cerpen yaitu orientasi, rangkaian peristiwa, komplikasi, resolusi, dan koda. Namun, *flash fiction* merupakan jenis cerpen yang cepat dan dibuat

sangat pendek. Dalam hal ini, *flash fiction* mempunyai pemadatan cerita yaitu awal (pendahuluan), tengah (isi), dan akhir (penutup) yang tetap menyajikan cerita yang menarik dan lengkap.

5. Konflik (*Conflict*)

Pada *flash fiction*, konflik harus tersirat secara halus, tidak hanya memunculkan ketegangan dengan apa yang ingin disampaikan. Konflik dapat mewakili perbedaan pendapat baik secara verbal, fisik, atau mental pada diri tokoh yakni peserta didik sendiri dalam memunculkan kesan dan membuka jalan cerita.

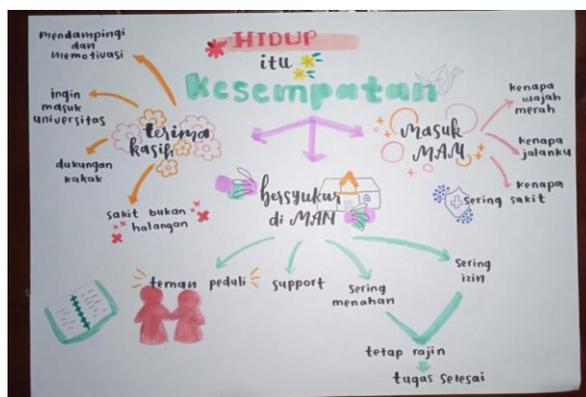
6. Resolusi (*Ending*)

Resolusi atau akhir cerita yang alami dalam menyelesaikan konflik. Oleh karena itu, akhir dari *flash fiction*, tidak ada ruang untuk keajaiban yang menyelesaikan ketegangan, sehingga harus digambarkan dengan logis dan mungkin terjadi dalam kehidupan.

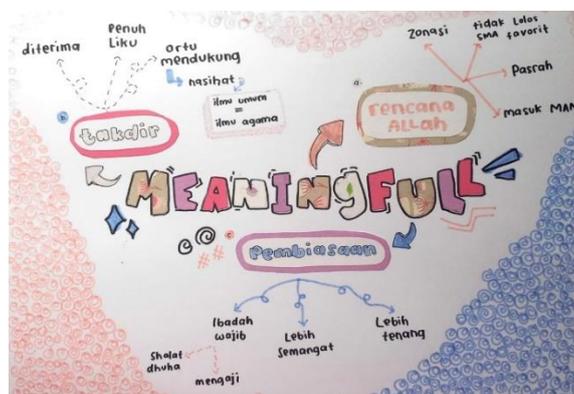
Tahapan Pembuatan Draft (*Mind Mapping*)

Pada tahapan ini peserta didik diarahkan untuk menggunakan petunjuk-petunjuk yang sudah ditentukan pada tahapan pramenulis untuk membuat kerangka karangan sebagai alur cerita yang meliputi pendahuluan, isi, dan penutup. Kerangka karangan tersebut dibuat dengan teknik *mind mapping* untuk mempermudah dan membantu peserta didik dalam mengembangkan *flash fiction* yang akan ditulisnya. Jabarnya adalah peserta didik diberi tugas untuk membuat kata kunci pendahuluan, kata kunci pemunculan isi atau inti cerita, dan kata kunci penutup.

Ada dua contoh hasil *mind mapping* yang dibuat oleh peserta didik sebelum menulis *flash fiction* sebagai berikut.



