

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Sosial dalam Teks Legenda dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping* pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP

Dewasa ini banyak terjadi perubahan yang mendasar, salah satunya perubahan dalam dunia pendidikan. Terjadinya perubahan dalam dunia pendidikan dilihat dari permasalahan utama yang pemecahannya harus diutamakan. Permasalahan tersebut berkaitan dengan meningkatnya kualitas pendidikan, peningkatan efisiensi pengelolaan pendidikan, peningkatan relevansi pendidikan, sarana serta prasana dalam pendidikan, dan pendidikan karakter.

Dalam sistem pendidikan di Indonesia sering sekali mengalami perubahan dari masa ke masa yang disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu perubahan sistem pendidikan di Indonesia yaitu perubahan kurikulum.

Menurut Tim Depdiknas (2006, hlm. 3), “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Berdasarkan pendapat tersebut, kurikulum dilahirkan agar dunia pendidikan mampu mengarahkan proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang jauh lebih baik.

Kurikulum di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan, perubahan kurikulum yang baru terjadi di Indonesia yaitu perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diubah menjadi kurikulum nasional atau kurikulum 2013 revisi tahun 2016. Kurikulum tersebut adalah kurikulum baru yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud).

Kurikulum 2013 mewajibkan guru untuk menginformasikan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran mengidentifikasi informasi penting yang ada dalam kegiatan penelitian diarahkan agar peserta didik lebih terampil dalam membaca.

a. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti merupakan istilah yang dipakai dalam Kurikulum 2013 revisi 2016 kedudukannya sama dengan Kurikulum 2013 dan Standar Kompetensi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kompetensi Inti menekankan kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan menjadi saling berkaitan atau terjalinnya hubungan antar kompetensi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Kompetensi Inti merupakan perubahan istilah dari Standar Kompetensi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 ke dalam Kurikulum 2013 revisi 2016.

Kompetensi Inti merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik dalam proses pembelajaran yang menggambarkan sikap religius, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Tim Kemendikbud (2013, hlm. 6) menjelaskan sebagai berikut.

Kompetensi inti merupakan terjemahan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Kompetensi inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan yang terdapat dalam kompetensi inti 1, sikap sosial yang terdapat dalam kompetensi inti 2, pengetahuan yang terdapat dalam kompetensi inti 3, dan penerapan pengetahuan yang terdapat dalam kompetensi 4.

Kompetensi mempunyai struktur yang terencana bagi peserta didik tidak hanya dari segi akademik, dari segi non akademik pun diterapkan. Dengan demikian, kompetensi menjadi suatu perencanaan awal yang dikembangkan dalam

suatu pembelajaran di dalam kelas. Majid (2014, hlm. 50) menyatakan sebagai berikut.

Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari setiap peserta didik. Kompetensi inti merupakan gambaran pemahaman yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam tiap mata pelajaran yang diikuti.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa Kompetensi Inti merupakan sesuatu yang harus dapat dilakukan oleh peserta didik. Hal-hal tersebut menyangkut kepada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada setiap mata pelajaran yang diikuti oleh peserta didik. Pendidik dan guru yang harus kreatif dalam mengembangkan kompetensi agar seluruh komponen Kompetensi Inti tersampaikan dengan baik, dan tepat.

Senada dengan pengertian tersebut, Mulyasa (2013, hlm. 174) mengatakan. “Kompetensi inti merupakan pengikat kompetensi-kompetensi yang harus dihasilkan melalui pembelajaran dalam setiap mata pelajaran; sehingga berperan sebagai *integrator horizontal* antar mata pelajaran”.

Kompetensi inti adalah bebas dari mata pelajaran karena tidak mewakili mata pelajaran tertentu. Kompetensi inti merupakan kebutuhan kompetensi peserta didik melalui proses pembelajaran yang tepat menjadi kompetensi inti. Kompetensi inti merupakan operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu, yang menggambarkan kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*. Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap dalam proses pembelajaran, keagamaan dalam pedoman pembelajaran, pengetahuan sebagai dasarnya dalam proses pendidikan, dan keterampilan untuk mengukur kemampuan

siswa dalam sebuah pembelajaran yang dilakukan, empat hal tersebut terdapat dalam Kompetensi Inti.

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Keempat kompetensi tersebut menjadi acuan dari kompetensi dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Setiap jenjang pendidikan memiliki empat kompetensi inti sesuai dengan paparan peraturan pemerintah. Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element*) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, kompetensi inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal kompetensi dasar.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan acuan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan proses pembelajaran, dan standar kompetensi lulusan untuk penilaian. Kompetensi Dasar dirumuskan untuk mencapai Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memerhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Menurut Susilo (2007, hlm. 139), “Kompetensi Dasar merupakan perincian atau penjelasan lebih lanjut dari standar kompetensi. Jadi, Kompetensi Dasar bagian kedua dalam urutan rangkaian bagian silabus, yang berisi aspek-aspek, dan keterampilan umum yang harus dicapai peserta didik dalam setiap mata pelajaran”. Kompetensi Dasar merupakan gambaran umum tentang apa yang dapat dilakukan peserta didik. Oleh karena itu, Kompetensi Dasar menekankan pada gambaran secara luas atau umum tentang apa yang akan dilakukan dan dikerjakan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan apa saja yang akan dikerjakan sebagai pengajar atau pendamping pembelajaran di kelas

Majid (2014, hlm. 57) mengatakan, “Kompetensi Dasar berisi tentang konten-konten atau kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik”. Kompetensi dasar akan memastikan hasil pembelajaran tidak berhenti sampai pengetahuan saja, melainkan harus berlanjut kepada keterampilan serta bermuara kepada sikap. Agar peserta didik mendapatkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

Tim Depdiknas (2013, hlm. 9) menjelaskan, Kompetensi Dasar sebagai berikut.

Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada Kompetensi Inti yang harus dikuasai peserta didik.

Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Mata pelajaran sebagai sumber dari konten untuk menguasai kompetensi bersifat terbuka dan tidak selalu diorganisasikan berdasarkan disiplin ilmu.

Berdasarkan beberapa para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa Kompetensi Dasar merupakan suatu kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang harus dimiliki peserta didik. Kompetensi Dasar merupakan gambaran umum tentang apa saja yang dapat dilakukan peserta didik dan rincian yang lebih terurai tentang apa yang diharapkan oleh peserta didik dalam indikator pembelajaran.

Kompetensi Dasar dirumuskan untuk mencapai Kompetensi Inti yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang akan diberi materi pelajaran, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran yang akan diajarkan oleh guru yang mengajar di kelas. Kompetensi Dasar dalam pembelajaran mengidentifikasi nilai sosial dalam teks legenda yang ada dalam kegiatan penelitian pada siswa kelas VII SMP Pelita Bandung yaitu:

3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

c. Alokasi Waktu

Alokasi waktu merupakan perkiraan waktu yang direncanakan akan dipakai pada saat kegiatan belajar mengajar. Dalam menentukan alokasi waktu perlu diperhatikan tentang kemampuan peserta didik untuk memahami dan mendalami kesulitan materi pembelajaran. Banyaknya materi pembelajaran yang tidak sesuai akan menimbulkan efek buruk bagi proses pembelajaran. Maka dari itu, alokasi waktu juga harus dipertimbangkan dan diperhatikan oleh pendidik pada saat akan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Majid (2009, hlm. 58) mengatakan, alokasi waktu sebagai berikut.

Alokasi waktu adalah perkiraan berapa lama peserta didik mempelajari materi yang sudah ditentukan bukan hanya lamanya peserta didik mengerjakan tugas di lapangan atau dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi keseluruhan waktu dalam setiap pertemuan yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi selama proses kegiatan pembelajaran.

Alokasi waktu adalah keseluruhan waktu yang akan dipakai oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Biasanya alokasi waktu tersebut telah direncanakan dan disesuaikan dengan muatan materi yang dibutuhkan. Hal ini, akan menyebabkan tercapainya materi pembelajaran dalam waktu yang telah ditentukan.

Menurut Suyono (2015, hlm. 243), “Alokasi waktu didasari jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran perminggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keleluasaan, dan tingkat kesulitan, Jadi, alokasi waktu yang dicantumkan merupakan perkiraan waktu untuk menguasai kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam”. Mengacu pada pendapat ini bahwa, alokasi waktu mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keleluasaan dalam pembelajaran dan tingkat kesulitan yang akan dihadapi guru dan juga peserta didik. Maka, selain materi pembelajaran yang tercapai dengan waktu yang telah ditentukan pendapat ini menekankan pada pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat tercapainya tentang kompetensi dasar dalam mata pembelajaran.

Mulyasa (2008, hlm. 86) mengatakan, “Alokasi waktu merupakan jumlah jam pembelajaran setiap minggu, meliputi jumlah jam pelajaran untuk seluruh mata pelajaran termasuk muatan lokal, ditambah jumlah jam kegiatan pengembangan diri. Alokasi waktu harus diukur dengan bijaksana”.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa alokasi waktu merupakan perkiraan berapa lama atau berapa kali tatap muka saat proses pembelajaran. Alokasi waktu menuntun pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas dan juga pembagian tugas sehingga kegiatan selama proses pembelajaran lebih terarah, lebih inovatif dan tersusun baik. Dengan memerhatikan alokasi waktu pada saat proses pembelajaran, pendidik dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih terarah, menyenangkan dan menambah motivasi belajar peserta didik.

2. Mengidentifikasi Nilai Sosial dalam Teks Legenda

a. Pengertian Mengidentifikasi

Mengidentifikasi merupakan istilah yang dipakai dalam Kurikulum 2013 yang kedudukannya sama dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Mengidentifikasi berasal dari kata paham yang memiliki arti mengerti benar. Sedangkan mengidentifikasi, yaitu proses mengartikan atau mengetahui sesuatu dengan benar serta terperinci.

Mengidentifikasi terdapat dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008, hlm. 998) mengidentifikasi adalah *v* (1) mengerti benar (akan); mengetahui benar: *ia ~ bahasa dan kebudayaan Arab*; (2) memaklumi; mengetahui: *pemimpin harus dapat ~ kehendak rakyat*. Jadi, mengidentifikasi adalah kegiatan mengetahui atau mengerti sesuatu dengan benar.

Depdikbud (hlm. 417) menjelaskan, tentang mengidentifikasi sebagai berikut. “Mengidentifikasi adalah cara menentukan atau menetapkan”. Jadi, mengidentifikasi sangat erat kaitannya dengan perilaku seseorang yang berusaha menetapkan dan menentukan sebuah informasi.

Arikunto (2009, hlm. 118) mengatakan, sebagai berikut “Mengidentifikasi adalah cara bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan”. Dapat disimpulkan bahwa, mengidentifikasi adalah kegiatan yang memiliki banyak arti dengan satu makna

yang mengetahui sesuatu hal dengan tepat. Berdasarkan uraian tersebut peneliti menjelaskan untuk mengidentifikasi diperlukan kemampuan membaca yang baik dan terlatih. Membaca adalah proses pemerolehan pesan yang disampaikan oleh seseorang melalui tulisan. Biasanya suatu tulisan terdapat maksud yang akan disampaikan oleh peneliti.

