

Efforts to Improve BIPA Students' Reading Skills Through the Utilization of Concept Map-Based Teaching Materials Containing the Legend of Surabaya

(Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa BIPA Melalui Pemanfaatan Bahan Ajar Berbasis Peta Konsep Bermuatan Legenda Surabaya)

Widadatus Sa'adah¹, Anas Ahmadi², Resdianto Permata Raharjo³

widadatus.23001@mhs.unesa.ac.id, anasahmamdi@unesa.ac.id, resdiantoraharjo@unesa.ac.id

Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Info Artikel Sejarah Artikel

Diterima
01 Februari 2024
Disetujui
16 Maret 2024
Dipublikasikan
31 Oktober 2024

Keywords

Concept map, legend, teaching materials

Kata Kunci

Bahan ajar, legenda, peta konsep

Abstract

Teaching materials are an important component to influence the motivation and interest of BIPA learners. This study aims to describe the use of teaching materials based on concept maps containing the legend of Surabaya based on the results of problem analysis and needs analysis. Data collection techniques were carried out through literature studies, observations, and interviews with teachers, students, and the head of BIPA, Surabaya State University. The data analysis technique used the Miles & Huberman model. The results of the study showed that teachers agreed to the use of teaching materials based on concept maps. Concept maps are recognized as an effective graphic tool in language learning. Utilization of concept maps using Canva. BIPA students responded positively to the use of concept maps using Canva media. The legend of Surabaya was chosen as the content of teaching materials because the history of Surabaya is important to be used as a topic for developing teaching materials as a means of promoting the city of Surabaya and Surabaya State University itself. The use of teaching materials based on concept maps with the content of the Surabaya legend will be applied to level 3 reading classes at Surabaya State University.

Abstrak

Bahan ajar merupakan komponen penting untuk mempengaruhi motivasi dan minat pemelajar BIPA. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan bahan ajar berbasis peta konsep bermuatan legenda Surabaya berdasarkan hasil analisis masalah dan analisis kebutuhan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur, observasi, dan wawancara kepada pengajar, mahasiswa, dan ketua BIPA Universitas Negeri Surabaya. Teknik analisis data menggunakan model Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan pengajar menyetujui adanya pemanfaatan bahan ajar berbasis peta konsep. Peta konsep diakui sebagai alat grafis yang efektif dalam pembelajaran bahasa. Pemanfaatan peta konsep menggunakan Canva. Mahasiswa BIPA respon positif terkait penggunaan peta konsep menggunakan media canva. Adapun legenda Surabaya dipilih sebagai muatan materi ajar karena sejarah tentang Surabaya penting untuk dijadikan topik pengembangan bahan ajar sebagai ajang promosi kota Surabaya dan Universitas Negeri Surabaya sendiri. Pemanfaatan bahan ajar berbasis peta konsep dengan muatan legenda Surabaya akan di aplikasikan pada kelas membaca level 3 di Universitas Negeri Surabaya.



PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, apabila berbagai komponen pendukung seperti bahan ajar terpenuhi. Bahan ajar merupakan materi pelajaran atau suatu bahan yang disusun terstruktur dan sistematis untuk digunakan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran (Asri, 2020). Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pengajar dan pemelajar sehingga dapat mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Upaya dalam peningkatan pembelajaran bahasa dilaksanakan dengan berbagai strategi. Pembelajaran bahasa dengan pemanfaatan peta konsep merupakan teori pembelajaran bermakna. Salah satu strategi dalam pembelajaran bahasa yakni berbasis peta konsep. Penelitian pembelajaran bahasa yang dilakukan oleh Fan Su & Di Zou (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis peta konsep populer sejak tahun 2016. Dalam penelitiannya peta konsep diakui sebagai alat grafis yang efektif dalam membantu pembelajaran bahasa.

