



MIND MAPPING

DALAM PEMBELAJARAN MERINGKAS TEKS LEGENDA

DI SMP N 1 BATANGAN

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa

oleh:

Rike Wulandari

2601415051

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JAWA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul *Mind Mapping dalam Pembelajaran Meringkas Teks Legenda di SMP N 1 Batangan* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Ujian Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 28 Oktober 2019

Pembimbing,



Mujimin, S. Pd., M. Pd.

NIP 197209272005011002

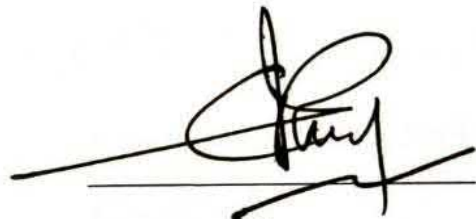
PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Mind Mapping dalam Pembelajaran Meringkas Teks Legenda di SMPN 1 Batangan* karya Rike Wulandari NIM 2601415051 telah dipertahankan dalam ujian skripsi jurusan Bahasa dan Sastra Jawa Universitas Negeri Semarang pada tanggal 4 November 2019 dan disahkan oleh Panitia Ujian.

Panitia Ujian Skripsi

1. Ketua

Drs. Eko Raharjo, M. Hum.
NIP 196510181992031001



2. Sekretaris

Dr. Prembayun Miji Lestari, S.S., M. Hum.
NIP 197909252008122001



3. Penguji I

Dra. Sri Prastiti Kusuma Anggraini, M. Pd.
NIP 196205081988032001



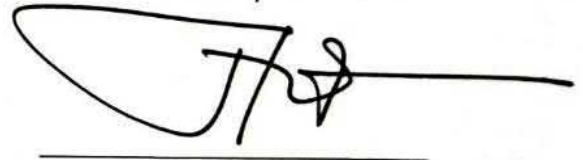
4. Penguji II

Dra. Endang Kurniati, M. Pd.
NIP 196111261990022001



5. Penguji III

Mujimin, S. Pd., M. Pd.
NIP 197209272005011002



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Semarang

Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum.
NIP 196202211989012001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

nama : Rike Wulandari

NIM : 2601415051

program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa S1

menyatakan bahwa skripsi berjudul *Mind Mapping dalam Pembelajaran Meringkas Teks Legenda di SMP N 1 Batangan* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 28 Oktober 2019



Rike Wulandari

2601415051

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Bahagiakan dirimu, ajak ia menggapai mimpi dengan penuh cinta.
- Jangan fokus pada hasil orang lain, karena itu membuat dirimu tidak akan menghasilkan apapun.
- Perbanyak usaha dan doa, masalah hasil serahkan pada Allah Ta'ala.

Persembahan :

Secara khusus skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah dan ibuku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan doa.
2. Adikku tersayang yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi.
3. Kakek dan nenekku.
4. Enji.
5. Neng Ita Setianingsih.
6. Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu dalam proses penulisan skripsi ini.
7. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi yang berjudul *Mind Mapping dalam Pembelajaran Meringkas Teks Legenda di SMP N 1 Batangan* dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana pendidikan. Proses penyelesaian skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Mujimin, S. Pd., M. Pd. dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan, serta motivasi kepada peneliti sehingga proses penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar.
2. Ibu Dra. Sri Prastiti Kusuma Anggraini, M. Pd. dan Ibu Dra. Endang Kurniati, M. Pd. penguji yang memberikan saran dan masukan terhadap skripsi ini.
3. Bapak ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan.
4. Ibu Suhartiningsih, S. Pd., guru bahasa Jawa SMP N 1 Batangan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
5. Kepala sekolah, guru serta siswa SMP N 1 Batangan yang berkenan membantu dalam proses penelitian skripsi ini.
6. Bapak, Ibu, adik, dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan motivasi.
7. Sahabat dan teman yang telah memberikan semangat dan doa.
8. Kepada semua pihak yang belum disebutkan.

Atas semua doa, dukungan, bimbingan, dan bantuan dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penyusunan skripsi ini, semoga berlimpah nikmat dan rahmat kepadanya.

Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya.

Semarang, 28 Oktober 2019

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Lutfi Indira', written in a cursive style.

Penulis

ABSTRAK

Wulandari, Rike. 2019. *Mind Mapping dalam Pembelajaran Meringkas Teks Legenda di SMP N 1 Batangan*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Mujimin, S. Pd., M. Pd.

Kata kunci : metode *mind mapping*, pembelajaran teks legenda.

Pembelajaran teks legenda merupakan materi yang terdapat dalam kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Jawa di jenjang SMP/ sederajat. Pembelajaran teks legenda yang terdapat pada kelas VIII menekankan pada aspek pemahaman dan keterampilan meringkas. Pembelajaran teks legenda di SMP N 1 Batangan guru masih menerapkan metode konvensional. Peneliti menggunakan metode pembelajaran yaitu metode *mind mapping* dalam penelitian ini. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran meringkas teks legenda/asal-usul tempat? (2) Bagaimana hasil meringkas siswa menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran meringkas teks legenda/asal-usul tempat?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menjelaskan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran meringkas teks legenda/asal-usul tempat dan (2) Menjelaskan hasil meringkas siswa menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran meringkas teks legenda/asal-usul tempat. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP N 1 Batangan, sementara sampel penelitian ini yaitu siswa kelas VIII B SMP N 1 Batangan. Teknik pengambilan data menggunakan teknik tes yang berupa tes meringkas, teknik nontes meliputi observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu (1) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* berjalan efektif dan efisien sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dengan konsultasi kepada guru bahasa Jawa kelas VIII B SMP N 1 Batangan. Pelaksanaan pembelajaran meliputi 3 tahap yaitu pendahuluan, inti dan penutup yang berdasar pada Permendikbud No.22 tahun 2016 dan dengan menerapkan metode *mind mapping* dari Buzan, setelah dilaksanakan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi meringkas teks legenda dengan lima kriteria penilaian. (2) Pembelajaran meringkas teks legenda menggunakan metode *mind mapping* yang telah dilakukan di kelas VIII B berjumlah 32 siswa menghasilkan nilai rata-rata sebesar 83,25 dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 71. 22 siswa mendapat nilai 81-100 dengan kategori sangat baik dan 10 siswa mendapat nilai 71-80 dengan kategori baik.