Kegiatan membaca tidak timbul secara alami, tetapi ada faktor-faktor yang memengaruhinya, yaitu faktor dalam (*intern*) pembaca dan faktor luar (*ekstern*) pembaca. Faktor yang berasal dari dalam diri pembaca itu antara lain tuntutan kebutuhan pembaca, rasa keingintahuan yang besar dari pembaca, dan adanya rasa persaingan antara sesama. Faktor yang berasal dari luar pembaca meliputi tersedianya waktu, tersedianya semua yang diperlukan oleh pembaca, adanya dorongan dari luar (misalnya dari guru).

b. Pengertian Nilai Sosial

Nilai sosial adalah nilai yang dianut oleh masyarakat mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh masyarakat. Untuk menentukan baik dan buruk harus melalui proses menimbang. Hal ini, tentu sangat dipengaruhi oleh kebudayaan yang dianut oleh masyarakat.

Menurut Kimball Young (2008, hlm. 37), “Nilai sosial adalah asumsi abstrak dan sering tidak disadari tentang apa yang benar dan penting”. Merujuk dari pendapat ini bahwa, nilai sosial adalah dugaan terhadap suatu hal yang seringkali tidak terduga sebelumnya, suatu hal tersebut memiliki sebuah kebenaran atau hal yang penting.

Menurut A.W. Green (2008, hlm. 37), “Nilai sosial adalah kesadaran yang secara relatif berlangsung disertai emosi terhadap objek”. Pendapat ini menjelaskan bahwa, nilai sosial adalah kesadaran secara umum yang timbul terhadap suatu hal, tentang baik dan buruk, sehingga dapat mempengaruhi perilaku seseorang.

Wood (2009, hlm. 49) menyatakan, tentang definisi nilai sosial sebagai berikut.

Nilai sosial sebagai petunjuk umum yang telah berlangsung lama, yang mengarahkan tingkah laku dan kepuasan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk menentukan sesuatu itu dikatakan baik atau buruk, pantas atau tidak pantas harus melalui proses menimbang. Hal ini tentu sangat dipengaruhi oleh kebudayaan yang dianut masyarakat. Tidak heran apabila antara masyarakat yang satu dan masyarakat yang lain terdapat perbedaan tata nilai. Contoh, masyarakat yang tinggal di perkotaan lebih menyukai persaingan karena dalam persaingan akan muncul pembaharuan-pembaharuan. Sementara pada masyarakat tradisional lebih cenderung menghindari persaingan karena dalam persaingan akan mengganggu keharmonisan dan tradisi yang turun-temurun.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, nilai sosial adalah petunjuk-petunjuk umum yang diterima oleh masyarakat untuk mengetahui mana yang benar dan mana yang buruk. Selain itu, nilai sosial adalah nilai yang menyangkut hubungan antar manusia dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, adat-istiadat yang menjadi pedoman suatu kelompok masyarakat. Dampak dari nilai sosial sangat mempengaruhi terhadap perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

1. Jenis-jenis Nilai Sosial

Jenis nilai sosial merupakan patokan untuk dapat menggolongkan yang terkandung dalam isi dari nilai sosial tersebut. Hal ini, dapat mempermudah untuk lebih menyetarakan hal-hal dalam nilai sosial ke dalam jenis nilai sosial tersebut. Adapun yang telah dipaparkan oleh para ahli tentang jenis nilai sosial, diantaranya:

Notonegoro (1995, hlm. 74) menyatakan, tentang jenis nilai sosial sebagai berikut.

1. Nilai Material

Nilai material adalah segala benda yang berguna bagi manusia.

2. Nilai Vital

Nilai vital adalah segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk dapat hidup dan mengadakan kegiatan atau aktivitas.

3. Nilai Kerohanian

Nilai kerohanian adalah segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia. Nilai kerohanian mencakup sejumlah nilai berikut:

- a. Nilai kebenaran, yaitu nilai yang bersumber pada unsur akal manusia (rasio, budi, dan cipta).

- b. Nilai keindahan, yang bersumber pada unsur perasaan manusia (estetika).
- c. Nilai moral (kebaikan), yaitu nilai yang bersumber pada unsur kehendak dan kemauan (karsa dan etika).
- d. Nilai religius, yaitu nilai ke-Tuhanan yang tertinggi, sifatnya mutlak dan abadi.

Dapat disimpulkan bahwa, nilai sosial mencakup tiga aspek dilihat dari jenisnya, yang sangat berkesinambungan dengan kehidupan manusia sehari-hari. Ketiga aspek tersebut, sangat berdampak baik terhadap perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

c. Teks Legenda

1. Pengertian Teks Legenda

Legenda adalah cerita prosa yang dianggap sebagai suatu kejadian yang pernah terjadi. Berbeda dengan mite, legenda bersifat sekuler (Keduniawian). Terjadi pada masa yang belum terlalu lampau dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda ditokohi manusia walaupun ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa, dan seringkali juga dibantu makhluk-makhluk ajaib.

Legenda sering kali dipandang sebagai adat istiadat, meskipun adat istiadat itu tidak tertulis dan telah mengalami distorsi, sehingga seringkali dapat jauh berbeda dari cerita aslinya. Teks legenda erat dengan sejarah kehidupan di masa lampau meskipun tingkat kebenarannya seringkali tidak bersifat murni. Legenda bersifat semihistoris.

Nurgiyantoro (2005, hlm. 182) mengatakan, tentang definisi legenda sebagai berikut.

Legenda sama halnya dengan mitos, legenda juga termasuk bagian dari cerita rakyat. Perbedaan antara mitos dan legenda tidak pernah jelas. Keduanya sama-sama menampilkan cerita yang menarik dengan tokoh-tokoh yang hebat berada di luar batas kemampuan manusia lumrah.

Peneliti berpendapat dari uraian tersebut bahwa, legenda merupakan cerita mitos yang dianggap benar-benar terjadi, dan dipercayai adanya oleh masyarakat.

Oleh karena itu, di dalam sebuah legenda menceritakan sebuah hal yang bisa dianggap mustahil.

Menurut Nadjua (2012, hlm. 209), “Legenda yaitu dongeng tentang asal-usul kejadian suatu tempat, setengah dari legenda ada yang berbentuk sejarah”. Dapat dinyatakan bahwa, legenda merupakan cerita dongeng turun-temurun yang disampaikan melalui lisan, identik dengan menceritakan sebuah tempat, dan cerita legenda menjadi sebuah sejarah bagi masyarakat yang mempercayainya.

Menurut Nurgiyantoro (2010, hlm. 183-188), “Legenda terbagi kedalam tiga jenis yaitu, legenda tokoh, legenda peninggalan, dan legenda peristiwa”. Pendapat ini, menjelaskan bahwa, legenda terbagi sesuai dengan jenisnya. Mengacu pada isi dalam cerita legenda, dapat menentukan jenis sebuah legenda.

Peneliti menyimpulkan bahwa, legenda adalah cerita mitos turun-temurun, yang dipercayai kebenarannya, dan legenda pada awalnya disampaikan secara lisan. Pada umumnya, legenda menjadi sebuah kepercayaan masyarakat, dalam cerita legenda selalu menceritakan asal-usul kejadian suatu tempat, dan tokoh yang memiliki kemampuan diluar nalar manusia biasa. Oleh karena itu, legenda menjadi sebuah sejarah, dengan terciptanya bukti-bukti sebuah tempat.

2. Unsur-unsur Teks Legenda

Dalam sebuah cerita terdapat unsur-unsur yang membangunnya sehingga menjadi suatu karya sastra, unsur tersebut terbagi menjadi dua yaitu, unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik dalam sebuah karya sastra adalah unsur-unsur pembangun karya sastra yang dapat ditemukan di dalam karya sastra itu sendiri. Sedangkan, ekstrinsik yang berada di luar karya sastra dan secara tidak langsung ikut membangun karya sastra. Unsur pembangun dalam teks legenda adalah sebagai berikut.

1. Unsur intrinsik.

- a. Tema adalah gagasan dasar yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks.

- b. Tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah cerita fiksi. Tokoh dalam cerita menempati posisi strategis sebagai penyampai pesan, amanat, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca.
 - c. Alur atau Plot adalah peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak berifat sederhana. Peristiwa-peristiwa tersebut tersusun karena adanya sebab-akibat di dalam cerita.
 - d. Latar adalah latar merupaka landas tumpu terjadinya sebuah peristiwa di dalam sebuah cerita. Latar terbagi menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar suasana.
 - e. Sudut Pandang adalah suatu sudut pandang merupakan posisi atau cara penulis dalam menyampaikan peristiwa-peristiwa yang terdapat di dalam cerita.
 - f. Amanat adalah sebuah pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca.
2. Unsur ekstrinsik.
- a. Nilai agama merupakan segala bentuk aturan hidup yang harus diterima oleh setiap manusia sebagai perintah, larangan, dan ajaran yang bersumber dari Tuhan.
 - b. Nilai sosial merupakan nilai yang dianut oleh masyarakat mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh masyarakat.
 - c. Nilai moral merupakan bentuk gambaran objektif dari sisi kebenaran yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari.
 - d. Nilai budaya merupakan nilai yang disepakati dan tertanam dalam suatu masyarakat, yang merujuk pada suatu kebiasaan, kepercayaan, simbol-simbol, dengan karakteristik tertentu yang dapat dibedakan satu dengan yang lainnya, sebagai acuan perilaku, dan tanggapan atas apa yang akan terjadi atau sedang terjadi.

Dapat disimpulkan bahwa, unsur intrinsik dan ekstrinsik merupakan unsur pembangun sebuah teks, termasuk teks legenda. Dari kedua unsur tersebut, akan mempermudah dalam memahami isi yang terkandung dalam teks legenda. Unsur

intrinsik dan ekstrinsik, menjadi sebuah patokan dalam memahami, dan membuat sebuah teks.

4. Jenis-jenis Legenda

Terkadang kita bingung membedakan legenda satu dengan legenda yang lainnya, agar memudahkan kita dalam memahami legenda maka pada bagian ini akan dijelaskan jenis-jenis legenda. Jenis adalah yang mempunyai ciri (sifat, keturunan, dan sebagainya) yang khusus; macam. Legenda memiliki ciri yang bervariasi maka legenda dapat digolongkan dalam beberapa jenis.

Brunvand (2015, hlm. 35) menjelaskan, tentang jenis-jenis legenda sebagai berikut.

1. Keagamaan (religious legends). Legenda keagamaan merupakan legenda yang ceritanya berkaitan dengan kehidupan keagamaan. Legenda ini berkisah tentang orang-orang atau kelompok tertentu, misalnya cerita tentang para penyebar agama Islam di Jawa yang dikenal sebagai wali sanga. Mereka adalah manusia biasa, tokoh yang memang benar-benar ada, akan tetapi dalam uraian ceritanya ditampilkan sebagai figur-figur yang memiliki kesaktian. Kesaktian yang mereka miliki digambarkan di luar batasbatas manusia biasa.
2. Legenda Alam Ghaib (supernatural legends). Legenda alam ghaib biasanya berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami seseorang dengan makhluk ghaib, hantu-hantu, siluman, dan gejala-gejala alam ghaib. Fungsi legenda ini adalah untuk meneguhkan kebenaran tahayul atau kepercayaan rakyat.
3. Legenda Perseorangan (personal legends). Legenda perseorangan merupakan cerita mengenai tokoh tertentu yang dianggap benar-benar terjadi. Ceritanya kehidupan yang bermakna dan memiliki nilai sejarah.
4. Legenda Setempat (local legends). Legenda setempat mengandung cerita yang berhubungan dengan terjadinya suatu tempat, seperti gunung, bukit, danau, dan sebagainya. Legenda setempat ini merupakan golongan legenda yang paling banyak jumlahnya.