Gambar 3. Mind Mapping Bahan Menulis Flash Fiction 1



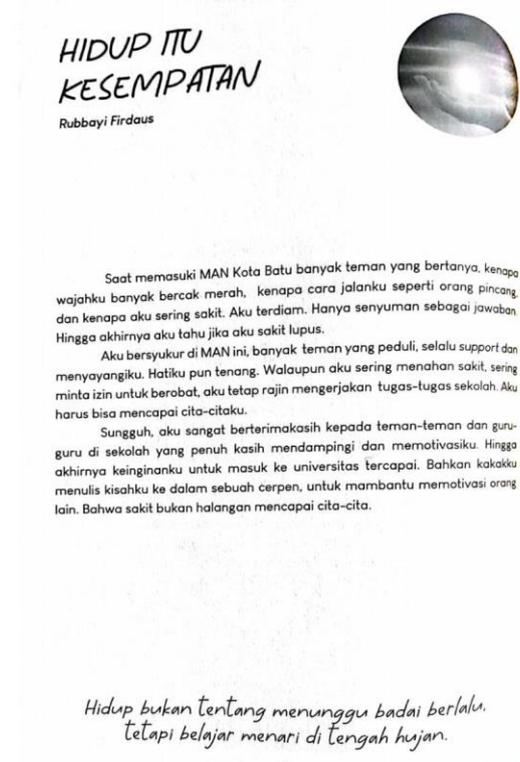
Gambar 4. Mind Mapping Bahan Menulis Flash Fiction 2

Tahapan Penulisan *Flash Fiction*

Pada tahapan ini peserta didik secara individu akan menulis *flash fiction* secara utuh yang bersumber dari *mind mapping* yang telah dibuat. *Flash fiction* yang utuh tersebut meliputi semua elemen-elemen yang telah dipetakan masuk dalam kandungan cerita yang dikembangkan. Peserta didik berusaha menguraikan kata-kata kunci yang ada dalam *mind mapping* dan di masing-masing bagian untuk menjadi paragraf yang padu. Tentunya hal ini didukung dengan pemilihan diksi, gaya bahasa, dan kecakapan dalam menyusun kalimatnya.

Di samping itu, peserta didik dengan mudah mengikuti langkah-langkah dalam *mind mapping* sehingga bisa fokus pada awal perencanaan cerita yang diharapkan. Peserta didik diarahkan untuk menuliskan sebuah judul yang sekiranya bisa mewakili karyanya.

Berikut contoh hasil penulisan *flash fiction* peserta didik hasil pengembangan dengan memanfaatkan teknik *mind mapping* sebelumnya.



Gambar 5. *Flash Fiction* dari *Mind Mapping* 1



Tahukan teman, Allah punya rencana lain di dalam hidupku. Tepat di tahunku lulus SMP ada sistem zonasi. Aku tidak bisa masuk di SMA yang kuinginkan karena terpental dari syarat utama sistem tersebut. Hurff! Ini membuatku sangat kesal. Apa dayaku? Aku hanya bisa pasrah saja. Akhirnya aku mencoba untuk ikut tes masuk MAN Kota Batu.

Alhamdulillah, aku diterima. Inilah takdirku. Penuh liru untuk menjadi siswa di MAN Kota Batu. Jujur, aku bahagia. Apalagi Abah mendukungku. Nasihat beliau, di era globalisasi ini pendidikan umum saja tidaklah cukup. Harus diimbangi dengan pemahaman ilmu keagamaan. Agar hidupku lebih bermakna.

Ada kebiasaan di sini, di MAN Kota Batu, yang tidak akan pernah kulupakan dan menjadi bekal utama perjalanan hidupku selain ibadah wajib. Yaitu, kebiasaan sholat Dhuha dan mengaji. Dengan tambahan dua hal ini, aku merasa lebih semangat dan pikiranku juga lebih tenang.

Terimakasih madrasahku.
Kau telah membuatku selalu ingat kepada Allah
dan berusaha menjadi orang yang hebat bermartabat.