Peta konsep adalah strategi yang dapat dilakukan oleh guru maupun dosen dalam upaya meningkatkan pembelajaran bahasa siswa/mahasiswa. Menurut Hay, et.al (2008) menyatakan peta konsep terdiri dari tulang-tulang bahasa. Peta konsep terdiri dari label konsep yang mengidentifikasi ide (konsep) tertentu dan hubungan di antara mereka, yang menjelaskan bagaimana konsep terkait untuk menghasilkan makna. Penelitiannya menunjukkan bagaimana penggunaan peta konsep dapat meningkatkan kualitas pengajaran di universitas secara signifikan. Ia menambahkan, para pengajar di universitas tidak disarankan untuk

meninggalkan metode pengajaran mereka yang telah dicoba dan diuji tersebut.

Penelitian mengenai peta konsep juga dilakukan oleh Darmuki (2019), Kazemi (2019), Widihastrini (2020), Irfadila (2020), Sinaga (2021), Kustiana (2021), Amanda (2021), Simanulang (2022), Rohles (2022), Irza (2023), Saib (2023), Theodario (2024), yang menunjukkan adanya pengaruh peta konsep untuk peningkatan hasil pembelajaran pada keterampilan membaca dan berbicara. Adapun pembelajaran dengan peta konsep lebih menyenangkan dan tidak membosankan karena mahasiswa bisa belajar dengan kreatif dan tidak monoton.

Legenda merupakan representasi budaya masyarakat di wilayah tertentu (Hermansyah, 2023). Adapun menurut Hardiansyah (2012), legenda menjelaskan balutan cerita budaya lokal yang menceritakan tentang seorang tokoh, suatu peristiwa atau tempat. Setiap kota atau daerah biasanya memiliki legenda yang berbeda-beda. Di kota Surabaya sendiri, terkenal legenda sura dan baya yang menjadi asal usul nama kota Surabaya. Legenda sendiri termasuk dalam salah satu karya sastra lisan.

Penelitian artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan bahan ajar berbasis peta konsep yang bermuatan legenda Sura dan Baya pada mahasiswa BIPA di Universitas Negeri Surabaya. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis masalah dan analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara kepada pengajar dan mahasiswa BIPA. Sa'adah (2024) mengungkapkan bahwa pengajaran BIPA adalah ujung tombak yang pemerintah

lakukan dalam upaya menjadikan bahasa Indonesia sebagai bahasa internasional. Adapun bahan ajar berbasis peta konsep dalam praktik pembuatannya memanfaatkan aplikasi Canva. Inovasi pemanfaatan bahan ajar berbasis peta konsep dengan menggunakan Canva tersebut diharapkan dapat memudahkan pengajar dan meningkatkan kemampuan membaca pembelajar dalam belajar bahasa Indonesia.

KAJIAN TEORI

Peta Konsep

Trianto (2010) menyatakan peta konsep merupakan ilustrasi grafis konkrit yang menandakan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan dengan konsep-konsep lain pada kategori yang sama. Ada empat ciri-ciri peta konsep yaitu, 1) Peta konsep adalah suatu cara memperlihatkan konsep-konsep dan proporsi-proporsi suatu bidang studi, 2) Peta konsep merupakan gambaran dua dimensi dari suatu bidang studi atau suatu bagian bidang studi, 3) Peta konsep lebih inklusif dari konsep-konsep lain dan 4) Bila dua atau lebih konsep digambarkan dalam suatu peta konsep yang lebih inklusif, terbentuklah hirarki pada peta konsep tersebut.

Pengertian Bahan Ajar

Referensi pembelajaran yang bisa memecahkan masalah adalah bahan ajar untuk mematangkan sesuatu yang belum dipahami. Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan, dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan (Lestari, 2013). Bahan ajar dapat

membuat pendidik dan peserta didik lebih efisien dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Menurut Prastowo (2011), bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelehaan implementasi pembelajaran. Misalnya, LKS, bahan ajar interaktif, buku pelajaran, modul, handout, model atau maket, bahan ajar audio, dan sebagainya.

