

PENERAPAN MEDIA PETA PIKIRAN OBJEK WISATA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DI SEKOLAH DASAR

Ayu Windar Agustine

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (e-mail: ayuagustine@gmail.com)

Wahyu Sukartiningsih

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran memperoleh keterlaksanaan sebanyak 100 %. Perolehan ini dikategorikan istimewa atau maksimal. Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai 77,33 dengan kategori baik, dan pada siklus II memperoleh nilai 84,6 dengan kategori amat baik. Sedangkan hasil keterampilan berbicara yang tuntas juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil berbicara siswa menceritakan kembali informasi dengan penerapan media peta pikiran objek wisata pada siklus I adalah 70,92 dan persentase ketuntasan klasikalnya mencapai 73,07% dengan kategori baik. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil berbicara siswa yang tuntas meningkat menjadi 82,88 dan persentase nilai ketuntasan klasikalnya juga meningkat menjadi 96,15% dengan kategori amat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media peta pikiran sangat efektif dan cocok bila digunakan untuk pelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali informasi. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dinyatakan bahwa penerapan media peta pikiran objek wisata dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Jeruk II/470 Surabaya. Dengan demikian, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media peta pikiran sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Kata Kunci: Media Peta Pikiran, keterampilan berbicara.

Abstract: Research result on first and second cycle indicated that the learning process got 100% achievement percentage. It was incredible achievement. The score on first cycle reach 77,33 in good category and on second cycle up to 84,6 in very good category. Meanwhile, classical learning completeness of speaking comprehension result by applying of Mind Map experience improvement is increasing. On the first cycle reach 70,92 and the completeness classical score 73,07% on second cycle up to 82,88 and the completeness classical score increased to 96,15% and it included very good category. It indicated that the application of Mind Map was very effective and suitable for Indonesian Language subject especially the speaking skill in retell the information. Based on the explanation above, it can be stated that the application of Mind Map is able to improve the reading comprehension skill of the student in Class IV of Jeruk II/470 Elementary School Surabaya. Thus, it is suggested to the teachers that the application of Mind Map could be an alternative to improve the reading comprehension skill.

Keywords: Mind Map Media, speaking skill.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan aspek penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Di samping itu, bahasa juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pada dasarnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis.

Ada beberapa keterampilan kebahasaan yang di kenal, seperti yang dikemukakan Tarigan (2008: 2) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa meliputi empat macam yaitu: (1) keterampilan menyimak, (2)

keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, (4) keterampilan menulis. Keempat keterampilan bahasa tersebut tidak dapat berdiri sendiri, akan tetapi dalam praktik berbahasa dan berkomunikasi keempatnya saling berkaitan. Dari keempat keterampilan tersebut keterampilan berbicara paling sulit diungkapkan oleh siswa meskipun siswa melakukan komunikasi dengan temannya setiap hari.

Berbicara menurut Tarigan (2008: 3) adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau ujar dipelajari. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996: 144) berbicara adalah suatu berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat, dengan

berbicara manusia dapat mengungkapkan ide, gagasan, perasaan kepada orang lain sehingga dapat melahirkan suatu intraksi.

Realitas di lapangan berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan tanggal 6 Januari 2014 di SDN Jeruk II/470 Surabaya menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah. Pembelajaran masih berpusat pada guru, kegiatan yang dilakukan yaitu dengan metode ceramah dan menjawab soal yang diberikan guru. Selain itu, terdapat siswa yang kurang tepat dalam pengucapan, lafal, struktur kosakata, kelancaran dalam pengucapan kata. Hal ini disebabkan karena siswa mengalami kesulitan dalam mencari kata kunci teks bacaan untuk kemudian di ceritakan kembali menjadi informasi di depan kelas.

Guru sudah berupaya untuk menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memberikan media teks bacaan. Namun, peran guru masih belum bisa membuat siswa memahami apa yang mereka sampaikan meski siswa mampu melakukan kegiatan berbicara. Oleh karena itu, dalam penerapan media teks tersebut masih belum tepat. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase belajar siswa dalam berbicara sebanyak 53,84% (14 siswa) tidak tuntas dari 26 siswa seluruhnya dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70. Dari penjelasan di atas, terlihat jelas bahwa persentase siswa yang tidak tuntas melebihi sebagian jumlah siswa keseluruhan. Dengan adanya ide untuk menerapkan media peta pikiran diharapkan akan memudahkan siswa dalam mencatat hal-hal penting untuk kemudian di ceritakan kembali menjadi informasi di depan kelas. Maka, diputuskan untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada siswa kelas IV SDN Jeruk II/470 Surabaya yang sudah menerapkan kurikulum 2013.

Peta Pikiran menurut Sujanto (2011: 65) adalah cara mencatat yang dipopulerkan oleh Tony Buzan untuk membantu belajar, menyusun dan menyimpan informasi sebanyak mungkin sesuai yang diinginkan, kemudian mengelompokkan informasi tersebut. Hal ini terjadi karena cara mencatat yang digunakan pada umumnya sangat tidak menarik dan membosankan bagi otak. Dengan peta pikirann ini diharapkan proses mencatat menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan tingkat mengingat yang baik. Dengan peta pikiran, setiap informasi yang di terima siswa secara otomatis akan terkait ke semua informasi yang sebelumnya sudah ada didalam otak. Dengan demikian semakin banyak pula yang siswa pelajari sehingga pemelajaran akan semakin mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam upaya mencapai ke arah tujuan penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam

menceritakan kembali informasi, maka dibutuhkan kerjasama antara guru dan siswa untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul penelitian "Penerapan Media Peta Pikiran Objek Wisata untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Jeruk II / 470 Surabaya".