Gambar 6. Flash Fiction dari Mind Mapping 2

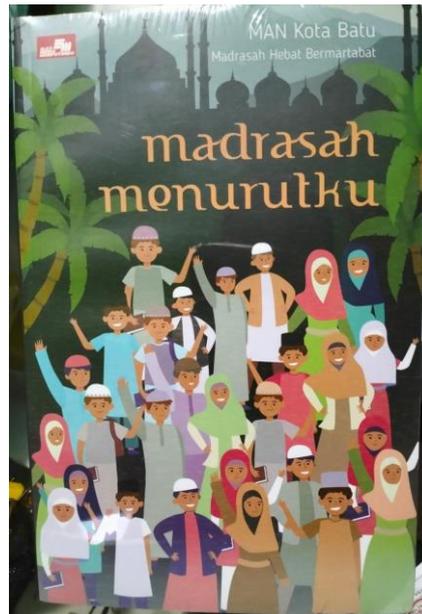
Tahapan Penyuntingan

Dalam tahapan ini, hasil karya *flash fiction* peserta didik yang sudah terkumpul dilakukan dua tahap penyuntingan. Pertama, penyuntingan dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia sendiri. Para guru menyunting naskah dari segi kebahasaan yaitu ejaan, diksi, serta struktur kalimat agar isi cerita layak dikirim ke penerbit. Setelah dirasa layak dan dipilah-pilah karya yang sesuai standar penulisan *flash fiction*, maka guru menyetorkan ke pihak penerbit yang sudah direncanakan sebelumnya. Kedua, penyuntingan dilakukan oleh editor penerbit yang akan menilai karya yang layak untuk dipublikasikan menjadi sebuah buku antologi *flash fiction*. Dalam hal ini, peneliti bekerja sama dengan penerbit Elex Media Komputindo Gramedia.

Tahapan Publikasi (Buku Antologi *Flash Fiction*)

Tahapan ini merupakan tahapan akhir perencanaan produk adalah publikasi karya. Langkah publikasi diawali dengan perjanjian kerjasama antara pihak MAN 1 Kota Batu dengan Penerbit Elex Media Komputindo Gramedia. Berdasarkan perjanjian tersebut, pihak penerbit akan menyeleksi karya yang bisa diterbitkan. Hasil seleksi naskah terpilih 150 judul yang dianggap layak.

Guru dan penerbit melakukan komunikasi untuk penentuan desain layout, desain sampul, urutan karya, dan penulisan kata pengantar. Proses komunikasi ini penting agar terjadi kesepakatan terkait fisik buku sesuai keinginan kedua pihak. Selain itu, perlu disepakati terkait biaya untuk penerbitan dan hak cipta. Proses penerbitan ini berlangsung selama tiga bulan hingga terbit ISBN. Berikut disajikan foto buku antologi *flash fiction* (Gambar 7) berjudul "Madrasah Menurutku" sebagai hasil penggunaan metode *mind mapping*.