Bersumber dari “National Centre for Competency Based Training”, (dalam Prastowo, 2011) berpendapat bahwa bahan ajar ialah semua bahan yang dimanfaatkan untuk memudahkan guru pada pelaksanaan proses pembelajaran. Pemaparan para ahli yang demikian, memiliki persamaan dan saling melengkapi. Persamaan yang dipaparkan bahwasanya disusunnya bahan ajar secara tersstruktur untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pada pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa rujukan yang berisi dan menguraikan suatu materi dinamakan bahan ajar. Selain itu, diupayakan untuk membentuk karakter bagi siswa. Meskipun sifatnya tidak wajib, namun bahan ajar mempunyai manfaat signifikan untuk menambah wawasan peserta didik dalam penguasaan materi tertentu.



METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada penulisan artikel ini menggunakan metode kualitatif. Creswell (2009) menyatakan penelitian kualitatif sebagai jenis penelitian yang berfokus dalam melakukan penyelidikan kemudian menceritakan makna yang terkandung. Secara desain, penelitian kualitatif bertujuan memberikan deskripsi menyeluruh dan rinci, sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan dan menambah wawasan yang terarah pada penelitian lebih lanjut.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, studi pustaka dan wawancara. Menurut Sugiyono (2019) studi pustaka didefinisikan sebagai teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data bersumber dari laporan penelitian, buku-buku ilmiah, artikel dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian. Adapun wawancara dilakukan kepada pengajar untuk menggali data terkait masalah dan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pengajar. Selanjutnya, wawancara dilakukan kepada pembelajar terkait dengan pemanfaatan bahan ajar berbasis peta kosnep di kelas membaca level 3 BIPA di Universitas Negeri Surabaya. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman (2014) yakni mengelompokkan data hasil wawancara saat observasi, dimana selanjutnya data tersebut disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan bahan ajar berbasis peta konsep dengan muatan materi legenda Surabaya untuk kelas membaca level tiga di Universitas Negeri Surabaya, didasarkan pada studi pustaka dan hasil

wawancara analisis masalah dan kebutuhan pada pengajar dan pembelajar BIPA. Kepala BIPA Unesa, Bapak Octo mengungkapkan bahwa program BIPA saat ini ada program privat, sehingga dalam membentuk kurikulum terdapat hal-hal yang harus diperhatikan diantaranya, 1) kebutuhan tujuan dari pemelajar BIPA bukan sekedar tujuan akademik melainkan (bisnis), 2) bahan ajar sesuai kebutuhan, 3) memperkenalkan adat istiadat karakteristik Jawa Timur, dan 4) sejarah Surabaya.

Berdasarkan poin tersebut, peneliti memilih legenda Surabaya untuk pembelajaran sastra pada kelas membaca BIPA level 3 sesuai dengan *need analysis* yang disampaikan oleh ketua BIPA Unesa. Bahwa sejarah tentang Surabaya perlu dijadikan topik pengembangan bahan ajar mengingat hal tersebut bertujuan sebagai ajang promosi kota Surabaya dan Universitas Negeri Surabaya sendiri.

Legenda adalah bagian dari karya sastra lisan yang dianggap oleh pemilik cerita sebagai suatu kejadian yang benar-benar pernah terjadi di masa lampau. Seperti karya sastra pada umumnya, legenda juga mengandung nilai-nilai yang berisikan amanat untuk pembacanya. Legenda bisa berupa cerita rakyat yang menceritakan tentang asal usul suatu daerah, misalnya legenda Banyuwangi, legenda Bangkalan, dan legenda Surabaya.

Legenda Surabaya menceritakan tentang sura (ikan hiu) dan baya (buaya) yang bertarung untuk memperebutkan wilayah. Diceritakan bahwa pada zaman dahulu, hiduplah seekor buaya raksasa ganas dan menyeramkan. Ia hidup sebagai penguasa sungai dan ditakuti oleh hewan lainnya. Kekuatannya membuat buaya (Baya) memiliki keahlian dalam berburu,

Sungai tempat yang didiami Baya itu bermuara pada laut luas. Di laut luas tersebut, ada seekor hiu bernama Sura yang dikenal sebagai penguasa laut yang ditakuti semua ikan.