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana di atas, maka perumusan masalah yang diajukan yaitu : (1) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media peta pikiran objek wisata untuk meningkatkan keterampilan berbicara menceritakan kembali informasi siswa kelas IV SDN Jeruk II 470 Surabaya ? (2) Bagaimanakah hasil belajar berbicara menceritakan kembali informasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media peta pikiran objek wisata di kelas IV SDN Jeruk II 470 Surabaya ? (3) Adakah kendala-kendala yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media peta pikiran objek wisata untuk meningkatkan keterampilan berbicara menceritakan kembali informasi dan bagaimana cara mengatasinya siswa kelas IV SDN Jeruk II 470 Surabaya ?

Adapun kajian teoritik penelitian ini sebagai berikut: Peta pikiran adalah "diagram istimewa yang cara kerjanya sesuai dengan cara kerja otak yang membantumu untuk berpikir, membayangkan, mengingat, dan merencanakan serta memilah informasi" (Buzan, 2008: 11). Peta pikiran merupakan bentuk catatan yang tidak monoton karena Peta pikiran memadukan fungsi kerja otak secara bersamaan dan saling berkaitan satu sama lain (Olivia, 2009: 13). Dengan begitu, akan terjadi keseimbangan kerja kedua belah otak. Otak dapat menerima informasi berupa gambar simbol, citra, musik, dan lain-lain yang berhubungan dengan fungsi kerja otak kanan.

Peta Pikiran (Peta pikiran) menurut Sujanto Erwin (2011: 65) adalah cara mencatat yang dipopulerkan oleh Tony Buzan untuk membantu belajar, menyusun dan menyimpan informasi sebanyak mungkin sesuai dengan yang diinginkan, kemudian mengelompokkan informasi tersebut. Teknik ini muncul karena cara mencatat yang digunakan selama ini sangat tidak menarik dan membosankan bagi otak anak. Dengan menggunakan teknik ini, proses mencatat menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan tingkat recall (mengingat) yang sangat baik. Hal ini akan sangat mempermudah anak mengakses secara langsung apa yang ingin anak ingat.

Dengan Peta pikiran, setiap informasi yang kita masukkan secara otomatis akan terkait ke semua informasi yang sebelumnya sudah ada disana. Dengan demikian semakin banyak pula yang kita pelajari sehingga pemelajaran akan semakin mudah dan menyenangkan.

Dengan Peta pikiran, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, mudah diingat dan selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal (Buzan, 2010: 5).

Peta pikiran adalah suatu teknis grafis yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan berpikir dan belajar (Windura, 2008: 16). Peta pikiran terbukti mampu mengatasi semua permasalahan belajar anak karena cara kerja peta pikiran sesuai dengan cara kerja otak manusia. Sistem peta pikiran adalah suatu teknik visual yang dapat menyalurkan proses belajar dengan cara kerja otak.

Dalam peta pikiran tidak ada istilah catatan rapi seperti halnya dengan tulisan yang rapi di catatan atau buku cetak. Perlu dipahami yang terlihat rapi secara kasat mata belum tentu akan rapi menurut otak anak. Peta pikiran adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar otak. Peta pikiran adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, secara harfiah akan “memetakan pikiran-pikiran anak”.

Membuat Peta pikiran sangatlah mudah, anak hanya membutuhkan secarik kertas kosong (kertas gambar), spidol atau pensil yang berwarna-warni, otak dan imajinasi. Pembuatan Peta pikiran memiliki beberapa aturan yang harus dipatuhi dengan alasan sebagai berikut : (1) Membuat Peta pikiran selalu diawali dengan bagian tengah kertas kosong yang diletakkan secara horizontal karena ditujukan untuk memberi kebebasan pada otak anak untuk menyebar ke segala arah dengan lebih bebas dan alami, (2) Foto dan gambar yang kreatif serta lucu dibutuhkan untuk membantu mengaktifkan otak anak untuk terfokus dan lebih berkonsentrasi., (3) Warna sangat dianjurkan digunakan karena bagi otak anak warna sangat menarik dan menambah energy bagi pemikiran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Setelah menggunakan warna kemudian (4) Cabang-cabang utama harus berhubungan dengan gambar pusat dan seterusnya untuk tiap tingkat karena otak senang mengaitkan dua,tiga, hingga empat hal sekaligus dan ini akan sangat membantu anak dalam mengingat,

(5) Buatlah cabang dengan tingkat ketebalan yang berbeda untuk tiap tingkatan, jadi semakin jauh dari sentral semakin tipis gambar cabang yang anak buat. Buat cabang dengan garis melengkung akan lebih menyenangkan bagi otak bila dibandingkan dengan garis lurus yang tentunya akan membosankan bagi otak, (6) Gunakan kata kunci tunggal untuk setiap ide karena kata kunci akan membebaskan dan merangsang anak lebih dapat memicu suatu ide dan pikiran baru jika dibandingkan dengan sebuah kalimat atau ungkapan yang pasti akan menghambat keluarnya ide kreatif anak. Dalam Buzan (2005:21) suatu permainan ada intruksi,

ada aturan, dan ada batasan, dan semua komponen ini membangun kesadaran anak atas segala sesuatu tentang diri dan lingkungannya. Pastikan dalam peta pikiran buatan anak terdapat 6 hal penting didalamnya, yaitu : (1) gambar, (2) asosiasi, (3) warna, (4) luar biasa, (5) gambaran besar, dan (6) kata kunci.

Yang pertama, otak anak memanggil gambar lebih baik daripada kata. Gambar mengaktifkan otak kanan, dan lebih menempel di otak. Gambar juga membantu mengurangi jumlah kata yang harus diingat. Kedua, dengan menggunakan panah, garis, dan boks, catatan seluruh otak membantu anak membuat asosiasi antar informasi.