Gambar 7. Buku Antologi *Flash Fiction*

Daftar Isi	
KATA PENGANTAR.....	ii
SEKAPUR SIRIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
RUMAH KEDUAMU oleh Raihan Mujayid Assya bani (XI AGAMA).....	1
LEBIH AGAMIS oleh Dicky Kusuma Wardana (XI AGAMA).....	2
TO BE HAPPIER oleh Agustina Tresnawati (XI IPA 3).....	3
MATA HATI IBU. MATA PELAJARANKU oleh Siti Khoriatun Nazilah (XI IPA 3).....	4
I'M STRONG oleh Lilia Ais Andini (XI AGAMA).....	6
MEANINGFULL oleh Dinda Auliyatus Saidah (X IPA 1).....	7
THAT IS CONFIDENT oleh Dirra Khusnul Fatimah (XI AGAMA).....	8
JADILAH SEPERTI BERLIAN oleh Arzi Nur Bintang (XI IPA 3).....	9
MENJADI ISTIQOMAH oleh Masruratul Ilmiyah (XI IPA 4).....	10
ACCOUNTABLE oleh Dinda Amelia Puspitasari (XI IPA 4).....	11
THE WAY I AM oleh Hanun Amelia A. (XI IPA 4).....	12
LOVE IS WHAT YOU DO oleh Meiry Kristina O. (XI BAHASA).....	14
PILIHAN TERBAIK oleh Junda Imaratul Faradisa (XI BAHASA).....	15
PAKET LENGKAP oleh Qanitha Diyanah Faradah (XI IPA 3).....	16
SEMUA ADA WAKTUNYA oleh M. Aif Syahrur Ramadhan (XII IPS 1).....	17
ALWAYS SUPPORT YOU oleh Saliya Rachmawati (XI BAHASA).....	18
PENA BARU oleh Nadia Putri (XI BAHASA).....	19
MELURUSKAN SUDUT Pandang oleh Mochammad Fairuz Dzaki Azzahra (XI AGAMA).....	20
SELALU ON TIME oleh Ainun Khamma (XI BAHASA).....	22
BEFORE AND NOW oleh Satsa Dwi Ramadina (XI BAHASA).....	23
TRUST YOURSELF oleh Siti Nurhaliza (XI BAHASA).....	24
PENDIDIKAN AKHLAK LEBIH TINGGI oleh Elvira Rizky Ramadhani (XI IPS 2).....	25
JOYFUL oleh Putri Aprilia Savina (XI IPS 4).....	26
KEDISPILINAN DIJULI oleh Indira K. N. (XI IPS 2).....	27
YOUR SUCCESS oleh Intan Kharismaning Perliwi (XI IPS 3).....	28
ADA DAMAI DIHATI oleh Muhammad Zidan Fahransyah A. (XI IPS 4).....	29
AS A FAMILY oleh Nabila Febriyani Rachman (XI IPS 1).....	30
THE WINNER oleh Wildan Ridya Putra P. (XI AGAMA).....	31
RINDUKU DOAKU oleh Adinda Sayyida Salwa (XI AGAMA).....	32
OASE DI PADANG PASIR oleh Salwa Aurelia Shafa Nuranda (XI IPA 2).....	33
WHEN YOU BELIEVE oleh Khoifah Ilma Santika (XI IPA 2).....	34
WITH YOU ALL THE TIME oleh Marissa Alifita Maulidina (XI IPA 2).....	35
ONE TIME oleh Adinda Dwi Permatasari (XI IPA 2).....	36
BERSAMAMU AKU CERDAS oleh Syalsabila Nuzul Farida (XI IPA 1).....	37
TAK KENAL MAKA TAK SAYANG oleh Akhmad Ibra Syahrul Maula (XI IPS 1).....	38
ASSALAMUALAIKUM. MADRASAH oleh Gani Permata Ramadhan (XI IPA 4).....	40
TANDA BAKTIKU oleh Faradillah Andin Dianiama (XI IPA 4).....	41
LENTERAKU HIDUP LACI oleh Siva Arzika (XI AGAMA).....	42
BE YOURSELF oleh Hafina Wandura (XI AGAMA).....	43
TOGETHER WE CAN oleh Na'imatus Salichah (XI IPS 2).....	44
APPRECIATE oleh Putri Aprilia Savina (XI IPS 4).....	45
MY WAY oleh Andini Amalia Fitri (XI BAHASA).....	46

Gambar 8. Daftar Isi Buku Antologi *Flash Fiction* Halaman Pertama

PEMBAHASAN (*DISCUSSION*)

Penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa peserta didik masih banyak yang jarang membaca cerpen. Kurangnya membaca dapat berdampak pada rendahnya pengetahuan yang dimiliki sehingga kesulitan dalam menuangkan ide saat menulis. Riset menunjukkan bahwa intensitas membaca memberi dampak positif terhadap pengetahuan dan informasi yang diperoleh (Riyanti et al., 2019). Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami unsur intrinsik yang diperlukan dalam menulis cerpen tentu bersumber pula dari rendahnya minat baca. Riset yang dilakukan oleh Syarifudin (2020) dan Yanuar (2019) menunjukkan pengaruh yang signifikan

antara membaca dan menulis cerpen serta pemahaman terhadap unsur-unsur intrinsik cerpen (Syarifudin, 2020; Yanuar, 2019). Peningkatan minat baca terhadap cerpen perlu diupayakan, salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang menarik.