Pada suatu hari, ikan hiu yang bernama Sura ini mulai jenuh dan bosan karena hanya memakan ikan saja. Akhirnya ia memiliki inisiatif untuk berburu ke ke sungai. Tak disangka ia menemukan seekor anak kijang. Betapa bahagianya Sura, dengan kepiawaiannya ia segera memburu anak kijang tersebut dan berhasil. Pengalaman hari itu membuat Sura ingin kembali berburu di sungai dimana ia pernah berhasil melumpuhkan anak kijang. Pada hari berikutnya, ia kembali mendapatkan santapan buruan yang semakin banyak.

Baya sebagai penguasa sungai menjadi gelisah. Ia bertanya-tanya kepada hewan buruannya semakin sedikit dan sulit ia dapatkan. Akhirnya berangkat dari kecurigaan tersebut tersebut, Baya mulai memperketat wilayah kekuasaannya. Siapa sangka, kecurigaannya ternyata benar. Ia menemukan seekor ikan hiu (Sura) yang sedang berusaha menangkap seekor anak monyet. Dengan lantang, Baya menggagalkan perburuan Sura.

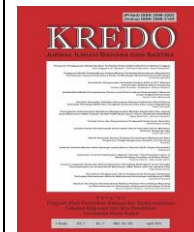
“Hai Ikan hiu, apa yang kau perbuat di daerah kekuasaannku?”, tanya Baya dengan nada yang tinggi karena sangat marah pada Sura. Namun Sura dengan lantang menjawab, “ya terserah aku mau mencari makanan dimanapun aku mau, memangnya sungai ini hanya dipeuntukan untukmu?”, jawab Sura pada Baya yang sudah mulai hilang kesabarannya.

Perdebatan tersebut berujung pada pertarungan antara Sura dan Baya. Mereka bertarung dengan segenap kekuatan yang mereka punya. Hari demi hari, mereka terus bertarung. Semua binatang yang ada di laut dan didarat ikut merasa terganggu dengan pertikaian yang tak kian henti. Mereka tidak bisa tidur dengan nyeyak, karena pertarungan yang dilakukan oleh Sura dan Baya.

Akhirnya saat yang dinantikan binatang lain pun tiba, Sura dan Baya sudah lelah dengan pertarungan mereka sendiri. Akhirnya Baya berkata pada Sura, “Mari kita akiri pertarungan ini, aku sudah lelah”. Dengan kejujurannya, Sura pun menyetujui bahwa ia pun merasakan kelelahan yang luar biasa. Baya pun menawarkan usulannya kepada Sura “Mulai hari ini, kita batasi wilayah perburuan kita, muara itu adalah batasnya. Jangan coba-coba kamu berani melanggar kesepakatan yang sudah kita buat ini”, ucap Baya pada Sura. Akhirnya Sura menerima tawaran tersebut.

Bulan berganti bulan. Ketenangan yang dirasakan binatang lainnya ternyata tidak bertahan lama. Sura kembali berulah. Ia kembali jenuh dan ingin kembali merasakan daging kijang seperti dulu. Ikan-ikan melimpah di laut tidak bisa mengobati kerinduannya menyantap daging kijang. Akhirnya dengan langkah penuh kehati-hatian, ia kembali menyelip ke daerah kekuasaan Baya. Namun kali ini berbeda, ia lebih hati-hati dan berusaha agar kecurangannya ini tidak diketahui oleh Baya.

Sura yang kembali berburu, membuat Baya akhirnya kembali curiga. Hewan-hewan buruannya berkurang, dan tanpa ragu dia langsung meyakini bahwa



Sura kembali berulah. Oleh karena itu, ia menyusun rencana untuk mengelabui Sura. Baya sengaja menangkap kijang dan melukai kakinya sehingga ia tidak bisa bergerak bebas. Tidak lama kemudian, Sura yang melihat kijang yang sedang terluka berbunga-bunga hatinya. Ia segera berenang dengan cepat ke arah kijang terluka tersebut, namun siapa sangka tiba-tiba Baya berteriak dengan lantang mengagetkannya.