Hal ini membantu pemahaman dan mengingat kembali. Yang ketiga, warna mengaktifkan otak kanan anak dan dapat meningkatkan daya ingat sampai 50%. Keempat, otak anak cenderung melupakan informasi yang membosankan dan mengingat kembali informasi yang disajikan secara luar biasa, kreatif, atau dengan cara lucu. Yang kelima, catatan seluruh otak memberi anak gambaran besar bagaimana seluruh poin saling berhubungan satu sama lain dalam satu halaman. Dan yang terakhir, kata kunci merupakan kata-kata tertentu yang penting diingat dan bagaikan jalan tol bisa cepat sampai ke otak anak.

Ada beberapa faktor yang membuat pembelajaran menjadi sulit, bahkan tidak menyenangkan. Namun, sebelum membahas hal itu, kita harus lebih dulu memahami 3 level dalam proses pembelajaran. 1) *Self System* (Sistem Diri). Merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam 3 level proses pembelajaran. Namun, sayangnya, hal itu sering diabaikan karena ketidaksadaran akan pentingnya aspek ini. System diri terbagi lagi menjadi 3, yaitu : (a) Relevansi, hubungan antara materi pelajaran yang diberikan guru dan hidupnya. Misalnya, anak diminta untuk menghafal nama-nama gubener atau nomor kendaraan berbagai daerah, nama menteri kabinet, dan lain-lain. Informasi tersebut tentunya menjadi sulit diserap anak karena ia merasa informasi tersebut sangat tidak relevan dan tidak berguna baginya.

Hal ini tentunya akan berbeda jika mereka menghafal nama-nama artis atau jenis-jenis mobil terbaru tentunya lebih bermanfaat dalam pergaulannya dengan teman-temannya yang memiliki kegemaran yang sama dengannya, (b) Kemauan anak dalam menghadapi tugas atau materi pelajaran yang diberikan. Apabila beban belajar atau tugas yang diberikan diluar kemampuan anak, hal itu dapat menurunkan motivasi/minat anak terhadap pelajaran yang diberikan. Anak menjadi malas belajar karena merasa tidak mampu menguasai materi yang diberikan, (c) Emosi anak saat materi pelajaran diberikan. Ketika anak

mengalami hal yang tidak menyenangkan saat belajar, hal itu akan mengakibatkan tertutupnya pintu gerbang pikiran bawah sadar sehingga informasi yang diberikan saat proses belajar-mengajar tidak masuk ke dalam memori anak. Namun, bila dalam belajar anak mengalami kegembiraan dan tantangan yang positif, informasi yang diberikan akan masuk ke dalam memori tanpa halangan. Selain itu, juga akan memicu semangat/motivasi anak untuk belajar dan belajar lagi. 2) *Metacognitive System* (Sistem Kesadaran). Aspek kesadaran yang timbul dari dalam diri anak setelah system dirinya berjalan dengan baik dan anak merasa mampu/menikmati apa yang dipelajari. Aspek tersebut diantaranya adalah anak mulai menetapkan sasaran pribadinya, yaitu tujuan yang akan dia capai dalam belajar; anak mengambil keputusan untuk maju dan belajar dengan penuh semangat. 3) *Cognitive System* (Sistem Proses Pengolahan Informasi). Proses pengolahan informasi dan penyelesaian tugas. Proses ini sering disebut sebagai proses pembelajaran. Dengan berjalannya kedua proses diatas dengan baik, kesulitan belajar yang sering dialami anak seperti kebosanan, kantuk, kesulitan konsentrasi, dan kesulitan menyerap informasi tidak akan terjadi.

Setiap anak memiliki gaya pembelajaran yang berbeda-beda. Gaya pembelajaran adalah proses memasukkan informasi ke dalam otak melalui pancaindra. Gaya pembelajaran dapat menentukan prestasi belajar anak jika strategi pembelajarannya sesuai dengan gaya pembelajaran. Pembelajaran menjadi sulit karena dalam pembelajaran anak sekolah biasanya mengalami beberapa kendala, yang diantaranya yaitu anak mulai mengalami perubahan model belajar yang dulunya konkret berubah menjadi model belajar abstrak. Misalnya, saat anak masih duduk di kelas rendah lebih mengenal proses belajar yang nyata dengan membawa media.

Namun, saat memasuki kelas tinggi anak harus mulai belajar menghafalkan kalimat-kalimat yang cukup panjang dan abstrak. Kedua, guru mengajar tanpa memahami gaya belajar setiap anak berbeda dan unik. Seorang guru harus dapat mengajar dengan menggunakan setidaknya-tidaknya 3 gaya belajar yang dominan (visual, auditori, dan kinestetis) agar setiap anak dapat belajar secara maksimal.

Penerapan peta pikiran dalam pembelajaran menurut Warseno dan Ratih (2011:83) menjelaskan ada banyak kelebihan yang bisa diperoleh yaitu (a) dapat melihat gambaran secara menyeluruh dengan jelas, (b) dapat melihat detailnya tanpa kehilangan benang merah antar topik, (c) terdapat pengelompokan informasi, (d) menarik perhatian mata dan tidak membosankan, (e) memudahkan dalam berkonsentrasi, (f) proses pembuatannya menyenangkan karena melibatkan

gambar, warna, dan lain-lain, (g) mudah dalam mengingat karena ada penanda-penandanya visualnya.

Menurut Buzan Tony (2004:10) kelebihan peta pikiran bisa membantu anak dalam banyak cara, dibawah ini ada beberapa cara yang bisa membantu siswa antara lain : (a) menjadi lebih kreatif, (b) menghemat waktu, (c) memecahkan masalah, (d) mudah untuk berkonsentrasi, (e) mengatur dan menjernihkan pikiran, (f) lulus ujiann dengan nilai-nilai baik, (g) mengingat dengan baik, (h) belajar lebih cepat dan efisien, (i) belajar dapat lebih mudah, (j) melihat gambaran secara keseluruhan, (k) dapat berkomunikasi dengan benar.

Ada banyak manfaat tambahan yang dapat diperoleh melalui penerapan media peta pikiran (Peta pikiran), dapat membuat suatu ide mengalir dengan sendirinya selain itu dapat memunculkan gagasan-gagasan pada pikiran anak. Walaupun anak pandai membuat peta pikiran perlu juga diingatkan pada anak bahwa sebagai guru di sekolah akan memeriksa catatan dan member penilaian. Jadi catatan linier juga masih dibutuhkan anak untuk bisa sukses di sekolah, biarpun peta pikiran sebagai pendamping atau ringkasan untuk membantu siswa.

Dalam penerapannya, adapun kekurangan yang dimiliki peta pikiran ini antara lain : (a) hanya siswa yang aktif terlibat, (b) tidak sepenuhnya murid yang belajar, (c) jumlah detail informasi tidak dapat dimasukkan.

Meskipun memiliki kelemahan, guru harus dapat memiliki upaya menyiasati kekurangan yang kemungkinan akan terjadi di lapangan. Dengan selalu memberi perhatian terhadap masing-masing siswa, sekalipun siswa yang mengalami kesulitan. Misalnya, memberikan penjelasan yang mudah dimengerti siswa dan meminta siswa berinteraksi dengan siswa lain dengan berkelompok serta presentasi menuntut siswa untuk aktif dan berani berbicara.

Berdasarkan uraian diatas, adapun manfaat yang dimiliki media peta pikiran ini, menurut Olivia (2013:11) yaitu : a) Membantu anak berkonsentrasi (memusatkan perhatian) dan lebih baik dalam mengingat. b) Meningkatkan kecerdasan visual dan keterampilan observasi. c) Melatih kemampuan berpikir kritis dan komunikasi. d) Melatih rasa inisiatif dan rasa ingin tahu. e) Meningkatkan kreativitas dan daya cipta. f) Membuat catatan dan ringkasan pelajaran yang lebih baik. g) Membantu mendapatkan atau memunculkan idea tau cerita yang berlian. h) Meningkatkan kecepatan berpikir dan mandiri. i) Menghemat waktu sebaik mungkin. j) Membantu mengembangkan diri serta merangsang pengungkapan pemikiran. k) Membantu menghargai ujian dengan mudah dan mendapat nilai yang lebih bagus. l) Membantu mengatur pikiran, hobi, dan hidup kita. m) Melatih koordinasi gerakan tangan dan mata. n) Mendapatkan kesempatan lebih banyak untuk bersenang-senang. o) Membuat tetap focus pad aide utama maupun semua ide tambahan. p) Membantu menggunakan kedua belahan otak yang membuat kita ingin terus menerus belajar.

Adapun langkah-langkah yang dikemukakan menurut Olivia (2010: 4) yang dijelaskan sebagai berikut

ini : Langkah pertama, Mulai dari tengah. Dimulai selembar kertas kosong yang besar. dengan menuliskan atau membuat sketsa gambar yang menimbulkan masalah atau ide solusi pada bidang focus di tengah-tengah. Langkah kedua, nyalakan ide. Tulis setiap gagasan yang muncul dalam pikiran anak. Ubungan setiap ide kepada gambar atau kata yang ada ditengah dengan sebuah garis. Gunakanlah kata kunci dan simbol dengan warna yang berbeda dan tulisan dengan huruf menarik.

Langkah ketiga, buat asosiasi bebas. Tariklah garis utama dengan warna yang berbeda untuk memudahkan melihat pengelompokkan masalah. Gunakan krayon atau pensil warna yang kontras dan meriah. Langkah keempat, Berpikir cepat. Bekerja secepat mungkin selama tidak lebih dari 20 menit. Lakukan sebaik yang anak mampu untuk menangkap gelombang ide yang muncul dalam otak anak. Langkah kelima, jangan menilai. Jangan mengevaluasi kualitas ide anak, hanya tuangkan saja ide tersebut pada kertas hingga membentuk suatu peta pikiran.

Langkah keenam, pecahkan penghalang. Buat gagasan baru dibelakang gagasan yang telah ada. Apabila anak melihat hubungan antara gagasan baru dengan yang telah ada dalam kertas tersebut, hubungan gagasan tersebut dengan sebuah garis. Apabila tidak ada, hubungan ide tersebut ke simbol ditengah. Anak akan mengatur ide anak itu nanti.

Langkah ketujuh, lanjutkan. Tetaplah bergerak. Ketika aliran ide melambat, hentikan sebentar, tidak boleh memaksa kreativitas anak. Biarkan pikiran anak beristirahat untuk beberapa menit, dan kemudian mulai lagi memadukan ide-ide pada kertas tersebut menjadi peta pikiran utuh. Dan langkah kedelapan, kembangkan lebih lanjut. Menjauhlah dari peta pikiran dan masalahnya untuk beberapa menit atau beberapa jam, agar anak dapat menghasilkan beberapa ide baru atau hubungan baru diantara ide-ide tersebut menjadi suatu kerangka peta pikiran yang jelas.

Pengertian berbicara menurut Tarigan (2008: 3) adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau ujar dipelajari. Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996: 144) berbicara adalah suatu berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat, dengan berbicara manusia dapat mengungkapkan ide, gagasan, perasaan kepada orang lain sehingga dapat melahirkan suatu intraksi.

Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan seseorang untuk bercakap-cakap dengan mengujarkan bunyi-bunyi bahasa untuk

menyampaikan pesan berupa ide, gagasan, maksud atau perasaan untuk melahirkan intraksi kepada orang lain.

Komponen berbicara yang dikemukakan Nida dan Harris (dalam Tarigan, 2008: 1) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu : (1) Keterampilan menyimak, (2) Keterampilan berbicara, (3) Keterampilan membaca dan (4) Keterampilan menulis.

Setiap keterampilan tersebut berhubungan erat sekali dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, harus melalui suatu hubungan urutan teratur. Awal pada masa anak kecil belajar menyimak, bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu anak belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan, merupakan catur tunggal.

Pada waktu seseorang akan berbicara, terlebih dahulu akan terbentuk pesan di otak kemudian diucapkan menjadi ujaran kata yang kemudian diperdengarkan. Terjadinya pelafalan kata ini sebenarnya dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu menurut Tarigan (1997: 34) faktor-faktor yang mempengaruhi pembicaraan adalah (1) pembicara, (2) pembicaraan, (3) penyimak, (4) media, (5) sarana penunjang, dan (6) interaksi.

Adapun hambatan-hambatan yang mempengaruhi kegiatan bicara, yaitu : (1) Hambatan internal meliputi : (a) ketidak sempurnaan alat ucap, (b) penguasaan komponen kebahasaan yaitu lafal dan intonasi, pilihan kata, struktur bahasa, dan gaya bahasa, (c) penguasaan komponen isi yaitu hubungan isi dengan topik, struktur isi, kualitas isi, dan kuantitas isi, (2) Hambatan eksternal meliputi : (a) suara atau bunyi, (b) kondisi ruangann, (c) media, dan (d) pengetahuan pendengar.

Berdasarkan uraian diatas selain hambatan yang harus diperhatikan, faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara juga perlu diperhatikan, diantaranya : (1) ketepatan ucapan, (2) penempatan tekanan, (3) pilihan kata, dan (4) ketepatan sasaran pembicaraan. Dimana pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang tidak tepat atau cacat akan menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, dan kurang menarik. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa dianggap cacat bila menyimpang terlalu jauh dari ragam lisan biasa, sehingga terlalu banyak menarik perhatian, mengganggu komunikasi, atau pemakaiannya (pembicara) dianggap aneh. Yang kedua, penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai

Ketiga, Kesesuaian tekanan, nada, sendi dan durasi menjadi daya tarik tersendiri dalam berbicara. Walaupun masalah yang sedang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik. Keempat, Pilihan kata yaitu sebaiknya

tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan lebih memahami, jika kata-kata yang digunakan sudah dikenal oleh pendengar. Misalnya, kata-kata populer tentu akan lebih efektif dari pada kata-kata yang berlebihan dan kata-kata yang berasal dari bahasa asing. Dan yang terakhir ketepatan sasaran pembicaraan. Dimana seorang pembicara harus tahu siapa pendengarnya dan menyesuaikan gaya kelimatnya dengan pendengar tersebut, dengan memperhatikan ciri kalimat efektif.

Menceritakan kembali sebuah cerita atau informasi, merupakan proses kreatif, karena untuk menceritakan kembali siswa harus mampu menangkap hal-hal penting dalam cerita dan mengungkapkan kembali dengan bahasa mereka sendiri sesuai apa yang dibaca. Komentar yang diberikan atas cerita yang dibaca meliputi, bentuk pengungkapan, bahasa yang digunakan narasumber. Untuk menceritakan kembali dengan media peta pikiran ada tiga hal penting yang harus dimiliki; yakni kemampuan menafsirkan, kemampuan suara, kemampuan berbicara, dan isi cerita.

Hal lain yang harus dilakukan yaitu mencatat hal-hal penting lain sebagai kata kunci dalam membaca peta pikiran. Dengan media ini akan memudahkan siswa dalam menceritakan kembali informasi yang ada di teks tersebut dengan melihat media peta pikiran. Menceritakan kembali merupakan salah satu subbagian dari berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subbagian yang lain dari berbicara yaitu : ulang ucap, lihat ucapkan, memerikan, menjawab pertanyaan, bertanya, reka cerita gambar, melanjutkan cerita, bercerita, parafrase dan bermain peran.

Kemampuan membuat desain pembelajaran merupakan fokus kompetensi yang harus Guru kuasai. Kemampuan mendesain pembelajaran sangat berkaitan langsung dengan pelaksanaan tugas Guru di lapangan sebagai pemegang kendali proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Tidak ada metode pembelajaran berbicara yang sempurna, maka Guru dituntut untuk mampu memilah dan memilih serta menentukan media dan metode yang paling relevan dengan tujuan dan situasi yang dihadapinya di kelas.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan penerapakan media *Mind Mapping* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam menceritakan informasi di kelas IV SDN Jeruk II/470 kecamatan Lakarsantri kota Surabaya ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode deskriptif kualitatif.

Menurut Arikunto (2012:102), dalam penelitian tindakan kelas peneliti/guru dapat melihat sendiri praktik

pembelajaran atau bersama guru lain ia dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari segi aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. Dalam PTK guru secara reflektif dapat menganalisis, mensintesis terhadap apa yang telah dilakukan di kelas. Dalam hal ini berarti dengan melakukan PTK, pendidik dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif.

Penelitian ini dilakukan dengan: (1) observasi; (2) pemberian tes; dan (3) catatan lapangan. Teknik tersebut digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa berupa penguasaan keterampilan membaca pemahaman setelah diterapkan pemanfaatan media peta pikiran dan kendala yang dihadapi selama pembelajaran berlangsung. Instrumen penilaian yang digunakan adalah: (1) Lembar observasi; (2) Lembar tes; dan (3) Catatan lapangan, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran setelah diterapkan pemanfaatan media peta pikiran dan berbagai kendala yang muncul. Tes evaluasi dan lembar penilaian kinerja dirancang untuk mengukur keterampilan berbicara siswa.

Data merupakan cara yang paling penting dalam menyusun dan mengolah data yang terkumpul, sehingga diambil kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data ini bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Analisis data kualitatif pada penelitian ini memaparkan hasil observasi yang diperoleh dari observer saat mengamati keterlaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Analisis ini menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \% \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan:
 P = persentase frekuensi kejadian muncul
 f = banyaknya aktivitas yang muncul
 N = jumlah aktivitas keseluruhan
 (Indarti, 2010:76)

Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang diperoleh menentukan tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman dengan model Pemanfaatan media peta pikiran. Pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil apabila mendapatkan nilai ketercapaian ≥ 75 . Analisis nilai ketercapaian ini dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Nilai Ketercapaian} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \dots\dots(2)$$

Kriteria penilaian :

80 – 100 = Amat Baik (A)

70 – 79 = Baik (B)

60 – 69 = Cukup (C)

50 – 59 = Kurang (K)

(Sudjana, 2010:133)

Secara klasikal siswa telah belajar tuntas jika keberhasilan belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 mencapai 75%. Penentuan ketuntasan belajar siswa menurut Nurgiyantoro (2012:238) dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \% \dots\dots\dots(3)$$

Keterangan:

p = persentase ketuntasan

n = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila pelaksanaan pembelajaran mencapai $\geq 80\%$ dengan nilai ketercapaian ≥ 75 . Hasil belajar menunjukkan bahwa $\geq 75\%$ siswa telah tuntas belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 dan semua kendala yang ditemui berhasil diatasi dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam poin ini akan diuraikan data hasil penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Media Peta Pikiran Objek Wisata untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Kelas IV B SDN Jeruk II/470 Surabaya”. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini ada tiga yaitu data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru, data penilaian keterampilan berbicara, yaitu dengan penerapan media peta pikiran objek wisata, dan data tentang kendala-kendala yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran dalam penerapan media peta pikiran objek wisata.

Pada penelitian ini kegiatan pembelajaran dilakukan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan dan refleksi. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian pada tiap siklus.

Didalam tiap siklusnya tahapan-tahapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut: (1) perencanaan, kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan diantaranya menganalisis kurikulum pada SK dan KD yang akan digunakan, menyusun perencanaan pembelajaran baik

waktu yang akan digunakan dan RPP, menyusun materi dan sumber belajar, menyusun penilaian, dan mengembangkan LKS; (2) tahap pelaksanaan, yaitu pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan model Pemanfaatan media peta pikiran yang telah disusun pada RPP; (3) Pengamatan, pada pengamatan ini akan diamati bagaimana keterampilan siswa pada pembelajaran membaca pemahaman; (4) refleksi, refleksi dilakukan pada tiap siklus untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada siklus tersebut dan akan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar membaca pemahaman siswa mulai dari siklus I sampai siklus II akan dijabarkan sebagai berikut:

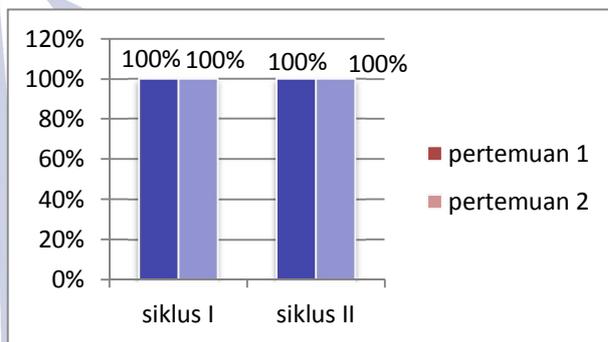


Diagram 1 : Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I-II

Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran membaca pemahaman menggunakan pemanfaatan media peta pikiran yang dilaksanakan pada siklus I sampai II dapat dilihat pada grafik 2 berikut ini:

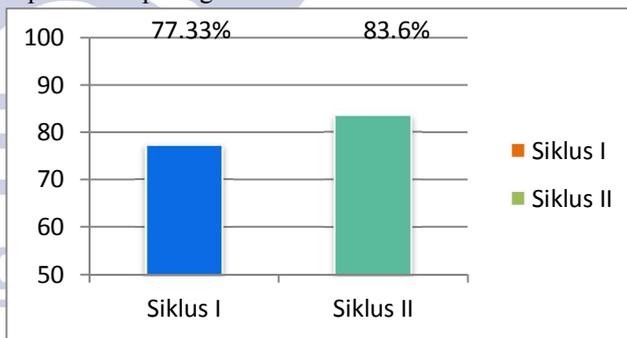


Diagram 2: Nilai Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan grafik hasil observasi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sampai II yang telah diamati oleh dua observer, pelaksanaan pembelajaran telah terlaksana seluruhnya. Pada siklus I mendapat persentase 100% dan siklus II memperoleh persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh kedua observer selama pembelajaran membaca

pemahaman siklus II berlangsung, maka dalam siklus II ini dinyatakan sudah berhasil dalam melaksanakan pembelajaran karena nilai keterlaksanaan telah mencapai $\geq 75\%$ dari indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Persentase ketuntasan klasikal siswa pada keterampilan membaca pemahaman menggunakan model Pemanfaatan media peta pikiran yang dilaksanakan pada siklus I sampai II dapat dilihat pada grafik 3 berikut ini:

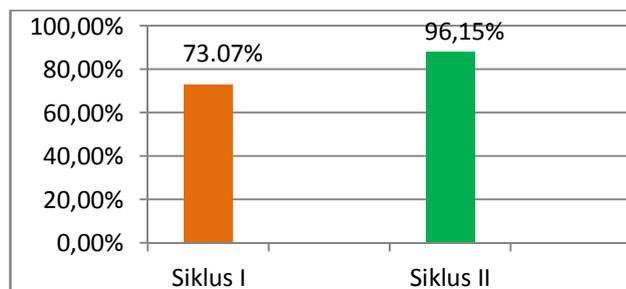


Diagram 3: Ketuntasan Belajar Klasikal Siklus I-II

Pada siklus I, presentase klasikal siswa yang tuntas adalah 73,07%. Dapat dikatakan keterampilan berbicara siswa belum memenuhi keberhasilan, dikarenakan masih dibawah ketuntasan klasikal, yaitu $\geq 75\%$. Terdapat beberapa hal yang perlu direfleksikan untuk perbaikan pada siklus II, diantaranya: (1) Memberikan motivasi siswa supaya semangat mengikuti pembelajaran; (2) Menyampaikan kontrak belajar dengan jelas dan memberikan sanksi yang tegas; (3) Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami siswa; (5) Memberikan lebih banyak contoh dalam menyampaikan materi; (4) mengalokasikan waktu lebih lama dari pertemuan sebelumnya.

Pada siklus II, siswa yang tuntas mencapai 96,15%. Dapat dikatakan aspek keterampilan berbicara siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$. Keberhasilan ini meliputi adanya penilaian berbicara siswa, adanya penyampaian kontrak belajar yang jelas dan sanksi pelanggaran yang lebih tegas, penyampaian tujuan pembelajaran yang lebih jelas dan runtun, pemberian contoh yang lebih banyak dalam setiap penyampaian materi, pemanfaatan media peta pikiran dengan memberi perhatian berkeliling bangku.

Berdasarkan diagram hasil belajar siswa yang tuntas dalam pembelajaran Pemanfaatan media peta pikiran pada siklus I sampai II menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I mendapat persentase ketuntasan 73,07%, dan siklus II memperoleh persentase ketuntasan sebesar 96,15%. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan mulai dari siklus I sampai II yaitu sebanyak 23,08%. Maka dalam siklus II ini dinyatakan berhasil dalam pembelajaran menggunakan model Pemanfaatan

media peta pikiran, karena siswa telah mencapai $\geq 75\%$ dari indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbicara menceritakan kembali informasi dengan penerapan media peta pikiran berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Diagram 1 menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran kemampuan berbicara menceritakan kembali informasi dengan penerapan peta pikiran pada siklus I pertemuan 1 mencapai persentase 100% dan pertemuan 2 mencapai persentase 100% dengan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus I yaitu 100%. Sedangkan persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 mencapai persentase 100% dan pertemuan 2 mencapai persentase 100% dengan nilai rata-rata 100%. Keterlaksanaan pembelajaran ini masuk dalam kategori baik sekali dan telah melampaui kriteria yang telah ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I adalah 77,33. Perolehan nilai tersebut termasuk dalam kategori baik (Arikunto, 2013:281) dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥ 75 (Kusumah dan Dwitagama, 2012:53).

Pada siklus II guru memperbaiki tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran yang telah dicapai pada siklus I dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dan tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran. Tingkat ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II adalah 83,6. Perolehan nilai tersebut termasuk dalam kategori baik sekali (Arikunto, 2013:281). Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I Dengan hasil tersebut, ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu ≥ 75 (Kusumah dan Dwitagama, 2012:53).

Dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran menceritakan kembali informasi dengan penerapan media Peta pikiran guru telah mampu mengelola waktu dengan baik, persiapan alat tulis oleh guru maupun siswa telah lengkap sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Untuk siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis guru memberikan bimbingan bagi anak tersebut sehingga dapat mengerjakan dengan tepat waktu.

Berdasarkan diagram 3 bahwa ketuntasan klasikal hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I memperoleh

persentase sebanyak 73,07% atau 19 siswa yang tuntas belajar, sedangkan 7 siswa tidak tuntas belajar. Dengan data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 75%.

Oleh karena itu dilanjutkan pada siklus II, dan didapatkan hasil pada siklus II mencapai persentase sebanyak 96,15% atau 24 siswa yang telah tuntas belajar dan 2 siswa tidak tuntas. Hal ini menunjukkan hasil siklus II sudah baik sekali dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan. Kendala-kendala yang muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dapat diatasi dengan baik oleh peneliti.

Dalam penerapan media peta pikiran objek wisata, kegiatan pembelajaran berjalan dengan optimal. Adanya perubahan yang signifikan dengan tingkah laku siswa dari yang belum mengerti sampai sudah mengerti, khususnya dalam berbicara menceritakan kembali informasi. Sesuai dengan pendapat Budiningsih (2012:51) bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang mengakibatkan adanya perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Setiap siswa telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya.

Proses pembelajaran dengan penerapan media peta pikiran menunjukkan adanya ciri-ciri belajar yang sesuai dengan pendapat Djamarah (2011:15) yang menyatakan bahwa adanya perubahan dalam diri siswa yang meliputi perubahan yang terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan dalam belajar bersifat pasif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dalam penerapan media peta pikiran objek wisata, siswa dapat membangun (mengkonstruksikan) sendiri pengetahuan yang dibutuhkan. Media peta pikiran yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan sendiri informasi penting kemudian menceritakan kembali informasi melalui media peta pikiran objek wisata. Sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Suprijono (2010:40) bahwa pembelajaran berbasis konstruktivisme merupakan proses menuangkan ide, pikiran, dan solusi. Belajar bukan hanya mengkonstruksikan makna dan mengembangkan pikiran, namun juga memperdalam proses-proses pemaknaan tersebut melalui pengekspresian ide-ide.