Pemilihan tema cerpen yang akan diangkat dalam pembelajaran perlu diperhatikan untuk dapat menarik minat peserta didik yang masuk kategori remaja. Adapun tema cerpen yang dipilih peserta didik adalah pengalaman pribadi, baik pengalaman tentang percintaan ataupun kehidupan sehari-hari. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wahyuni (2020) menyebutkan tema cinta sebagai tema utama, tema lain yang diangkat dalam cerpen diantaranya, tiga tema persahabatan, dua tema kenakalan remaja, satu tema perjodohan, dan empat cerpen lainnya tetap menonjolkan tema cinta sebagai tema utama (P. R. Wahyuni, 2020). Tema yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari tentu saja akan lebih mudah dikembangkan karena peserta didik tidak perlu berandai-andai pada hal yang belum pernah dialami. Ketertarikan pada tema-tema keseharian merupakan hasil refleksi dari kehidupan nyata (Rejo & Kharisma, 2021). Selain itu, tema kearifan lokal juga bisa digunakan dalam penulisan cerpen di kalangan remaja (Hastuti et al., 2023).

Media pembelajaran yang tepat akan membantu peserta didik dalam mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Guru perlu memilih media yang tepat sesuai dengan keterampilan yang hendak dicapai. Penggunaan *mind mapping* dalam menulis cerpen merupakan salah satu upaya untuk menanamkan stigma bahwa menulis itu mudah. *Mind mapping* telah mengalami perkembangan bukan hanya secara manual, namun juga dapat menggunakan media digital. Keduanya telah diteliti dan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan menulis peserta didik, yakni membantu mengatur pola ide, kedalaman kognitif, kompetensi berpikir kritis, dan kreatif (Lastari & Saraswati, 2018; Naghmeh-Abbaspour & Rastgoo, 2020; Sairo et al., 2021). Peserta didik dibimbing untuk membuat *mind mapping* dengan desain yang menarik. Estetika visual dapat membantu meningkatkan minat dalam menulis. Hal-hal yang perlu dicantumkan dalam *mind mapping* yang dikerjakan peserta didik adalah unsur intrinsik yang meliputi tema, alur, perwatakan, latar, sudut pandang, dan gaya penulisan (Dewi, 2019; Yulistio & Fhitri, 2019).

Langkah-langkah yang ditempuh dalam menulis *flash fiction* berbantuan *mind mapping* terdiri dari lima tahap. Pertama, tahap pramenulis, yakni menentukan topik, tokoh/ karakter, latar, alur, konflik, dan resolusi. Kedua, adalah tahap pembuatan draf dengan menggunakan metode *mind mapping*. Berikutnya yang ketiga adalah mengembangkan *mind map* dalam tahapan penulisan *flash fiction*. Tahap keempat adalah penyuntingan yang bekerja sama dengan editor profesional dari penerbit nasional. Tahap publikasi bekerja sama dengan penerbit PT Elex Media Computindo Gramedia yang diproses selama tiga bulan.

Penggunaan *mind mapping* terutama digunakan saat pembuatan draf. Guru membantu peserta didik membuat *mind mapping* dalam upaya memetakan ide-ide dalam pikiran, membuat batasan agar tidak melenceng dari topik yang hendak dibahas, serta meminimalisir kebuntuan cerita. Isi *mind mapping* merupakan unsur intrinsik cerita pendek berupa: tema, alur, tokoh, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

SIMPULAN DAN SARAN (CONCLUSION AND SUGGESTION)

Menulis cerpen kurang diminati oleh peserta didik, walaupun sebagian besar cerpen bisa ditulis berdasarkan pengalaman pribadi atau peristiwa-persitiwa yang pernah dialami. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah mengubah paradigma

bahwa cerpen adalah kisah bertele-tele dan perlu waktu lama dalam menyelesaikan menuju ke bentuk *flash fiction* yang lebih praktis dengan tetap menampilkan unsur pembangun cerita yang menarik. Pembelajaran menulis *flash fiction* dapat menggunakan metode *mind mapping*, di mana metode tersebut juga digunakan dalam pelajaran lain. Berdasar penelitian, *mind mapping* mampu memengaruhi kerja otak dalam menyusun kata-kata kunci dan mengatur jalannya cerita agar menjadi fokus dan terarah.