Sebagaimana yang telah dikemukakan, yang terpenting bagi penulisan sejarah tradisi lisan bukanlah kebenaran faktanya. Hal itu disebabkan karena untuk mencari kebenaran faktanya sangatlah sulit, apalagi sumber-sumber tertulis, karena kemungkinan pada awal pertama kali cerita-cerita itu dikenal, masyarakat belum mengenal tradisi menulis. Bahkan cerita-cerita itu banyak dibumbui oleh hal-hal yang tidak masuk akal atau tidak rasional.

Dari pendapat tersebut, kita mampu membedakan dan mencari jenis manakah legenda ini, lihatlah yang paling menonjol dari cerita tersebut. Suatu hal dianggap benar-benar nyata apakah tokoh, tempat, peristiwa atau kekuatannya. Maka dapat disimpulkan bahwa jenis legenda ada lima yaitu legenda keagamaan, legenda alam gaib, legenda perseorangan, legenda setempat.

5. Kaidah Kebahasaan

Menurut Kemendikbud (2014, hlm. 19) teks legenda memiliki empat kaidah kebahasaan di dalamnya yaitu.

1. Mengidentifikasi kata kerja kata kerja disebut juga dengan sebutan verba. Kata kerja terbagi menjadi dua yaitu. Kata kerja aktif transitif adalah kata kerja yang aktif memerlukan objek dalam kalimat, misalnya memegang, mengangkat. Sementara itu kerja aktif intransitif adalah kata kerja aktif yang tidak memerlukan objek dalam kalimat, misalnya diam.
2. Penggunaan kata sandang si dan sangkaidah penulisan si dan sang terpisah dengan kata yang diikutinya. Kata si dan sang ditulis dengan huruf kecil, bukan huruf kapital jika kata-katanya itu diperlakukan sebagai unsur nama diri. Jadi penulisan si dan sang harus diperhatikan antara merujuk nama diri atau bukan.
3. Penggunaan kata keterangan tempat dan waktu Dalam teks cerita fabel/ legenda biasanya digunakan kata keterangan tempat dan kata keterangan waktu untuk menghidupkan suasana. Untuk keterangan tempat biasanya menggunakan kata dengan di dan keterangan waktu biasanya digunakan kata depan pada atau kata yang menunjukkan informasi waktu.

4. Penggunaan kata hubung lalu, kemudian, dan akhirnya. Kata lalu dan kemudian memiliki makna yang sama. Kata itu digunakan sebagai penghubung antarkalimat. Kata akhirnya biasanya digunakan untuk menyimpulkan dan mengakhiri informasi dalam paragraf atau dalam teks.

Jadi dalam kaidah kebahasaan pada teks legenda yaitu kata kerja, kata sandang, waktu, tempat, dan kata hubung.

d. Metode *Mind Mapping*

1. Pengertian Metode *Mind Mapping*

Pembelajaran haruslah menggunakan metode yang menyenangkan bagi guru dan juga para peserta didiknya. Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

Wina Sanjaya (2007, hlm. 145) menyatakan, “Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal”. Metode ini, bertujuan agar rencana pembelajaran tersusun secara baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Menurut Tony Buzan (2008, hlm. 4), tentang metode *mind mapping* sebagai berikut.

Metode ini adalah cara mengembangkan kegiatan berfikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind Mapping* mengembangkan cara berfikir divergen dan kreatif. *Mind Mapping* juga disebut peta konsep merupakan alat berpikir organisasional yang sangat hebat, ini juga cara termudah untuk menempatkan informasi dalam otak dan mengambil informasi itu saat dibutuhkan. *Mind Mapping* dapat membantu dalam berbagai hal seperti merencanakan, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran, mengingat dengan baik, belajar lebih cepat dan efisien, serta melatih gambar keseluruhan.

Mengacu pada pendapat di atas bahwa, metode *mind mapping* bertujuan mengembangkan cara berpikir peserta didik lebih kreatif. Metode ini, bertujuan untuk memudahkan dalam menempatkan informasi yang dibutuhkan. Sehingga, melahirkan sebuah gagasan dalam materi pembelajaran, dan proses pembelajaran akan terasa menyenangkan.

Caroline Edward (2009, hlm. 64) menyatakan, “*Mind Mapping* adalah cara paling efektif dan efisien untuk memasukan, menyimpan dan mengeluarkan data dari atau ke otak. Sistem ini bekerja sesuai cara kerja alami otak kita, sehingga dapat mengoptimalkan seluruh potensi dan kapasitas otak manusia”.

Dapat disimpulkan bahwa, pada metode *mind mapping* adalah salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode ini peserta didik dilatih untuk menuangkan gagasannya kedalam sebuah gambar, membantu otak untuk mengatur, mengingat, dan membuat hubungan, memudahkan penambahan informasi baru, pengkajian ulang dapat dilakukan lebih cepat, setiap peta memiliki sifat yang unik.

2. Tahap-Tahap Pembelajaran Metode *Mind Mapping*

Dalam proses pembelajaran, untuk menyampaikan materi pembelajaran, harus sesuai dengan langkah yang ditentukan. Metode *mind mapping*, memiliki beberapa tahapan dalam proses pembelajaran. Sehingga, dalam melaksanakan pembelajaran akan sesuai dengan langkah yang ditentukan.

Tukiran (2012, hlm. 105) menyatakan, terdapat enam langkah tahapan metode *mind mapping*.

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa/sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.
3. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang.
4. Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.
5. Tiap kelompok membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru.

6. Dari data-data di papan, siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi bandingan sesuai konsep yang disediakan guru.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *mind mapping* dianjurkan untuk memudahkan peserta didik menemukan kata kunci dari hasil diskusi peserta didik dalam materi pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran lebih menarik, dan diharapkan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Silberman (2016, hlm. 200) menjelaskan, tahapan metode *mind mapping* sebagai berikut.

1. Pilihlah topik untuk pemetaan pikiran. Beberapa kemungkinan Antara lain, yaitu:
 - a. Sebuah masalah atau isu anda ingin siswa membuatkan gambar penanganannya.
 - b. Sebuah konsep atau keterampilan yang telah anda kerjakan.
 - c. Sebuah tugas yang mesti diselesaikan oleh siswa.
2. Buatlah sebuah *mind mapping* (peta pikiran) sederhana untuk siswa dengan menggunakan gambar, warna, atau symbol.
3. Sediakan kertas, spidol, dan materi sumber lain yang menurut guru akan membantu siswa menciptakan *mind mapping* yang semarak dan cerah.
4. Sediakan waktu yang banyak bagi siswa untuk menyusun *mind mapping* mereka. Sarankan mereka untuk melihat karya siswa lain guna mendapatkan gagasan.
5. Perintahkan siswa untuk saling bercerita tentang peta pikiran mereka. Lakukan diskusi tentang manfaat dari cerita pengungkapan gagasan kreatif ini.

Berdasarkan pendapat di atas, tahap-tahap pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* disimpulkan bahwa, tahapan-tahapan metode *mind mapping* membutuhkan imajinasi atau pemikiran di antaranya sebagai berikut:

1. kertas kosong tidak bergaris.
2. pena dan pensil warna
3. pemikiran
4. imajinasi

Tahapan metode *mind mapping* dimulai oleh guru yang menjelaskan konsep terlebih dahulu, lalu guru menjelaskan bagaimana tata caranya.

Selanjutnya Rusman (2013, hlm. 212) menyatakan, pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

Menghitung skor individu, berdasarkan skor awal setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya berdasarkan skor tes yang diperolehnya. Dalam perhitungan perkembangan skor individu dimaksudkan agar peserta didik terpacu untuk memperoleh prestasi terbaik sesuai kemampuannya.

Menurut Slavin dalam Isjoni (2011, hlm. 23) adapun penghitungan skor perkembangan individu dihitung seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1
Perhitungan perkembangan skor individu

No.	Nilai Tes	Skor Perkembangan
1.	Lebih dari 10 poin dibawah	0 poin
2.	Skor dasar	10 poin
3.	10 sampai 1 poin di bawah skor dasar	20 poin
4.	Skor 0 sampai 10 poin di atas Skor dasar	30 poin
5.	Pekerjaan sempurna (tanpa memerhatikan skor dasar) Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30 poin

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai tes di bawah 10 poin, maka skor perkembangannya adalah 0 poin. Jika peserta didik mendapatkan skor dasar, maka skor perkembangannya adalah 10 poin. Jika peserta didik mendapatkan 10 sampai 1 poin di bawah skor dasar maka skor perkembangannya adalah 20 poin. Jika peserta didik mendapatkan skor 0 sampai 10 poin di atas skor dasar, maka nilai perkembangannya adalah 30 poin. Penghitungan perkembangan yang terakhir menyebutkan jika peserta didik

mendapatkan nilai tes lebih dari 10 poin di atas skor dasar, maka skor perkembangannya adalah 30 poin.

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Mind Mapping*

a. Kelebihan Metode *Mind Mapping*

Penggunaan metode dalam pembelajaran pastilah memiliki kelebihan dan kelemahannya. Menurut Nurhadi (2003, hlm. 16), “Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi yang silih asah sehingga sumber belajar bagi peserta didik bukan hanya guru dan buku ajar tetapi juga sesama peserta didik”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa, setiap pembelajaran pastilah menciptakan interaksi yang terjalin antar peserta didik dan guru. Interaksi tersebut dapat menimbulkan kekurangan dan kelebihan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut, terjadi karena tidak ada metode pembelajaran yang sempurna. Maka dari itu, pendidik harus menyesuaikan atau mencocokkan metode mana yang cocok dengan materi pembelajarannya.

Menurut Olivia (2008, hlm. 13), terdapat beberapa kelebihan metode *mind mapping* sebagai berikut.

- a. Cara mudah menggali informasi dari dalam dan dari luar otak.
- b. Dapat digunakan sebagai jembatan diskusi, artinya kita dapat mengembangkan *mind mapping* yang telah kita buat dengan *mind mapping* anggota kelompok lain untuk didiskusikan.
- c. Cara baru untuk belajar dan berlatih dengan cepat dan efisien.
- d. Cara membuat catatan agar tidak membosankan.
- e. Cara terbaik untuk mendapatkan ide baru dan melatih kemampuan merencana.
- f. Alat berpikir yang mengasikkan karena membantu berpikir dua kali lebih baik, dua kali lebih cepat, dua kali lebih jernih, dan dengan lebih menyenangkan.

Kelebihan metode *mind mapping* adalah cara mudah untuk mendapatkan ide baru, dan mengemukakan gagasan dalam materi pembelajaran yang dituangkan

dalam peta konsep. Sehingga proses pembelajaran tidak membosankan, dan siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Kelemahan Metode *Mind Mapping*

Metode *mind mapping* tidak hanya memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode *mind mapping* memiliki kekurangan dalam proses pembelajaran. Penjelasan kekurangan metode *mind mapping* menurut para ahli adalah sebagai berikut.

Warseno (2011, hlm. 83) menyatakan, kekurangan metode *mind mapping* sebagai berikut.

- a. Hanya siswa yang aktif yang terlibat.
- b. Tidak sepenuhnya murid yang belajar.
- c. *Mind map* siswa bervariasi sehingga guru akan kewalahan memeriksa hasil *mind map* siswa.

Mengacu pada kelemahan metode *mind mapping* bahwa, siswa yang pasif akan lebih cenderung tidak terlibat dalam proses pembelajaran, dan hasil *mind mapping* siswa yang bervariasi dapat menimbulkan guru kewalahan dalam memeriksa hasil *mind mapping* siswa.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan metode *mind mapping* maka dapat disimpulkan bahwa, belajar menggunakan metode *mind mapping* yang dirasakan oleh siswa sangat menyenangkan, cara pencatatan materi berupa peta, simbol dan juga gambar yang berwarna-warni sehingga otak bisa mudah dalam menyerap informasi yang diterima. Dengan pembelajaran metode *mind mapping* dapat menghubungkan ide baru dengan ide yang sudah ada, sehingga menimbulkan adanya tindakan yang dilakukan siswa dan juga dengan penggunaan warna dan simbol yang menarik akan membuat siswa semangat dalam belajar.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang menjelaskan hal yang telah dilakukan peneliti lain. Kemudian dikomperasi oleh temuan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan sebagai bahan perbandingan kajian.

Hasil penelitian yang relevan dengan judul “Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Sosial Dalam Teks Legenda dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping*” adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2

Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Peneitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1	Rini Oktaviani Suparman Putri	Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung	Peneliti mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil membaca dan menulis peserta didik dengan metode <i>mind mapping</i> , kemampuan peserta didik meningkat dengan hasil maksimal. Kemampuan pada pretest sebesar 71,6%, kemampuan pada posttest sebesar 90,1%, dan kemampuan membuat kesimpulan 97,5%. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 1,00. Metode	Persamaan: sama-sama menggunakan metode <i>mind mapping</i> . Perbedaan: mata pelajaran tidak khusus, dan penelitian dilakukan pada jenjang pendidikan berbeda.

			<i>mind mapping</i> efektif digunakan.	
2	Musa Alex Iwanggin	Penerapan Metode <i>Mind Mapping</i> Dalam Cerita Legenda “Batu Karang Igomu” Suku Meyah Sebagai Alternatif Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas X SMA YPK Manokwari	Dari hasil penelitian tersebut pada pretest keberhasilan peserta didik hanya 55,33%, pada siklus I keberhasilan peserta didik masih di bawah standar yang ditentukan yaitu sebesar 72,5% dan pada siklus II tingkat keberhasilan tindakan meningkat menjadi 86,6%. Hal ini menunjukkan metode <i>mind mapping</i> cocok digunakan.	Persamaan: sama-sama menggunakan metode <i>mind mapping</i> , dan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaan: lokasi penelitian berbeda, penelitian dilakukan pada tingkat pendidikan yang berbeda.
3	Yuditia Widiyono	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Mind Mapping</i> Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa di SMA Negeri 10 Yogyakarta	Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan metode <i>mind mapping</i> terjadi peningkatan partisipasi peserta didik pada akhir siklus II. Pada siklus I tingkat keberhasilan tindakan sebesar 73,33%, dan pada siklus II terjadi peningkatan keberhasilan tindakan sebesar 90,5%.	Persamaan: menggunakan metode penelitian yang sama yaitu metode <i>mind mapping</i> . Perbedaan: lokasi yang dijadikan penelitian, dan populasi penelitian.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan, perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah subjek dan objek penelitian, mata pelajaran, lokasi penelitian, jenjang pendidikan, dan presentase keberhasilan.

Sedangkan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan metode pembelajaran *mind mapping*.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu skema atau diagram yang menjelaskan alur atau proses berjalannya sebuah penelitian. Biasanya, kerangka pemikiran ini merupakan buah hasil pemikiran peneliti akan masalah-masalah yang dihadapi.

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 91), “Kerangka berpikir menjelaskan secara teoretis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa kerangka pemikiran itu menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti”.

Kerangka pemikiran adalah gambaran atau acuan untuk mengetahui arah dari peneliti yang akan dilaksanakan dan menjadi hasil akhir penelitian yang dilakukan oleh penulis.

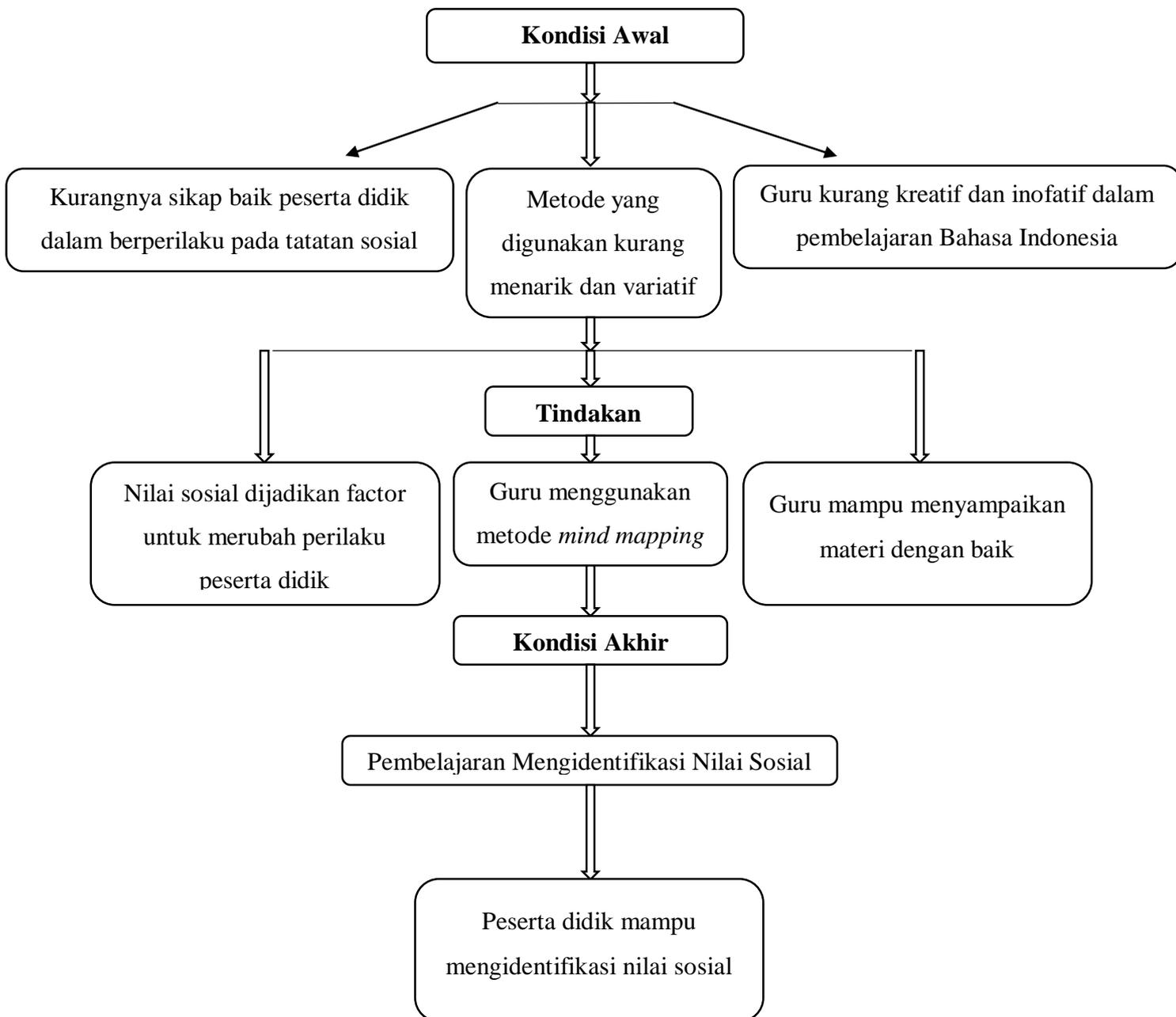
Uma Sekaran (2011, hlm. 60) menyatakan, tentang kerangka pemikiran sebagai berikut.

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting. Jadi, dengan demikian maka kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang melandasi pemahaman-pemahaman lainnya. Sebuah pemahaman yang paling mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran atau suatu bentuk proses keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan.

Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis peraturan antar variabel yang akan diteliti. Jadi, secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antara variabel terikat dan variabel bebas perlu dirumuskan kedalam bentuk paradigma penelitian yang didasarkan pada kerangka berpikir.

Judul yang diteliti berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi saat ini bahwa banyak peserta didik yang menganggap nilai sosial tidaklah menjadi patokan untuk berperilaku lebih baik dalam kehidupan sehari-hari dan nilai sosial sebenarnya memiliki dampak yang sangat positif bagi peserta didik. Adapun kerangka pemikiran yang telah direncanakan sebagai berikut.

Tabel 2.3
Kerangka Pemikiran



Dengan penerapan metode *mind mapping* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi nilai sosial akan semakin meningkatkan hasil

belajar peserta didik. Pada metode ini peserta didik lebih termotivasi dengan adanya belajar secara berkelompok dan pada metode ini peserta didik dituntut berfikir cepat karena dalam kerja kelompok peserta didik harus mengerjakan soal yang diberikan dengan waktu yang relatif singkat.

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensievidensi atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti. Adapun alam penelitian ini, peneliti mempunyai asumsi sebagai berikut.

- a. Peneliti telah mengikuti Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) diantaranya: Pendidikan Pancasila; Pendidikan Agama Islam; dan Pendidikan Kewarganegaraan, lulus Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK) diantaranya: Teori dan Pembelajaran Membaca; dan Telaah Kurikulum, lulus Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB) diantaranya: Strategi Belajar Mengajar; Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia; Perencanaan Pengajaran; Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia; dan Metode Penelitian, lulus Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB) diantaranya: Pengantar Pendidikan; Psikologi Pendidikan; Belajar dan Pembelajaran; dan Profesi Pendidikan.
- b. Pembelajaran mengidentifikasi nilai sosial dalam teks legenda merupakan salah satu kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan baru sehingga membentuk suatu perubahan dalam memadukan pengetahuan dan pembentukan karakter sehingga menimbulkan efek kepribadian yang baik dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Metode *mind mapping* mampu lebih efektif meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi nilai sosial dalam teks

legenda karena metode *mind mapping* memiliki beberapa kelebihan seperti, melatih keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan asumsi di atas, peneliti mengharapkan bahwa, penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan semestinya. Hal tersebut dikarenakan peneliti telah yakin akan kemampuan yang dimiliki.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris. Ruseffendi (2008, hlm. 26) menyatakan, “Hipotesis adalah penjelasan tentative (sementara) tentang tingkah laku, fenomena (gejala), atau kejadian yang akan terjadi; bisa juga mengenai kejadian yang sedang berjalan”. Jadi hipotesis itu adalah penjelasan sementara tentang suatu masalah yang akan atau sedang terjadi.

Menurut Arikunto (2006, hlm. 67), “Hipotesis penelitian dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Jadi dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang dijawab sambil menunggu bukti data yang terkumpul dari penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai hipotesis yang telah direncanakan sebagai berikut.

- a. Peneliti mampu merencanakan, melaksanakan dan menilai kegiatan pembelajaran mengidentifikasi nilai sosial dalam teks legenda dengan menggunakan metode *mind mapping* pada siswa kelas VII SMP Pelita Bandung.
- b. Peserta didik kelas VII SMP Pelita Bandung mampu mengidentifikasi nilai sosial dalam teks legenda dengan tepat.

- c. Metode *Mind Mapping* efektif digunakan peserta didik kelas VII SMP Pelita Bandung dalam pembelajaran mengidentifikasi nilai sosial dalam teks legenda.

Berdasarkan hipotesis yang dikemukakan saat melakukan penelitian penulis dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi kepada peserta didik.