SARI

Wulandari, Rike. 2019. *Mind Mapping dalam Pembelajaran Meringkas Teks Legenda di SMP N 1 Batangan*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa. Jurusan Bahasa dan Sastra Jawa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Mujimin, S. Pd., M. Pd.

Piwulangan teks legenda inggih menika materi ingkang wonten ing kurikulum 2013 piwucalan Bahasa Jawa ing jenjang SMP/Sadrajat. Piwulangan teks legenda ingkang wonten ing kelas VIII negesaken ing aspek pangerten lan ketrampilan ngringkes. Piwulangan teks legenda ing SMP N 1 Batangan guru taksih nerapaken metodhe konvensional kaliyan ceramah. Panaliti ngginakaken kalih metodhe piwulangan inggih menika metodhe *mind mapping* ing panaliten menika. Rumusan masalah ing panaliten menika yaitu (1) Kados pundi piwulangan ngginakaken metodhe *mind mapping* ing piwulangan ngringkes teks legenda/asal-usul panggonan? (2) Kados pundi asil ngringkes siswa ngginakaken metode *mind mapping* ing piwulangan ngringkes teks legenda/asal-usul panggonan?

Ancas panaliten menika yaiku (1) Njlentrehaken katindakane piwulangan ngginakaken metodhe *mind mapping* ing piwulangan ngringkes teks legenda/asal-usul panggonan. (2) Njlentrehaken asil ngringkes siswa ngginakaken metode *mind mapping* ing piwulangan ngringkes teks legenda/asal-usul panggonan. Populasi ing panaliten iki yaiku kabeh siswa kelas VIII SMP N 1 Batangan, sawetara sampel panaliten iki yaiku siswa kelas VIII B SMP N 1 Batangan. Teknik njupuk data ngginakaken teknik tes kang arupa tes ngringkes, teknik nontes arupa observasi lan dokumentasi. Asil saka panaliten iki yaiku (1) Piwulangan ngginakaken metodhe *mind mapping* lumaku efektif lan efisien jumbuh kaliyan rancangan katindakan piwulangan kang rampung digawe dening panaliti kanthi konsultasi marang guru basa Jawa kelas VIII B SMP N 1 Batangan. Katindakane piwulangan wonten 3 tahap yaiku pambuka, inti dan panutup kang adhedasar saka Permendikbud No.22 tahun 2016 lan kanthi ngginakake metodhe *mind mapping* saka Buzan, sarampunge kalaksanaan piwulangan banjur dilaksanakake evaluasi ngringkes teks legenda ngangge lima kriteria pambiji. (2) piwulangan ngringkes teks legenda ngginakake metodhe *mind mapping* kang rampung ditindakake ing kelas VIII B kang ana 32 siswa ngasilake biji rata-rata sagedhe 83,25 kanthi biji paling dhuwur 97 lan biji paling ngisor 71. 22 siswa pikantuk biji 81-100 kanthi kagolong apik banget lan 10 siswa pikantuk biji 71-80 kang kagolong apik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
SARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Hakikat Teks Legenda.....	14
2.2.2 Pengertian <i>Mind Mapping</i>	15
2.2.3 Manfaat <i>Mind Mapping</i>	16
2.2.4 Penilaian Menulis.....	17
2.2.5 Pengertian Meringkas.....	18
2.2.6 Penilaian Ringkasan	19
2.3 Kerangka Berpikir.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Desain Penelitian.....	21

3.2 Lokasi Penelitian	22
3.3 Populasi Penelitian	22
3.4 Sampel Penelitian.....	23
3.5 Variabel Penelitian	23
3.5.1 Variabel Bebas	23
3.5.2 Variabel Terikat	24
3.6 Teknik Pengumpulan Data	24
3.6.1 Teknik Tes	24
3.6.2 Teknik Nontes	24
3.6.2.1 Teknik Obsevasi	25
3.6.2.2 Teknik Dokumentasi	25
3.7 Instrumen Penelitian	25
3.7.1 Instrumen Tes	25
3.7.2 Instrumen Nontes	27
3.7.2.1 Pedoman Observasi.....	28
3.7.2.2 Dokumentasi	28
3.8 Validitas Instrumen	29
3.9 Teknik Analisis Data	29
3.9.1 Data Observasi	30
3.9.2 Data Tes Meringkas	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Pembelajaran Menggunakan Metode <i>Mind Mapping</i> dalam Pembelajaran	
Meringkas Teks legenda/Asal-Usul Tempat	32
4.1.1 Perencanaan Pembelajaran	32
4.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran	36
4.2 Hasil Pembelajaran Meringkas Teks Legenda/Asal-Usul Tempat	
Menggunakan Metode <i>Mind Mapping</i>	44
4.2.1 Hasil Meringkas Teks Legenda/Asal-Usul Tempat Menggunakan	
Metode <i>Mind Mapping</i>	44
4.2.1.1 Aspek Isi	47
4.2.1.2 Aspek Organisasi/Struktur	50
4.2.1.3 Aspek Diksi	52

4.2.1.4 Aspek Mekanik	54
4.2.2 Hasil Observasi Pembelajaran Meringkas Teks Legenda/Asal-Usul	
Tempat Menggunakan Metode <i>Mind Mapping</i>	56
BAB V PENUTUP	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Desain <i>One Shot Case Study</i>	21
TABEL 3.2 Populasi Siswa Kelas VIII SMP N 1 Batangan	22
TABEL 3.3 Data Awal Nilai Rata-Rata Kelas VIII B	23
TABEL 3.3 Instrumen Tes	26
TABEL 3.4 Penilaian Meringkas	26
TABEL 3.5 Lembar Penilaian Observasi.....	28
TABEL 4.1 Tabel Distribusi Perolehan Nilai Pembelajaran Meringkas Teks Legenda Menggunakan Metode Mind Mapping	45
TABEL 4.2 Rata-Rata Nilai Aspek Penilaian Keterampilan Meringkas Teks Legenda	46
TABEL 4.3 Hasil Meringkas Aspek Isi Teks Legenda	47
TABEL 4.4 Hasil Meringkas Aspek Organisasi/Struktur.....	50
TABEL 4.5 Hasil Meringkas Aspek Diksi	52
TABEL 4.7 Hasil Meringkas Aspek Mekanik.....	54
TABEL 4.8 Hasil Penilaian Perilaku dalam Pembelajaran Meringkas Teks Legenda Menggunakan Metode <i>Mind Mapping</i>	56