Pada tahap *define*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran menulis cerpen serta membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam menulis cerpen. Peserta didik merasa kesulitan menuangkan ide atau gagasan dalam tulisan bahkan takut salah dalam mengerjakannya. Penuangan ide/ gagasan serta meminimalkan kesalahan perlu teknik yang dapat membantu dalam prosesnya, yaitu salah satunya teknik *mind mapping*.

Pada tahap *design*, *mind mapping* yang dikembangkan menjadi *flash fiction* akan memberikan pemantik lebih sempurna jika hasil akhir peserta didik diwujudkan dalam sebuah buku antologi *flash fiction*. Langkah-langkah penulisan *flash fiction* terdiri dari tahapan pramenulis, tahapan pembuatan draf (*mind mapping*), tahapan penulisan (*flash fiction*), tahapan penyuntingan, dan tahapan publikasi yang dibentuk dalam buku antologi.

Terdapat beberapa pertimbangan untuk direkomendasikan dalam penelitian selanjutnya sebagai langkah lanjutan penelitian ini untuk lebih menyempurnakan antara lain dengan (1) pengembangan produk yang melibatkan ahli bahan ajar bahasa Indonesia serta ahli menulis di bidang sastra, (2) perlu diujicobakan pada responden atau peserta didik dari beberapa sekolah, sehingga produk dapat bermanfaat dan disebarluaskan dalam model *flash fiction*-nya atau *mind mapping*-nya, (3) proses uji coba lapangan perlu dilakukan dalam penelitian hingga tahap eksperimen agar kualitas produk meningkat, (4) *Flash fiction* yang digunakan sebagai model menulis cerpen bisa diperbarui sesuai dengan tren yang ada dalam ruang lingkup dunia sastra peserta didik. Penelitian lanjutan strategis yang dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas *mind mapping* dalam penulisan *flash fiction*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, D. E. (2019). *Perbandingan Model Pembelajaran Sinektik dan Mind Mapping dalam Keterampilan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas IX SMP Handayani Sungguminahasa Kabupaten Gowa*. Universitas Negeri Makassar.
- Al-Sharqi, L., & Abbasi, I. S. (2015). Flash fiction: A unique writer-reader partnership. *Studies in Literature and Language*, 11(1), 52–56.
- Albinus, S. (2017). Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran. *Disertasi, Universitas Negeri Medan*.
- Budiyanto, D., Hartono, H., & Suroso, S. (2022). Bentuk dan karakteristik Fiksimini di platform sosial media Twitter dan Instagram. *LITERA*, 21(2).
- Dewi, A. M. S. (2019). Majalah Dinding sebagai Implementasi Kemampuan Menulis Cerpen Siswa yang Mengikuti Ekstrakurikuler Jurnalistik di SMP N 4 Singaraja. *Jurnal IKA*, 17(2), 171.