“Hei Sura, kamu memang tidak tahu malu. Dasar serakah, padahal di laut, jutaan ikan bisa kau santap, kenapa masih mengambil binatang buruan di daerahku”, teriak Baya. Namun dengan angkuhnya Sura menjawab bahwa ia pun tidak masalah jika memang Baya ingin mengambil ikan di daerah kekuasaannya. Namun Baya kembali menjawab bahwa ia tidak tahan dengan air laut dan tidak suka dengan ikan.

“Yasudah kalau kamu tidak mau, aku sudah menawarkan bukan melarang”, jawab Sura enteng sambil menyeret kijang buruannya. Baya kembali marah, “hey mau kau kemanakan hewan buruanku, kijang itu aku yang melukainya terlebih dahulu untuk menjebakmu”. Sura kembali menjawab dengan angkuh, “siapa suruh tidak cepat di makan, sekarang kijang ini milikku, bukan milikmu lagi”.

Karena keduanya tidak ada yang mengalah, akhirnya pertarungan kembali terjadi. Sura dan Baya kembali menggunakan seluruh kekuatannya untuk mengalahkan lawannya. Hingga pada akhirnya Baya mendapatkan gigitan Sura di pangkal ekornya sebelah kanan. Sementara, Sura juga mendapatkan serangan di ekornya, sampai hampir terputus. Akhirnya, keduanya mati.

Tempat pertarungan Sura dan Baya berkelahi ini dinamakan Surabaya. Jembatan di atas kalimas yang menjadi merah karena darah Sura dan Baya disebut jembatan merah, dan kemudian Kota Surabaya menjadi kota dagangan dengan daerah sekitar jembatan merah sebagai pusat kota.

Karya sastra selalu sarat akan makna. Begitu pun dengan legenda. Legenda Surabaya memiliki versi cerita yang berbeda. Alasan penulis lebih memilih legenda dengan tokoh binatang, karena dirasa akan lebih mudah berterima pada mahasiswa BIPA, mengingat cerita binatang seperti fabel adalah cerita mendunia dan disetiap negara ada. Adapun cerita tersebut akan di kemas menjadi empat paragraf. Alasan peneliti membentuk cerita legenda tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa BIPA yang mengungkapkan ketidaksukaannya pada teks yang terlalu panjang.

Mahasiswa BIPA mengungkapkan bahwa mereka menyukai contoh peta konsep yang diberikan oleh peneliti. Tidak terlalu banyak kata dan berwarna. Adapun jumlah paragraf berdasarkan hasil wawancara terhadap pengajar BIPA kelas membaca, Ibu Shandy yang mengatakan bahwa teks tambahan latihan yang dibuat oleh pengajar yakni sekitar 3-4 paragraf saja, sehingga pada bahan ajar yang dibuat oleh peneliti yakni berjumlah 4 paragraf.

Lembar Kerja Siswa BIPA yang dibuat di awal akan dibentuk peta konsep dan kemudian pada lembar berikutnya akan dibentuk paragraf. Pemilihan peta konsep didasarkan pada penelitian studi literatur yang mengungkapkan bahwa peta konsep diakui sebagai alat grafis yang

efektif dalam membantu pembelajaran bahasa. Literatur menunjukkan bahwa peta konsep dengan atau tanpa teknologi dapat meningkatkan keterampilan berfikir. Diketahui keterampilan membaca mempunyai proporsi terbesar, disusul keterampilan menulis, aspek campuran, tata bahasa, berbicara dan kosa kata.

Hal tersebut yang menjadi tujuan peneliti untuk pemanfaatan peta konsep dalam kelas membaca BIPA level 3. Selain itu, pemanfaatan LKS berbentuk peta konsep digital menggunakan aplikasi Canva didasarkan pada analisis kebutuhan yang dilakukan menunjukkan mahasiswa BIPA lebih menyukai bahan ajar digital seperti power point dan lain sebagainya.

Beberapa manfaat peta konsep yang ditemukan oleh peneliti berdasarkan studi literatur yang digunakan yakni, 1) peta konsep memiliki efek positif terhadap peningkatan pembelajaran bermakna dan pemahaman membaca siswa, 2) peta konsep sebagai strategi meta kognitif pembelajar dapat mengevaluasi hasil belajar sendiri dengan menggambar peta konsep, 3) dapat meningkatkan kepercayaan diri pelajar dalam belajar membaca, 4) peta konsep dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, dan 5) penelitian yang menunjukkan pemanfaatan peta konsep dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

Berdasarkan kajian terdahulu terkait pemanfaatan peta konsep, peneliti akhirnya melakukan wawancara terhadap pengajar BIPA terkait metode peta konsep dalam pembelajaran BIPA pada 2 April 2024. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, pengajar menyetujui terkait pembuatan peta konsep untuk materi ajar BIPA. Narasumber mengungkapkan

bahwa selama ini menggunakan buku dari Kemendikbud dan mengalami kesulitan terkait teks untuk BIPA sendiri.

Materi bahan ajar dari Kemendikbud lebih mudah karena sudah dilevelkan, hal itu disampaikan oleh pengajar BIPA. Sedangkan dulu, menggunakan A1, A2, B1, B2, C1, dan seterusnya yang dianggap tumpang tindih. Pengajar menambahkan, bahwa mereka selalu menggunakan dari Kemendikbud, baik dari topik dan tema yang selanjutnya pengajar kembangkan sendiri. Menurut pengajar, teksnya hanya ada satu, sehingga jika mengacu kepada teks saja maka hanya perlu waktu lima belas menit saja, sehingga para pengajar mengembangkannya sendiri.

Keterbatasan waktu pengajar untuk membuat teks ajar untuk BIPA, memungkinkan untuk pemanfaatan LKS berbasis peta konsep bermuatan legenda Surabaya untuk level tiga kelas membaca BIPA dilakukan. Muatan yang dibutuhkan oleh mahasiswa BIPA yang disampaikan oleh pengajar yakni muatan budaya dan kehidupan yang nyata di Indonesia, terkait kuliner, gejala alam, dan cerita-cerita rakyat Indonesia seperti legenda Surabaya, karena mahasiswa BIPA tinggal di Surabaya dalam kurun waktu yang tidak sebentar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan LKS berbasis peta konsep bermuatan Legenda Surabaya berdasarkan wawancara hasil analisis kebutuhan dan analisis masalah dapat dilakukan.

SIMPULAN

Pemanfaatan LKS yang bermuatan legenda Surabaya dapat sebagai upaya

peningkatan keterampilan pada kelas membaca level 3 di UNESA dapat dijadikan alternatif untuk menunjang pembelajaran pada keterampilan membaca. Hal tersebut dilatar belakangi oleh analisis kebutuhan dan analisis masalah yang dihasilkan melalui studi literatur, observasi dan wawancara. Adapun pemanfaatan peta konsep berdasarkan studi literatur yang dilakukan menunjukkan peta konsep memiliki pengaruh untuk peningkatan keterampilan

berbahasa seperti berbicara, menulis dan utamanya pada keterampilan membaca. Pemanfaatan bahan ajar berbasis peta konsep dengan menggunakan aplikasi canva memberikan kemudahan bagi guru dan pemelajar BIPA. Adapun legenda Surabaya dipilih sebagai materi dalam upaya untuk memperkenalkan kepada mahasiswa mengenai sejarah lingkungan yang saat ini mereka tinggal untuk menempuh pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri, M. 2020. *Bahan Ajar Teori dan Prosedur Penyusunan*. Jawa Timur: UNIPMA Press.
- Canas, Alberto. Novak, Joseph. (2014). Facilitating The Adoption Of Concept Mapping Using Cmap Tools to Enhance Meaningful Learning. *Knowladge Cartography*. 23-45. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4471-6470-8_2
- Creswell, J. (2009). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Darmuki, Agus. Dkk. (2019). Peningkatan Minat dan Hsil BELajar Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Mind Map Pada Mahasiswa Kelas IA PBSI IKIP BOJONEGORO Tahun Akademik 2019/2020. *KREDO*. 3(2). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/4687/2152>
- Fan Su & Di Zou. (2024). A Comparative Review Of Technology-Assited And Non-Technology Concept Mapping-Based Language Learning. *Elseiver*. No.6.
- Kalhor, Mansoureh., Shakibaei, Goodarz. (2012). Teaching Reading Comprehension Through Concept Map. *Life Science Journal*. 9 (4). <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=fffb1b0c2e1cd54a7b2567f6a13f49b101ef66aa>
- Kazemi, Ali., Amin Moradi. (2019). The Influence of Concept Mapping And Rehearsal on Speaking on Speaking Acuracy and Complexity,. *Cogent Arts & Humanities*, 6:1. <https://doi.org/10.1080/23311983.2019.1597463>
- Kustian, N. G. (2021). Penggunaan metode mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30-37. <https://jurnalp4i.com/index.php/academia/article/view/384>

Hay, David. (2008). Making Learning Visible : The Role Of Concept Mapping in Higher Education. *Studies In Higher Education*. 33 (3), 295-311.
<https://doi.org/10.1075/resla.27.1.08rui>

Hermansya, M. Y., Subandiyah, H., & Ahmadi, A. (2023). Motifeme dalam Legenda Telaga Pasir dan Legenda Serupa di Pulau Jawa serta Relevansinya sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Sastra Lisan. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 216-227.
<http://ejurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BB/article/view/171>

Hwang, et.al (2013). Effect of Touch Tchonology based Concept Mapping on Students Learning Attitudes and Perceptions. *Educational Techhnology & Society*. 16 (30, 274-285. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net>

Irfadila, Mimi Sri. (2020). Praktikalitas Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Peta Konsep Pada Mata Kuliah Teori Pembelajaran Bahasa dan IBM Mahasiswa Program Studi PBSI FKIPUMSB. *Inovasi Pendidikan*. 7(2).
<https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/view/2305>

Irza, Selpioni.dkk. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Peta Konsep (Mind Mapping) Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 7(3). 2781-2788.
<http://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/4084/3247>

Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* .Padang: academia Perma.

Miles, M.B, Huberman, A.M, & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.

Sa'adah, W., Suyatno, S., & Mulyono, M. (2024). Pemanfaatan Lks Bermuatan Materi Cerita Rakyat, Budaya, Dan Wisata Sumenep Sebagai Bahan Ajar Bipa: Utilization Of Lks Containing Material On Folk Stories, Culture, And Sumenep Tourism As Bipa Teaching Materials. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 14(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/79516>

Simanullang, NR. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Melalui Media Peta Konsep Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2(2).
<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Kohesi/article/view/721/627>

	Kredo 8 (2024) KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra Terakreditasi Sinta 4 berdasarkan Keputusan Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor: 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019 https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index	
--	---	--

Sinaga, CVR.dkk. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Dengan Menggunakan Mind Mapping. Jurnal Basicedu. 5(4). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1214/pdf>

Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Synder, H. (2019). Literarure Review As A Research. *Journal of Business Research*, 104, 333-339.

Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.

Theodorio, AO., et.al. (2024). Teacher Educators Use Of Mind Mapping In The Development Of TPACK in a Technology-rich Learning Environment. *Education and Information Technologies*. 1-20. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12587-1>

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rohles, Bjorn.et.al. (2022). Creating Positive Learning Experiences With Technology: A field Study On The Effects Of User Experience for Digital Concept Mapping. Heliyon. e09246. [https://www.cell.com/heliyon/pdf/S2405-8440\(22\)00534-5.pdf](https://www.cell.com/heliyon/pdf/S2405-8440(22)00534-5.pdf)

Widihastrini, Florentina., dkk. (2020). Devvelopment Of The Book Research Methodology Assited Mind Map For PGSD Students Universitas Negeri Semarang. *Jurnal PAJAR*. 4(1). <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i1.7907>