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	20
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	64
Lampiran 2 Daftar Nilai Hasil Meringkas Teks Legenda Kelas VIII B	73
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	74
Lampiran 4 Dokumentasi	75
Lampiran 5 Hasil Meringkas Siswa	77

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran teks legenda/asal-usul tempat merupakan suatu pembelajaran berbasis teks pada mata pelajaran bahasa Jawa. Legenda itu sendiri merupakan cerita yang mengandung nilai-nilai sejarah kehidupan dan kebudayaan suatu tempat. Mayoritas masyarakat luas sering menyebutnya cerita tentang asal-usul atau terjadinya suatu tempat. Materi teks legenda/asal-usul tempat merupakan materi wajib yang terdapat pada kurikulum bahasa Jawa kelas VIII SMP/ sederajat. Kurikulum 2013 yang diterapkan pada sistem pendidikan saat ini memiliki tiga aspek penilaian terhadap suatu materi, termasuk materi teks legenda. Tiga aspek penilaian tersebut di antaranya yaitu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Tujuan dicantumkannya teks legenda dalam kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Jawa agar siswa mampu mengenali jenis suatu teks, mampu mengerti unsur-unsur teks legenda dan mampu memahami hal-hal yang terkandung dalam teks cerita legenda itu sendiri. Tujuan tersebut juga memudahkan siswa untuk mengenali cerita-cerita asal-usul tempat yang berada di lingkungan sekitar siswa, juga untuk mengenalkan kepada siswa tentang asal-usul serta kebudayaan di suatu masyarakat. Pembelajaran ini berorientasi pada kemampuan siswa untuk menelaah, memahami hingga menyusun teks tersebut dalam bentuk ringkasan. Metode pembelajaran legenda yang berbasis teks berdasar pada pemodelan teks

beserta analisis unsur-unsurnya serta mengarahkan siswa agar mampu memahami teks dalam berbagai konteks.

Kompetensi dasar yang terdapat dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas VIII adalah 3.3 memahami isi teks cerita legenda dan 4.3 meringkas isi teks legenda. KD tersebut berpedoman pada Kurikulum 2013. Terdapat beberapa fungsi pembelajaran teks legenda dalam kurikulum 2013 di antaranya adalah: (1) memberikan wawasan tentang asal-usul suatu daerah agar siswa lebih memahami teks tersebut secara kontekstual, (2) mewariskan suatu tradisi atau budaya dengan harapan akan dilestarikan karena mengetahui latar belakang adanya tradisi tersebut, (3) mendidik siswa agar mampu memahami nilai-nilai yang terkandung di dalam teks legenda, baik nilai moral, nilai sosial, maupun nilai spiritual, (4) sebagai sebuah bentuk bahan bacaan dan karya sastra untuk peserta didik agar ditelaah, dijadikan materi atau bahan ajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP N 1 Batangan, keterampilan meringkas teks legenda/asal-usul tempat pada kelas VIII SMP N 1 Batangan belum optimal, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai pada hasil peserta didik terkait teks legenda/asal-usul tempat sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasar pada kompetensi meringkas tersebut, diharapkan siswa mampu menuliskan pokok-pokok isi yang terkandung dalam teks legenda, meringkas teks legenda dengan ragam krama dan mampu meringkas dengan kaidah serta tata tulis yang benar. Peserta didik kesulitan untuk menentukan pokok-pokok utama dalam setiap paragraf teks legenda, sehingga hasil ringkasan kurang padat dan runtut ketika ditulis kembali. Siswa juga kesulitan meringkas teks legenda menggunakan bahasa Jawa dengan ragam

krama. Terlebih siswa kesulitan menulis sesuai dengan kaidah, ejaan dan tata tulis yang benar. Kendala lain terdapat pada kesulitan pengondisian peserta didik saat di kelas, siswa yang kurang tertarik kepada metode yang digunakan pada saat pembelajaran teks legenda/asal-usul tempat.

Faktor lain yang menyebabkan perolehan nilai rata-rata siswa rendah adalah ekspektasi siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jawa. Banyak siswa berpikir mata pelajaran bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang sangat mudah. Bahkan bukan hanya siswa saja yang berpikir demikian, namun orang tua siswa juga menganggap hal serupa. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya minat belajar, karena menurut sebagian besar orang bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan sehari-hari sehingga sudah pasti mengerti tanpa harus dipelajari. Ditambah dengan materi yang berupa teks legenda, di mana sebagian besar orang tahu bahwa legenda merupakan cerita rakyat jaman dahulu yang memang benar-benar terjadi di suatu daerah atau cerita tentang terjadinya suatu tempat. Materi tersebut semakin membuat banyak siswa meremehkan sehingga berujung pada perolehan nilai yang kurang pada materi ini.

Kegiatan memahami teks legenda/asal-usul tempat membutuhkan proses yang tidak mudah. Siswa harus benar-benar mengerti garis besar dalam teks legenda/asal-usul tempat agar benar-benar mampu memahami materi tersebut. Setelah memahami, siswa dituntut untuk mampu meringkas teks legenda/asal-usul tempat yang telah diulas sebelumnya. Proses pemahaman yang akan dilakukan oleh siswa akan menjadi monoton dan semakin kurang menarik apabila hanya mengandalkan metode ceramah dan berakhir dengan mengerjakan soal. Siswa

juga akan mengalami penurunan minat belajar jika hal yang sama terjadi dalam kegiatan meringkas.

Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti berusaha menggunakan metode yang cocok untuk pembelajaran teks legenda/asal-usul tempat ini sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif. Pembelajaran yang efektif akan menghasilkan pemahaman yang baik oleh siswa. Siswa yang mampu memahami akan menghasilkan ringkasan yang lebih baik. Berdasarkan kegiatan meringkas dalam pembelajaran teks legenda, peneliti melakukan penelitian menggunakan metode *mind mapping* dalam kegiatan meringkas agar kegiatan belajar mengajar teks legenda dapat berjalan dengan optimal.

Mind mapping merupakan metode mencatat yang mengoptimalkan daya imajinatif peserta didik. Keunggulan metode ini adalah mengembangkan cara berpikir yang luas ke segala arah sehingga siswa lebih kreatif dan inovatif. *Mind mapping* juga cara yang efektif dan efisien untuk memasukkan data dan menyimpannya ke dalam otak manusia agar mudah diingat. Metode ini menarik apabila diterapkan pada keterampilan meringkas peserta didik, karena peserta didik diarahkan untuk menentukan suatu pokok bacaan kemudian dituangkan ke dalam sebuah kertas dengan menonjolkan garis besar teks tersebut. Hal tersebut lebih ringkas dan mudah untuk dipahami ketika siswa mencoba mengubahnya menjadi sebuah ringkasan karena peserta didik sudah memegang pokok-pokok bacaan.

Penerapan metode *mind mapping* dalam pembelajaran teks legenda kelas VIII diharapkan dapat lebih efektif, lebih menarik, lebih memotivasi peserta didik dan menghasilkan pemahaman yang lebih baik pula sesuai Indikator Pencapaian

Kompetensi (IPK). peneliti berharap pelaksanaan penelitian “*Mind mapping* dalam Pembelajaran Teks Legenda di SMP N 1 Batangan” ini dapat berjalan dengan baik agar menghasilkan output yang optimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Kurikulum 2013 mengedepankan aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam penilaian, sementara dalam penelitian ini akan membahas tentang aspek keterampilan. Ditemukan beberapa masalah dalam penelitian ini yang menjadi hambatan dalam pembelajaran bahasa Jawa kelas VIII yakni yang berkaitan dengan pembelajaran teks legenda/asal-usul tempat. Masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang kurang tepat.
- 2) Penyampaian materi menggunakan metode konvensional yang dirasa kurang menarik.
- 3) Media yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang pembelajaran bahasa Jawa masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada masalah metode yang digunakan dalam pembelajaran teks legenda/asal-usul tempat. Peneliti membatasi masalah pada penggunaan metode dalam pembelajaran meringkas teks legenda/asal-usul tempat pada kelas VIII di SMP N 1 Batangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran meringkas teks legenda/asal-usul tempat?
- 2) Bagaimana hasil meringkas siswa menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran meringkas teks legenda/asal-usul tempat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran meringkas teks legenda/asal-usul tempat.
- 2) Menjelaskan hasil meringkas siswa menggunakan metode *mind mapping* dalam pembelajaran meringkas teks legenda/asal-usul tempat.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

- 1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam bidang ilmu pengetahuan, terutama yang berhubungan dengan bahasa Jawa.

- 2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

- a. Bagi guru, metode *mind mapping* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Jawa.
- b. Bagi peserta didik, penerapan metode *mind mapping* diharapkan dapat memberi motivasi belajar dan menambah pengetahuan.
- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian serupa berkaitan dengan teks legenda sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Beberapa rujukan penelitian yang memiliki relevansi dalam penelitian ini adalah Amalia (2015), Nugraheni (2015), Aji, dkk (2017), Jannah (2017), Rahmawati (2017), Ningrum (2018) dan Reyaan (2019).

Penelitian yang berkaitan dengan teks legenda telah dilakukan beberapa peneliti, diantaranya yaitu pengembangan media untuk pembelajaran teks legenda yang dilakukan oleh Nugraheni (2015), Ningrum (2018) dan Reyaan (2019). Penelitian korelasi dilakukan oleh Amalia (2015). Selanjutnya penelitian terkait alat evaluasi dalam pembelajaran teks legenda dilakukan oleh Jannah (2017). Yang terakhir penelitian mengembangkan bahan ajar dilakukan oleh Aji (2017).

Penelitian pengembangan media pembelajaran terbagi menjadi beberapa yaitu pembuatan buku *pop-up* yang dilakukan oleh Nugraheni (2015) dan terdapat pula penelitian pengembangan media *adobe flash* yang dilakukan oleh Ningrum (2018) dan Reyaan (2019).

Nugraheni (2015) melakukan penelitian dengan mengembangkan buku *pop-up* sebagai media pembelajaran yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Cerita Legenda dengan Buku Pop-Up untuk Siswa SMP Kelas VIII di Kabupaten Pati*". Nugraheni melakukan penelitian berbasis pengembangan dengan pembuatan buku *pop-up* untuk pembelajaran teks legenda di SMP N 1 Juwana, SMP N 1 Gabus dan SMP N 3 Pati. Penelitian Nugraheni

menghasilkan kesimpulan bahwa buku *pop-up* untuk pembelajaran teks legenda dinyatakan layak berdasarkan hasil uji validasi prototipe. Prototipe buku *pop-up* tersebut dinyatakan layak dalam beberapa aspek yaitu bentuk fisik buku *pop-up*, isi buku *pop-up*, kesesuaian dengan kurikulum, relevan dengan kehidupan siswa, dan memiliki nilai moral yang baik.

Relevansi kedua penelitian terdapat pada materi yang diangkat dalam penelitian yaitu teks legenda. Persamaan lain terdapat pada jenjang kelas yang dijadikan objek penelitian yaitu sama-sama mengambil kelas VIII SMP, namun Nugraheni meneliti di SMP N 1 Juwana SMP N 1 Gabus dan SMP N 3 Pati, sementara peneliti mengambil data di SMP N 1 Batangan. Perbedaan kedua penelitian terdapat pada desain penelitian yang merupakan penelitian pengembangan dan penelitian deskriptif.