- Hastuti, S., Slamet, Sumarwati, & Rakhmawati, A. (2023). Short Story Writing Learning Based on Local Wisdom with Digital Book Media for University Students. *International Journal of Instruction*, 16(1), 821–832. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16146a>
- Husni, M. (2018). Memahami Konsep Pemikiran Mind Map Tony Buzan (1970) Dalam Realitas Kehidupan Belajar Anak. *AL-IBRAH*, 3(1), 110–126.
- Lastari, N. K., & Saraswati, P. R. (2018). The use of mind mapping to improve writing skill of the eighth grade students of junior high school. *Journal of Applied Studies in Language*, 2(2). <https://doi.org/10.31940/jasl.v2i2.1057>
- Marlinda, T., Thahar, H. E., & Basri, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Teknik Mind Mapping Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 362–367.
- Mokalu, H. M., Kilis, B. M. H., & Memah, V. F. C. (2022). Pengembangan Modul Dasar Instalasi Listrik di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Manado. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 17–20.
- Naghmeah-Abbaspour, B., & Rastgoo, V. (2020). Analysis for finding the effect of mind mapping technique on the iranian english as foreign language learning' writing skills. *Texto Livre*, 13(2). <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.24559>
- Prasetyo, I. (2012). Teknik analisis data dalam research and development. *Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Purba, R. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Peta Pikiran (Mind Mapping) terhadap Kemampuan Menulis Naskah Drama Berdasarkan Teks Cerita Pendek oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Simanindo Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2015/2016*. Unimed.
- Puspita, H. (2016). Peningkatan Kemampuan Menulis Paragraf Deskriptif Siswa Kelas X SMA Negeri 02 Bengkulu Tengah dengan Menggunakan Metode Menulis Berantai (Estafet Writing). *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.33369/diksa.v2i2.3456>
- Rejo, U. (2020). Karakteristik Jenis Teks Sastra Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMP. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 72–87.
- Rejo, U., & Kharisma, G. I. (2021). Efektivitas Metode Mind Mapping dalam Penulisan Kreatif Teks Cerita Pendek di SMP Negeri Kota Baru Melalui Gerakan Literasi Sekolah. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 52–60.
- Riyanti, S., Susetyo, S., & Wardhana, D. E. C. (2019). Korelasi antara Minat Baca dengan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Sumber Rejo Kabupaten Musi Rawas. *Diksa : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.33369/diksa.v5i1.9236>
- Rohman, S. (2020). *Pembelajaran cerpen*. Bumi Aksara.
- Rosalita, E. (2014). Penerapan teknik menulis fiksi mini dalam pembelajaran menulis cerpen. In *Bahtera Bahasa: Antologi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*

(Vol. 1, Issue 2).

- Sahutni, R. U., Wartiningsih, A., & Syahrani, A. (2022). Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(8), 855–865.
- Sairo, M. I., Ratminingsih, N. M., & Sudira, I. G. A. (2021). Using Digital Mind Mapping to Improve Writing Skills. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 4(2), 271. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.39933>
- Sumiaty, S. (2022). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Deskripsi Melalui Penerapan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas VII-D SMP Negeri 1 Tapen Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidik Profesional Mandiri (JPPM)*, 2(2), 85–92.
- Syarifudin, F. (2020). Pengaruh Minat Baca dan Membaca Pemahaman Terhadap Kemampuan Cerita Pendek Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Margaasih Kabupaten Bandung. *Wistara*, III(2).
- Tarigan, B., & Dewi, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Course Riview Horay guna Peningkatan Menelaah Teks Cerpen oleh Siswa Kelas XI SMK Delima Sari Tiga Juhar Tahun Pembelajaran 2021/2022.
- Wahyuni, P. R. (2020). Cerpen remaja pada Aplikasi Wattpad. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4743, 65–74.
- Wahyuni, V. I., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Efektivitas Model Mind Mapping dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 351–366.
- Yanuar, D. (2019). Pengaruh Minat Baca dan Pemahaman Unsur Intrinsik terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(02), 119. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v1i02.5288>
- Yulistio, D., & Fhitri, A. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Menggunakan Model Pembelajaran Pedagogi Genre, Saintifik, dan CLIL (Content and Language Integrated Learning) pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 3(1). <https://doi.org/10.33369/jik.v3i1.7342>
- Zainudin, M. (2017). Melatih Keterampilan Menulis Mahasiswa Keperawatan STIKES Bina Sehat PPNI Mojokerto Melalui Menulis Flash Fiction. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Universitas Kanjuruhan Malang*, 5(1).