Peta pikiran dapat melatih siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan dari unsur-unsur kongnisi

melalui penganalisisan pokok-pokok penting dalam mencari informasi kemudian menceritakan kembali informasi tersebut dengan berbicara sesuai dengan media peta pikiran objek wisata.

Sesuai dengan pendapat Rozakis (dalam Jingga, 2012:40), penerapan media peta pikiran dapat membantu siswa untuk menunjukkan sesuatu dengan tepat dalam mencari informasi dalam teks bacaan kemudian mencatat bagian-bagian penting kemudian menceritakan kembali sesuai media peta pikiran. Sebelum berbicara menceritakan kembali informasi, hendaknya mencari informasi penting dalam teks bacaan terlebih dahulu. Hal itu dapat membantu penyajian dengan media peta pikiran lebih baik dan tepat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media peta pikiran objek wisata untuk meningkatkan keterampilan berbicara menceritakan kembali informasi siswa kelas IV B SDN Jeruk II Surabaya telah berhasil.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan media peta pikiran objek wisata terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam menceritakan kembali informasi kelas IV SDN Jeruk II/470 Surabaya.

Hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran memperoleh keterlaksanaan sebanyak 100 %. Perolehan ini dikategorikan istimewa atau maksimal. Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai total 77,33 dengan kategori baik (B). Sementara itu, nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II memperoleh 84,6 dengan kategori amat baik (A).

Hasil belajar siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, nilai rata-rata hasil berbicara siswa menceritakan kembali informasi dengan penerapan media peta pikiran objek wisata pada siklus I adalah 70,92 dan persentase ketuntasan klasikal mencapai 73,07% dengan kategori baik. Pada siklus II, nilai rata-rata hasil berbicara siswa yang tuntas meningkat menjadi 82,88.

Selain itu, persentase nilai ketuntasan klasikal juga meningkat menjadi 96,15% dengan kategori amat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media peta pikiran sangat efektif dan cocok bila digunakan untuk pelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali informasi.

Kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menemukan informasi penting dalam penerapan media peta pikiran adalah guru masih kurang bisa menguasai kelas sehingga banyak siswa yang keluar bangku, belum bisa menyampaikan materi ajar secara jelas dan kurangnya bimbingan yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran serta kurangnya guru dalam memerhatikan waktu yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Seharusnya guru lebih bisa menguasai kelas dengan bersikap tegas kepada siswa tersebut dan memberikan teguran/sanksi agar tidak mengganggu proses pembelajaran. Seharusnya guru mengatur penggunaan waktu baik dalam merekam berbicara siswa maupun pada saat mengerjakan tugas yang sudah diberikan. Seharusnya guru membimbing lebih giat lagi agar siswa menjadi lebih paham dan memberikan pesan/ kesempatan siswa untuk bertanya pada penjelasan yang belum dimengerti.. serta pemberian waktu menghafal siswa diperpanjang dikarena membutuhkan pemahaman untuk menyesuaikan antara isi teks bacaan dengan medianya.

Beberapa kendala yang terjadi pada siklus I dapat diatasi guru pada siklus II dengan lebih memperhatikan hasil refleksi siklus I dan terus memberikan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Saran

Dalam perencanaan pembelajaran sebaiknya guru dalam memilih media pembelajaran disesuaikan dengan materi berbicara dan karakter siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sebaiknya guru menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran berbicara agar dapat membantu siswa dalam menceritakan kembali informasi. Guru hendaknya memahami perbedaan keterampilan berbicara siswa, agar dalam kegiatan pembelajaran guru dapat membimbing siswa dengan tepat sasaran.

Hendaknya media peta pikiran diterapkan dalam kegiatan berbicara karena dapat memudahkan siswa dalam berbicara menceritakan kembali informasi. Hendaknya sekolah membekali guru untuk menguasai dan menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam berbicara, sehingga pembelajaran akan lebih menarik, bermakna, siswa lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa sehingga hasil belajarpun meningkat.

Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk dapat melakukan penelitian tentang pembelajaran berbicara menceritakan kembali informasi dengan menerapkan media peta pikiran objek wisata yang berbeda sehingga siswa dapat menemukan

pengalaman baru dan pengetahuan baru dalam mengembangkan keterampilan berbicaranya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : YRama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jogjakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT.Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT.Bumi Aksara.
- Arsjad, dan Mukti. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga.
- Buzan, Tony. 2004. *Buku Pintar Mind Map untuk Anak*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, Tony. 2005. *The Ultimate Book of Mind Maps*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, Tony. 2005. *How To Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Herrawati. 2008. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas V SDN Lidah Wetan II Surabaya*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Irsyad. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas IV SDN Babatan-Wiyung Surabaya*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya.
- Nugriyantoro, Burhan. 1998. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Nurgiyantoro, 2001, *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE
- Olivia, Femi. 2010. *Visual Mapping : Memaksimalkan Otak Kiri dan Kanan Dengan Peta Visual*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Olivia, Femi. 2013. *5-7 Menit Asyik Mind Mapping Kreatif*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sugiarto, Bambang. 2009. *Mengajar Siswa Belajar*. Surabaya : Unesa University Press.
- Sujanto, Erwin. 2011. *Sukses Belajar dan Mengajar Dengan Teknik Memori*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Susilo. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher
- Tarigan, Djago. 1990. *Materi Pokok Pendidikan bahasa Indonesia 1. Buku 1 : Modul 1-6*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Warseno, Agus dan Ratih Kumorojati. 2011. *Super Learning Praktik Belajar-Mengajar yang serba Efektif dan Mencerdaskan*. Yogyakarta : Diva Press.
- Windura, Sutanto. 2008. *Mind Map Langkah demi Langkah*. Jakarta : PT. Elexmedia Komputindo.