Penelitian terkait pengembangan media *adobe flash* dilakukan oleh Ningrum (2018) dan Reyaan (2019). Penelitian dengan mengembangkan media berdasarkan pembelajaran teks legenda yang dilakukan oleh Ningrum, dkk (2018) berjudul "*Penggunaan Adobe Flash CS5 Professional dalam Pembelajaran Menyimak Legenda sebagai Pengembangan Media Belajar untuk SMP di Kabupaten Jepara*" dilakukan di dua sekolah yaitu SMP Islam AL-Azhar Kedungmalang dan SMP Islam Mafatihul Huda Pecangaan. Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum mendapatkan hasil yang cukup baik. Pengembangan dan penggunaan *adobe flash* dalam pembelajaran teks legenda terbukti efektif dan menarik bagi siswa. Siswa tidak merasa bosan terhadap pembelajaran tersebut serta termotivasi untuk lebih aktif dan menyimak dengan baik. Perolehan nilai siswa juga tergolong dalam kategori "sangat baik" yang rata-rata sebesar 82%.

Relevansi penelitian Ningrum dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada pembelajaran teks legenda. Penelitian Ningrum menggunakan materi teks legenda pada kelas VII SMP mata pelajaran bahasa Indonesia, sementara penelitian ini materi teks legenda terdapat pada kelas VIII SMP mata pelajaran bahasa Jawa. Perbedaan lain terdapat jenis penelitian, penelitian Ningrum menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sementara penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif.

Reyaan (2019) melakukan penelitian berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Legenda Berdasarkan Pendekatan Kontekstual Melalui Media Adobe Flash pada Siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur*” mendapatkan hasil bahwa siswa dan guru membutuhkan media *adobe flash* untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif, efisien, serta interaktif. Reyaan menggunakan KD 3.15, KD 3.16, KD 4.15 dan KD 4.16. desain produk yang dikembangkan Reyaan disesuaikan dengan materi yaitu teks legenda berdasarkan pemahaman kontekstual. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif teks cerita legenda berdasarkan kontekstual melalui *adobe flash* yang dimasukkan ke dalam CD (*Compact Disk*) kemudian dioperasikan melalui perangkat komputer dalam bentuk program aplikasi. Media pembelajaran berisi intro, menu depan, petunjuk penggunaan media pembelajaran, materi, evaluasi, pembahasan dan profil.

Persamaan penelitian Reyaan dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada materi yang diujicobakan yaitu teks legenda. Namun penelitian Reyaan menggunakan materi teks legenda pada mata pelajaran bahasa Indonesia, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan teks legenda dalam mata

pelajaran bahasa Jawa. Perbedaan terdapat pada jenis penelitian, di mana reyaan menggunakan penelitian *Research and Development* sementara penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Perbedaan lain terdapat pada media yang digunakan yaitu *adobe flash* pada penelitian Reyaan, sementara pada penelitian ini menggunakan metode *mind mapping*.

Rahmawati (2017) yang menggunakan media pembelajaran dalam teks legenda berjudul "*Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks legenda dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara Tahun Pelajaran 2016/2017*". Penelitian Rahmawati dilakukan di SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara dengan tujuan mengetahui keefektifan penggunaan media boneka tangan dan menjelaskan kemampuan siswa SMP kelas VII Angkasa Lanud Husein Sastranegara dalam menceritakan kembali teks legenda yang telah dipelajari. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rahmawati, media boneka tangan efektif diterapkan dalam pembelajaran teks legenda dengan hasil nilai rata-rata *pretest* sebesar 55 dan hasil nilai rata-rata *posttest* sebesar 75,3. Siswa SMP kelas VII Angkasa Lanud Husein Sastranegara juga mampu menceritakan kembali isi teks legenda menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan efektif digunakan dalam pembelajaran teks legenda.

Penelitian lain terkait teks legenda berbentuk pengaruh menggunakan desain korelasi dilakukan oleh Amalia (2015) yang mendeskripsikan pengaruh kebiasaan menggunakan bahasa Jawa dengan teman terhadap kemampuan menceritakan kembali teks legenda siswa SMP 27 Semarang.

Amalia (2015) dalam skripsinya berjudul "*Hubungan Kebiasaan Menggunakan Bahasa Jawa dengan Teman Terhadap Kemampuan Menceritakan*

Kembali Teks Legenda” memaparkan hasil penelitiannya. Penelitian Amalia dilakukan di SMP N 27 Semarang dengan pengisian 40 soal angket kepada siswa kelas VIII yang berasal dari dua kelas yang berbeda berjumlah 63 siswa. Amalia menjelaskan bahwa hubungan atau korelasi antara variabel kebiasaan menggunakan bahasa Jawa dengan teman (X) terhadap variabel kemampuan menceritakan teks legenda (Y) diperoleh nilai koefisiensi bersifat positif. Angka positif menunjukkan bahwa hubungan kebiasaan menggunakan bahasa Jawa dengan teman berbanding lurus terhadap kemampuan menceritakan kembali teks legenda.

Relevansi penelitian Amalia dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada materi pembelajaran berupa teks legenda kelas VIII mata pelajaran bahasa Jawa. Perbedaan terdapat pada jenis penelitian yang digunakan Amalia merupakan jenis penelitian korelasi untuk mengetahui pengaruh sebuah variabel terhadap variabel lain, sementara penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian deskriptif.

Penelitian selanjutnya terkait teks legenda yang berorientasi pada alat evaluasi pembelajaran kelas VIII SMP di kabupaten Demak dilakukan oleh Jannah (2017). Jannah melakukan penelitian berjudul “*Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Legenda Bahasa Jawa Kelas VIII SMP di Kabupaten Demak*”. Penelitian Jannah menunjukkan bahwa ada analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan alat evaluasi pembelajaran teks legenda kelas VIII di Kabupaten Demak. Hasil uji validasi ahli dalam pengembangan alat evaluasi yang diteliti sebanyak 94%, sementara kelayakan materi dan jumlah pengguna alat evaluasi masing-masing 89% dan 85% yang menunjukkan bahwa

pengembangan alat evaluasi pembelajaran teks legenda kelas VIII layak digunakan.

Relevansi penelitian Jannah dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada materi pembelajaran berupa teks legenda kelas VIII mata pelajaran bahasa Jawa. Perbedaan terdapat pada jenis penelitian yang digunakan Jannah merupakan jenis penelitian korelasi untuk mengetahui pengaruh sebuah variabel terhadap variabel lain, sementara penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian deskriptif.

Penelitian lain berupa pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh Aji, dkk (2017) dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Memerankan Drama berbasis Legenda untuk Siswa Kelas VII SMP di Daerah Jawa*". Aji, dkk melakukan penelitian pengembangan teks legenda dengan mengubahnya menjadi wujud naskah drama. Teks legenda yang dijadikan sebagai bahan ajar dengan bentuk naskah drama diambil dari daerah setempat siswa dengan tujuan melestarikan sejarah suatu daerah yang memiliki nilai luhur untuk dipelajari siswa. Penelitian tersebut juga bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar materi teks legenda yang layak. Aji, dkk menggunakan konsep alih wana untuk membuat bahan ajar teks legenda menjadi sebuah naskah. Setelah uji kelayakan dan uji ahli, penelitian masih berlanjut dengan menerapkan bahan ajar tersebut menggunakan metode eksperimen. Berdasarkan perolehan nilai rata-rata siswa yang mencapai 83,87, bahan ajar teks legenda dengan memerankan naskah drama dinilai layak berdasarkan komponen isi, kebahasaan, sajian, kegrafikan dan keberterimaan bahan ajar untuk pembelajaran di kelas.

Relevansi kedua penelitian terdapat pada materi yang diangkat dalam penelitian yaitu teks legenda. Perbedaan terdapat pada jenjang kelas yang dijadikan objek penelitian yaitu Aji menjadikan kelas VII SMP sebagai objek penelitian, sementara peneliti mengambil data di kelas VIII SMP N 1 Batangan. Perbedaan kedua penelitian juga terdapat pada desain penelitian yang merupakan penelitian pengembangan dan penelitian deskriptif kualitatif.

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian terkait teks legenda telah banyak dilakukan yakni dari segi media pembelajaran baik berupa pengembangan maupun penerapan, dari segi pengaruh dalam pembelajaran teks legenda, alat evaluasi teks legenda serta pengembangan bahan ajar untuk materi teks legenda. Penelitian ini berupa penggunaan metode dengan desain penelitian deskriptif kualitatif, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pelengkap bagi penelitian sebelumnya terkait teks legenda.

2.2 Landasan Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini ada lima yaitu hakikat teks legenda, pengertian *mind mapping*, manfaat *mind mapping*, pengertian meringkas, penilaian meringkas dan penilaian menulis.

2.2.1 Hakikat teks legenda

Cerita legenda merupakan jenis cerita rakyat yang mengangkat cerita tentang asal-usul suatu tempat, cerita legenda dianggap benar-benar terjadi pada masa lampau sehingga sering kali dianggap sebagai sebuah sejarah dan disebarkan secara turun-temurun (Reyaan, 2019: 3).

Menurut Ningrum (2018: 20) legenda merupakan cerita yang mencerminkan kehidupan dan kebudayaan masyarakat setempat sehingga erat

kaitannya dengan sejarah kehidupan masa lampau. Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa teks legenda merupakan sebuah karangan yang menyatakan bahwa cerita legenda merupakan cerita rakyat yang mengangkat tentang asal-usul tempat dan dianggap benar-benar terjadi pada masa lampau.

2.2.2 Pengertian *Mind Mapping*

Menurut Buzan (2009: 4) *Mind mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut, cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind mapping* adalah alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan. Metode *mind mapping* (peta pikiran) adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi.

Mapping adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Teknik ini membiarkan siswa berpikir luas dengan cara yang efektif, efisien, kreatif, menarik, mudah sehingga mengembangkan ide ke segala arah dan dapat membuka segala potensi dan kapasitas otak (Swadarma, 2013: 2-3).

Lukman (2015) menjelaskan bahwa *mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. *Mind mapping* juga merupakan rute yang memudahkan ingatan dan memungkinkan menyusun fakta dan pikiran. Otak lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan sehingga cara kerjanya dilibatkan sejak awal.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *mind mapping* merupakan metode berpikir kreatif dan luas dengan cara yang efektif dan menarik sehingga mengoptimalkan pemahaman tentang suatu konsep atau informasi secara ringkas dan jelas serta memudahkan seseorang mengingat kembali konsep tersebut.

2.2.3 Manfaat *Mind Mapping*

Mind mapping memiliki banyak manfaat untuk otak manusia. Buzan (2013 : 4) dalam bukunya berjudul “Buku Pintar Mind Map” mengemukakan bahwa *mind mapping* mempunyai beberapa manfaat, di antaranya yaitu:

- (1) Membantu individu agar mampu menempatkan informasi ke dalam suatu sistem kognisi.
- (2) Memanggil kembali (recall) suatu informasi yang telah disimpan untuk dimanfaatkan sebagai dasar pengetahuan.

Tidak jauh berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Buzan, beberapa kegunaan *mind mapping* menurut Swadarma (2013: 8) yaitu:

- (1) Mengumpulkan data yang hendak digunakan untuk berbagai keperluan secara sistematis.
- (2) Mengembangkan dan menganalisis ide/ pengetahuan seperti yang biasa dilakukan pada saat proses belajar mengajar.
- (3) Memudahkan seseorang untuk melihat kembali sekaligus mengulang-ulang ide dan gagasan.
- (4) Membuat banyak pilihan dari berbagai rute keputusan.
- (5) Mempermudah proses *brainstorming*.

- (6) Memudahkan melihat gambaran besar dari suatu gagasan, sehingga membantu otak bekerja terhadap gagasan tersebut.
- (7) Menyederhanakan struktur ide dan gagasan yang semula rumit.
- (8) Menyeleksi informasi berdasarkan sesuatu yang dianggap penting dan sesuai dengan tujuan.
- (9) Mempercepat dan menambah pemahaman pada saat pembelajaran.
- (10) Mengasah kemampuan kerja otak serta meningkatkan kinerja manajemen pengetahuan.
- (11) Memaksimalkan sistem kerja otak.
- (12) Saling berhubungan satu sama lain sehingga makin banyak ide dan informasi yang disajikan.
- (13) Memacu kreativitas, sederhana dan mudah dikerjakan.

2.2.4 Penilaian Menulis

Menurut Nurgiyantoro (2010: 422-423), kemampuan menulis dapat dinilai dengan jalan tes. Pada umumnya aktivitas orang dalam menghasilkan bahasa tidak semata-mata hanya bertujuan demi produktivitas bahasa itu sendiri, melainkan karena ada suatu hal yang ingin dikomunikasikan lewat bahasa. Menurut Nurgiyantoro, agar pemberian skor dapat objektif, dalam penilaian karangan disertakan skala pengukuran yang mencakup aspek-aspek penilaian. Aspek penilaian menulis ada lima, meliputi (1) kualitas ruang lingkup isi (2) organisasi dan penyajian isi (3) gaya dan bentuk bahasa (4) mekanik, tata bahasa, ejaan, tanda baca, kerapian tulisan, dan kebersihan (5) respon afektif guru terhadap karya tulis.

2.2.5 Pengertian Meringkas

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia online (kbbi.web.id) “ringkas” berarti memendekkan atau tidak banyak memerlukan tempat. Dapat diartikan meringkas merupakan kegiatan memendekkan suatu tulisan atau cerita agar tidak terlalu luas. Berbeda dengan ikhtisar yang berupa inti atau garis besar suatu karangan dan hanya mengambil pokok bahasan suatu tulisan. Adapun sinopsis yaitu lebih spesifik yang merupakan gambaran besar sebuah karya sastra dan membutuhkan karangan asli untuk diterbitkan bersama. Hampir sama dengan ringkasan pula yaitu resensi, berdasarkan KBBI online resensi yaitu pertimbangan atau pembicaraan tentang buku, kelebihan dan kelemahan buku serta rekomendasi dari pembaca buku tersebut yang ditulis kembali. Perbedaan ringkasan dengan ikhtisar, sinopsis, dan resensi adalah terdapat pada tingkat kompleksitas di mana ringkasan lebih urut dan menyeluruh dari sebuah bacaan atau tulisan, lebih objektif dan benar-benar mengacu pada karangan aslinya secara proporsional.

Olivia (2009: 30) mengungkapkan bahwa ringkasan adalah suatu cara yang efektif untuk menyajikan suatu karangan panjang dalam bentuk yang singkat. Adapun pengertian meringkas ialah suatu proses belajar menyajikan karangan yang panjang menjadi lebih singkat dan ringkas.

Adapun menurut Keraf (1994: 294), ringkasan adalah penyajian singkat dari karangan asli, tetapi dengan tetap mempertahankan urutan isi dan sudut pandang pengarang asli. Perbandingan bab atau bagian dari karangan asli secara proporsional tetap dipertahankan dalam bentuknya yang singkat.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa meringkas adalah cara menyajikan suatu karangan yang panjang dalam bentuk yang singkat

namun tetap mempertahankan inti isi dari karangan aslinya. Merinkas merupakan suatu proses belajar seseorang dalam mengambil inti sari dari suatu karangan untuk dikemas dalam bentuk yang lebih singkat agar lebih mudah dipahami.

2.2.6 Penilaian Ringkasan

Ringkasan yang baik tentunya memiliki ciri-ciri atau karakteristik tertentu. Keraf (1994: 265) mengemukakan terdapat ciri-ciri sebuah ringkasan yaitu sebagai berikut.

- a. Bentuknya lebih ringkas dari karangan asli.
- b. Memuat gagasan pokok dari karangan asli.
- c. Mempertahankan sudut pandang pengarang asli.
- d. Jumlah baris tergantung gagasan pokok karangan asli.
- e. Mempertahankan susunan gagasan asli.

Menurut Imao dalam Brown (2004: 214), penilaian dalam sebuah ringkasan, yaitu (1) mengungkapkan secara akurat gagasan utama dan gagasan pendukung; (2) ditulis dengan kata-kata sendiri; (3) logis, runtut; dan (4) penggunaan bahasa untuk mengekspresikan ide dengan jelas.

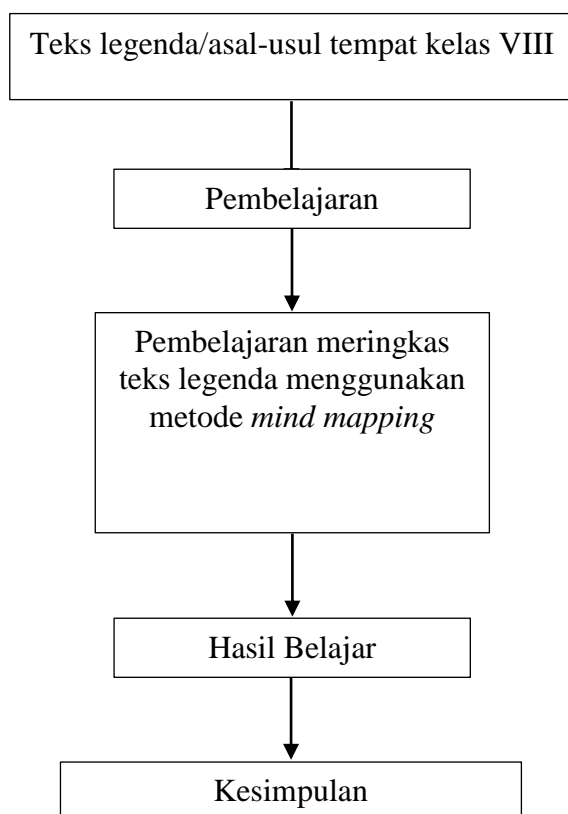
Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan menggunakan teori Imao yang dikutip oleh Brown dalam melakukan penilaian meringkas. Brown menjelaskan secara lebih spesifik tentang aturan menulis ringkasan dan tidak terlalu rumit atau menyulitkan untuk siswa kelas VIII SMP.

2.7 Kerangka berpikir

Materi teks legenda merupakan salah satu bagian dari pembelajaran bahasa Jawa yang tersusun pada kurikulum. Kurang efektifnya metode pembelajaran

yang digunakan menjadi suatu permasalahan dalam sebuah pembelajaran. Peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan metode yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode *mind mapping* terhadap kemampuan meringkas siswa dalam materi teks legenda/asal-usul tempat. Penggunaan metode *mind mapping* dalam proses meringkas menjadikan siswa lebih kreatif, meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep, mudah mengingat, dan mengoptimalkan otak kanan dan otak kiri siswa.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran meringkas teks legenda menggunakan metode *mind mapping* di kelas VIII B SMP N 1 Batangan diawali dengan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari 10 komponen berdasarkan Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 yaitu Identitas, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, media/alat pembelajaran, bahan ajar dan sumber belajar, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Setelah rencana pelaksanaan pembelajaran selesai dibuat, kemudian dilaksanakanlah kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan materi teks legenda menggunakan metode *mind mapping*. Langkah-langkah pembuatan *mind mapping* diawali guru memperagakan di depan kelas diperhatikan oleh siswa. Pada tahap pertama dengan menggambar pada bagian tengah untuk fokus dan sentral, penggunaan warna yang menarik untuk masing-masing cabang, kemudian menghubungkan cabang-cabang tersebut. Kemudian pada pertemuan selanjutnya baru dilakukanlah pembuatan *mind mapping* oleh siswa dan dituangkan ke buku dalam bentuk ringkasan.

Hasil meringkas siswa yang berjumlah 32 orang diperoleh rata-rata sebesar 83,25 dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 71. Sebagian besar siswa telah melampaui KKM pada pembelajaran meringkas menggunakan metode

mind mapping. Penilaian meringkas berdasarkan empat aspek yaitu (1) aspek isi (2) aspek organisasi/struktur, (3) aspek diksi, serta (4) aspek mekanik (ejaan, tata tulis, tanda baca, kebersihan, kerapihan). Aspek yang pertama yaitu aspek isi, pada aspek ini siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,57 dengan yang termasuk dalam kategori sangat baik. Aspek organisasi/struktur, siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,20 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Aspek selanjutnya adalah penilaian terhadap penggunaan diksi, pada aspek ini siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 75 yang termasuk dalam kategori baik. Aspek yang terakhir adalah aspek mekanik yang meliputi ejaan, tata tulis, tanda baca, kebersihan dan kerapihan tulisan siswa mendapat skor rata-rata 77,91 kategori baik. Berdasarkan deskripsi tersebut, dapat disimpulkan hasil meringkas teks legenda menggunakan metode *mind mapping* mendapatkan hasil yang baik.

Berdasarkan hasil pengamatan perilaku, terdiri dari lima kriteria penilaian. Aspek pertama yang merupakan kesopanan siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru mendapatkan frekuensi 29 siswa dengan persentase 90,63%. Aspek selanjutnya yang terkait dengan keseriusan siswa dalam mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru mendapatkan frekuensi 27 dengan persentase 84,38%. Aspek penilaian ketiga yang merupakan keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait materi teks legenda yang telah dipelajari mendapatkan frekuensi 23 siswa dengan persentase 71,88%. Aspek penilaian keempat merupakan aspek kedisiplinan siswa dalam melaksanakan pembelajaran meringkas teks legenda menggunakan metode *mind mapping* di mana mendapatkan frekuensi sebanyak 30 siswa dengan persentase 93,75%. Aspek yang terakhir yaitu siswa menjawab pertanyaan terkait teks legenda yang

telah dipelajari yang mendapatkan frekuensi penuh sebanyak 32 siswa dengan persentase 100%. Berdasarkan hasil penilaian perilaku yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran meringkas teks legenda berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut. (1) Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis menyarankan pengembangan dari penelitian selanjutnya apabila akan digunakan lebih lanjut dalam pembelajaran bahasa Jawa. (2) Diharapkan sebelum pembelajaran dilakukan, guru memberi pengetahuan tentang *mind mapping* terhadap siswa agar siswa mempunyai gambaran metode yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. (3) Pemilihan metode *mind mapping* yang digunakan dalam pembelajaran hendaknya menyesuaikan kemampuan dan antusias siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Yohanes Nurcahyo Wisnu, dkk. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Memerankan Drama Berbasis Legenda untuk Kelas VII SMP di Daerah Jawa. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, Nomor 9 September 2017, hal 1168-1174.
- Amalia, Ayu. (2015). Hubungan Kebiasaan Menggunakan Bahasa Jawa dengan Teman Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Legenda. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brown, H Dongles. 2004. *Language Assessment: Principles and Classroom Practices*. Amerika: Pearson Education.
- Buzan, Tony. 2008. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Jannah, Roikhatul Fina. 2017. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Legenda Bahasa Jawa Kelas VIII SMP di Kabupaten Demak. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Keraf, Gorys. 1994. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah.
- Lukman, dkk. 2015. Efektivitas Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Disertai Media Mind Mapping terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Sistem Koloid di Kelas XI IPA SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 4 No. 1 Tahun 2015, hal 113-119.

- Nasution & Nurdalilah. 2018. *Membangkitkan Minat Belajar Siswa melalui Lomba Cerdas Cermat*. Prosiding Seminar Pengabdian 2018.
- Ningrum, dkk. 2018. Penggunaan Adobe Flash CS5 Professional dalam Pembelajaran Menyimak Legenda sebagai Pengembangan Media Belajar untuk SMP di Kabupaten Jepara. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Volume 3, Isu 1 Februari 2018, hal 18-26.
- Nugraheni, Silvia Oti. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Memahami Cerita Legenda dengan Buku Pop-Up untuk Siswa SMP Kelas VIII di Kabupaten Pati*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1987. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta.
- Olivia, Femi. 2009. *Teknik Meringkas*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rahmawati, Fitria. 2017. *Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di Kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi Universitas Pasundan.
- Reyaan. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Legenda Berdasarkan Pendekatan Kontekstual Melalui Media Adobe Flash pada Siswa kelas VII SMP Santa Theresia Langgur*. *NOSI*, Volume 7, Nomor 1 Februari 2019, hal 1-18.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses/Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Swadarma, Doni. 2013. *Penerapan Mind Mapping dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia.