



PEMANFAATAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI

Aji Septiaji

Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Pendidikan Indonesia
Pos-el: ajiseptiaji@gmail.com

Abstrak

Keterampilan menulis pada hakikatnya ditentukan melalui sebuah proses, proses berkesinambungan penguasaan keterampilan berbahasa. Menyimak, berbicara, dan membaca adalah faktor penunjang dalam menguasai pengalaman keterampilan menulis yang teraplikasikan dalam bentuk tulisan. Menulis secara aktif turut melibatkan beberapa unsur, yaitu: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan, saluran atau media, dan pembaca. Hasil tulisan bisa dalam bentuk karangan ilmiah dan nonilmiah. Penulis menelaah karangan ilmiah yang dispesifikasikan ke dalam karangan argumentasi guna menuntut peserta didik terampil dalam mengelola informasi berdasarkan fakta, mampu memiliki argumen, dan berpikir kritis terhadap fenomena yang ada. Karangan argumentasi bertujuan membuktikan kebenaran suatu pendapat/kesimpulan dengan data/fakta sebagai alasan/bukti. Pengarang mengharapkan pembenaran pendapatnya dari pembaca. Karangan sebagai media penyampaian bahasa tulisan yang menuntut peserta didik mampu berkomunikasi perlu dibina secara sungguh-sungguh. Keterampilan dan kemampuan menulis ini harus ditumbuhkan secara terencana. Bentuk aplikasi tersebut yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis *iMindMap*. *iMindMap* merupakan perangkat lunak (*software*) dari model pembelajaran *Mind Map* (peta pikiran) yang membantu mempersiapkan peserta didik agar mampu memahami secara komprehensif dengan cara yang menyenangkan. Memanfaatkan potensi alamiah otak peserta didik yang tidak senang menghafal atau pun terbentur dengan ide/gagasan. *iMindMap* dikemas dalam bentuk *software* atau program sehingga lebih dapat memberdayakan kecerdasan ilmu pengetahuan khususnya pengembangan keterampilan menulis.

Kata Kunci: Keterampilan Menulis, Wacana Argumentasi, *iMindMap*

A. Pendahuluan

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis sebagai salah satu penunjang kebutuhan ilmu pengetahuan merupakan hal vital bagi keberlangsungan hidup masyarakat. Semua yang tergabung dalam ruang lingkup masyarakat perlu memberikan kontribusi bagi terciptanya masyarakat yang berpendidikan dan maju. Dunia kepenulisan “memaksa” (dalam makna positif) seseorang untuk

bertransformasi ke dalam dunia tersebut. Keterampilan menulis menduduki tahapan tertinggi dalam empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis juga dinyatakan sebagai suatu kegiatan yang aktif dan produktif serta memerlukan cara berpikir yang teratur yang diungkapkan dalam bahasa tulisan. Keterampilan menulis digunakan untuk mencatat, merekam, meyakinkan, melaporkan, menginformasikan, dan mempengaruhi pembaca.

Rusyana (1988:191) menyatakan bahwa menulis merupakan kemampuan menggunakan pola-pola bahasa secara tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan. Sedangkan Tarigan (1982:21) menjelaskan bahwa menulis ialah menurunkan atau menuliskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan grafik itu.

Pernyataan kedua sumber di atas dapat dinyatakan bahwa menulis adalah suatu proses menggambarkan bahasa secara tertulis yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Dengan penguasaan keterampilan menulis siswa dapat menuangkan ide/gagasan, pikiran dan perasaan yang dimilikinya. Penguasaan tersebut menegaskan bahwa menulis merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang paling kompleks. Sedangkan pada umumnya menulis dianggap sebagai keterampilan yang paling sulit diantara keterampilan lainnya (menyimak, berbicara, dan membaca). Jika membaca memerlukan daya fokus mata sebagai pemahaman informasi, dan fokus pikiran sebagai pengolahan informasi. Maka menulis lebih dari membaca, yaitu melibatkan seluruh kefokusannya dari pancaindra yang dimiliki sebagai langkah dalam memperoleh keterampilan menulis yang baik. Dengan demikian kegiatan menulis akan melibatkan dan menghasilkan daya intelektualitas, spiritualitas, dan emosionalitas.

Penulis menentukan media pembelajaran ini diantara banyaknya media pembelajaran yaitu ketertarikan penulis terhadap pemikiran Tony Buzan dalam proses kreativitas sebuah karya dan juga berdasarkan pengamatan penulis terhadap kemampuan menulis mahasiswa di tempat penulis mengajar. Selama satu tahun beberapa karya tulis mahasiswa terutama tulisan berupa opini atau pendapat yang dikategorikan ke dalam karangan argumentasi sering kali kurang dalam penyampaian isi dan pengembangan tulisannya, sehingga hasil tulisan yang dihasilkan kurang memiliki pengaruh terhadap pembaca. Kemudian mengenai beberapa mahasiswa sering beranggapan bahwa menulis karangan berjenis argumentasi cenderung sulit daripada menulis sastra, sebab sastra lebih mengandalkan kisah-kisah imajinatif daripada keaktualan dan kefaktualan. Kesulitan menulis di antaranya pencarian informasi, penggalian ide, pengembangan ide, mengolah wawasan dan pengetahuan berdasarkan



fakta yang telah didapat cenderung sulit diterapkan dalam bentuk tulisan, hingga suasana dan kondisi turut mempengaruhi saat mulai berpikir ketika akan menulis. Dengan demikian penulis berani untuk menentukan media pembelajaran berbasis *iMindMap* ini sebab media ini memiliki keunggulan selain adanya perangkat khusus yaitu mampu dalam mengembangkan sebuah ide.

PEMBAHASAN

A. Wacana Argumentasi

Wacana pada dasarnya tidak lain daripada pernyataan pikiran dan perasaan, baik mengenai benda atau keadaan nyata maupun yang diharapkan atau yang dicita-citakan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alatnya (Emre, 1988: 123).

Sebagai wujud pernyataan pikiran dan perasaan, wacana mempunyai berbagai macam kemungkinan tujuan, yakni (1) keinginan menjelaskan atau menginformasikan sesuatu; (2) keinginan bercerita tentang bagaimana tampaknya sesuatu atau kedengarannya atau terasa seperti apa; (3) keinginan bercerita tentang apa yang terjadi; (4) keinginan meyakinkan seseorang; (5) keinginan mengajak seseorang untuk mau ikut melakukan atau menerima sesuatu.

Penulisan dengan tujuan bermacam-macam tersebut menumbuhkan tradisi dalam bentuk-bentuk wacana untuk memenuhi kebutuhan alamiah dasar, yakni pemaparan (eksposisi), pemerian (deskripsi), pengisahan (narasi), pendalihan (argumentasi), dan pengimbauan (persuasi).

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis menentukan wacana argumentasi sebagai bahan kajian sebab wacana argumentasi lebih berhubungan erat dengan penyampaian maksud penulis terhadap pembaca dengan memberikan pendapat atau pemikiran terhadap fenomena yang terjadi yang dapat diterima oleh pembaca pada umumnya.

Secara etimologis, istilah argumen berasal dari bahasa latin *arguer* yang bermakna menunjukkan, membuat jelas, dan membuktikan. Karangan argumentasi adalah suatu bentuk retorika yang berusaha untuk mempengaruhi suatu sikap dan pendapat orang lain agar mereka ikut percaya dan akhirnya bertindak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pembicara (Keraf, 2004: 3).

Sedangkan Djuharie dan Suherli (2001: 51) menegaskan bahwa wacana argumentasi adalah karangan yang mengutarakan gagasan, pendapat, dan ide dengan menyertakan alasan-alasan untuk meyakinkan orang lain terhadap ide/gagasan dan pendapat yang diungkapkan. Wacana argumentasi bertujuan memahami terhadap adanya suatu pendapat dan

membuat orang lain menerima ide/gagasan dan pendapat yang diungkapkan oleh seseorang.

Wacana argumentasi sama halnya dengan wacana lain, yaitu dapat ditentukan identitasnya. Identitas tersebut merupakan ciri-ciri khusus yang dapat dijadikan dasar untuk mengetahui dan membedakan wacana argumentasi adalah sebagai berikut.

- a. Berisi argumen-argumen sebagai upaya pembuktian suatu pendapat atau sikap.
- b. Bertujuan meyakinkan pembaca agar mengikuti apa yang dikemukakan penulis.
- c. Menggunakan logika atau penalaran sebagai landasan berpikir.
- d. Bertolak dari fakta-fakta atau evidensi-evidensi.
- e. Bersikap mendesakkan pendapat atau sikap kepada pembaca.
- f. Merupakan bentuk retorika yang sering digunakan dalam tulisan-tulisan ilmiah.
- g. Menggunakan bahasa yang bersifat rasional dan objektif dengan kata-kata bermakna lugas atau denotative.
- h. Alasan, data, atau fakta yang mendukung.
- i. Pembeneran berdasarkan data dan fakta yang disampaikan.

Adapun langkah-langkah dalam menyusun wacana argumentasi adalah sebagai berikut. (a) memilih topik karangan; (b) mengumpulkan bahan karangan; (c) menyusun kerangka karangan; (d) mengembangkan pendahuluan; (e) mengembangkan isi karangan; dan (f) membuat penutup karangan (Keraf, 2007: 104).

Pendapat yang diungkapkan di dalam argumentasi kadang-kadang dapat mengubah perilaku seseorang. Argumentasi dengan alasan yang kuat dapat menuntun pendapat seseorang dan perilaku seseorang pada pendapat dan sikap yang diungkapkan dalam argumentasi. Oleh karena besarnya pengaruh argumentasi terhadap pembaca atau penyimak, maka alasan yang disertakan dalam argumentasi harus betul-betul kuat. Dengan demikian fakta di dalam argumentasi dijadikan sebagai alat untuk meyakinkan seseorang.

Selain langkah pembuatan argumentasi ada pula metode terbaik untuk menyajikan argumentasi dalam suatu bentuk atau suatu rangkaian yang logis dan meyakinkan. Bila penulis tidak mempunyai rencana penyusunan yang baik, maka tulisan yang diungkapkan itu tidak terarah, serta tidak terdapat hubungan antara fakta-fakta atau autoritas. Metode yang akan dipakai dalam argumentasi itu harus terdiri dari: pendahuluan, pembuktian (tubuh argumen), dan kesimpulan.

- a. Pendahuluan



Maksud dari pendahuluan adalah untuk menarik perhatian pembaca, memusatkan perhatian pembaca kepada argumen-argumen yang akan disampaikan serta menunjukkan dasar-dasar mengapa argumentasi itu harus dikemukakan dalam kesempatan tersebut, karena sebuah tenaga yang kuat mempengaruhi sikap pembaca, maka tidak boleh ada hal-hal kontroversial dimasukkan ke dalam pendahuluan. Secara ideal pendahuluan harus mengandung cukup banyak bahan untuk menarik perhatian pembaca. Menetapkan apa dan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam bagian pendahuluan maka penulis hendaknya mempertimbangkan beberapa segi berikut. (1) Penulis harus menegaskan mengapa persoalan itu dibicarakan pada saat ini. Bila dianggap waktunya tepat untuk mengemukakan persoalan itu serta dapat dihubungkan dengan peristiwa-peristiwa lainnya yang mendapat perhatian saat ini, maka fakta-faktanya merupakan suatu titik tolak yang sangat baik; (2) Penulis harus menjelaskan pula latar belakang historis mempunyai hubungan langsung dengan persoalan yang akan diargumentasikan, sehingga dengan demikian pembaca dapat memperoleh pengertian dasar mengenai hal tersebut; dan (3) Dalam bagian pendahuluan penulis argumentasi kadang-kadang mengakui adanya persoalan-persoalan yang tidak dimasukkan dalam argumentasi. Sebaliknya ia mungkin akan menegaskan suatu sistem yang dianggap akan menolong untuk sampai kepada konklusi yang benar.

b. Tubuh Argumen

Tubuh argumen bertujuan untuk membuktikan kebenaran yang akan disampaikan dalam paragraf argumentasi sehingga kesimpulan yang akan dicapai juga benar. Kebenaran yang disampaikan dalam tubuh argumen harus dianalisis, disusun dan dikemukakan dengan mengadakan observasi, eksperimen, penyusunan fakta, dan jalan pikiran yang logis.

c. Kesimpulan

Kesimpulan bertujuan untuk membuktikan kepada pembaca bahwa kebenaran yang ingin disampaikan melalui proses penalaran memang dapat diterima sebagai sesuatu yang logis.

B. Media Pembelajaran Berbasis *iMindMap*

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology* (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang

dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, dkk (1982) mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*”.

Perlu dikemukakan pula bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antarpenerima pesan dengan sumber lewat media tersebut. Namun proses komunikasi itu baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Sedangkan pada umumnya media pembelajaran ialah sebagai penunjang keberhasilan dalam terciptanya pembelajaran yang aktif, efektif, dan kreatif. Media sebagai alat dalam pembelajaran mampu menjadi faktor untuk mengefektifkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, tidak selalu mengajar dengan cara yang konvensional misalnya metode ceramah. Dengan demikian terdapat fungsi dalam media pembelajaran, diantaranya:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar
5. Mengkongkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik, 1986). Sedangkan Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak



hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Sementara berdasarkan klasifikasinya, media ada lima kelompok besar yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optic, proyeksi elektronik atau telekomunikasi.

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, didapat suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu:

1. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam,
2. Media proyeksi diam,
3. Media audio,
4. Media audio visual diam,
5. Media audio visual hidup/film,
6. Media televisi, dan
7. Multimedia.

Berdasarkan uraian di atas mengenai klasifikasi media pembelajaran, *iMindMap* dalam bentuk program atau perangkat lunak masuk ke dalam format klasifikasi “Grafis, bahan cetak, dan gambar diam”.

iMindMap merupakan aplikasi dari pengembangan model pembelajaran *Mind Map* atau Peta Pikiran yang dikemas dalam bentuk program atau *software*. Oleh karena itu, *Mind Map* atau Peta Pikiran adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak Dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. Peta pikiran juga sangat sederhana (Buzan, 2011: 4).

Deporter (2006:152) berpendapat bahwa teknik pencatatan ini dikembangkan pada 1970-an oleh Tony Buzan dan didasarkan pada riset tentang bagaimana cara kerja otak yang sebenarnya. Otak kita sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. *Mind Map* menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik ini dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan, seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah. Ini jauh lebih mudah daripada metode pencatatan tradisional karena ia mengaktifkan kedua belahan otak (kanan dan kiri).

Selanjutnya Hernowo (2007: 73) menyebut *Mind Map* dengan kata Peta Pikiran, bahwa peta pikiran mencatat informasi seperti yang dilakukan otak, mirip cabang-cabang pohon, untuk memudahkan kita mengingat poin-poin utama. Peta pikiran membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah, subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya. Hal ini berarti setiap kali kita mempelajari sesuatu hal maka fokus kita diarahkan pada topik utamanya, poin-poin penting dari topik utama, pengembangan dari setiap poin menjadi subtopik dan mencari hubungan antara setiap subtopik. Dengan cara ini kita akan mendapatkan gambaran hal-hal apa saja yang telah kita ketahui dan area mana saja yang masih belum dikuasai dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas menegaskan bahwa model peta pikiran merupakan cara mencatat ide-ide kreatif dan efektif yang menyerap fakta serta informasi baru dengan sangat menyenangkan. Cara ini lebih membantu menghemat waktu dan mengingat informasi yang diterima maupun yang disampaikan daripada dengan cara tradisional. Dengan demikian peta pikiran membantu dalam belajar, menyusun, dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang diinginkan, serta mengelompokkannya dengan cara yang alami, memberi akses yang mudah dan langsung (ingatan yang sempurna) kepada apapun yang diinginkan.

Penggunaan peta pikiran sebelum menulis memberikan banyak manfaat atau keuntungan. Hernowo (2007:72) menjelaskan beberapa manfaat peta pikiran sebagai berikut.

- a. Merangsang bekerjanya otak kiri dan otak kanan secara sinergis.
- b. Membebaskan diri dari seluruh jeratan aturan ketika mengawali menulis.
- c. Membantu seseorang mengalirkan apapun yang disimpan tanpa hambatan.

Sedangkan DePorter (2006:172) menambahkan ada empat manfaat peta pikiran yaitu sebagai berikut.

- a. Fleksibel

Jika seseorang pembicara tiba-tiba teringat untuk menjelaskan suatu hal tentang pemikiran, dapat dengan mudah menambahkannya ditempat yang sesuai dalam peta pikiran.

- b. Dapat memusatkan perhatian

Dengan membuat peta pikiran membantu kita untuk berkonsentrasi pada gagasan yang dicari sehingga tidak perlu berpikir untuk menangkap setiap kata yang dibicarakan.



c. Meningkatkan pemahaman

Ketika membaca suatu tulisan, peta pikiran akan meningkatkan pemahaman dan memberikan catatan tinjauan ulang yang sangat berarti.

d. Menyenangkan

Dengan menggunakan peta pikiran imajinasi dan kreativitas kita tidak terbatas. Di tambah dengan peta pikiran yang memadukan simbol, gambar, dan warna menjadikan pembelajaran apapun menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan program *iMindMap* yaitu:

1. Untuk dapat mengunduh program ini secara gratis dan resmi beserta petunjuk instalasinya, kunjungi laman www.brainicsmart.com atau www.mybrainic.com
2. Setelah berhasil menginstalasi *iMindMap*, maka akan muncul *icon* *iMindMap* seperti contoh di bawah ini:



a. Silakan klik 2x (lihat lingkaran merah)

b. Setelah diklik 2x, maka Anda akan disambut oleh halaman awal atau *start page* dari *software* ini.



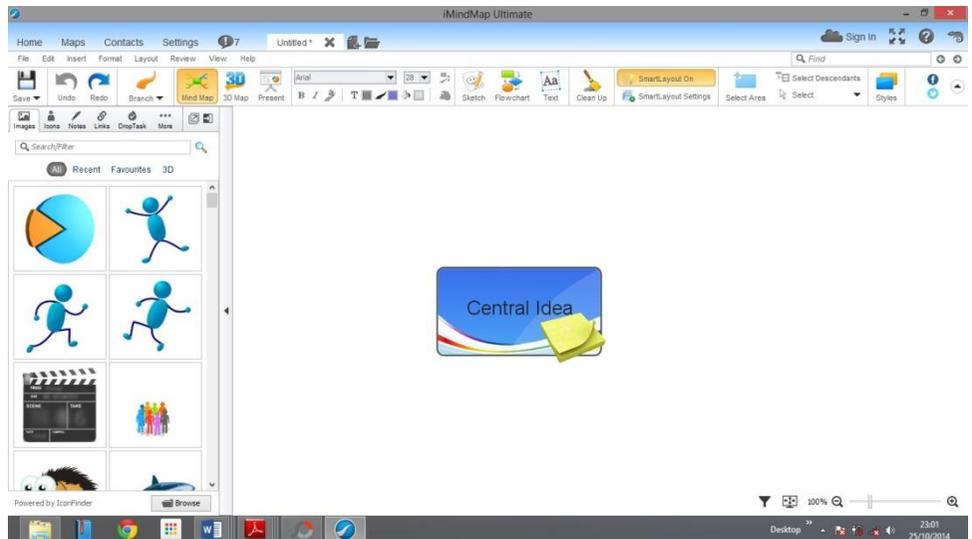
- c. Klik 1x tombol *New Mind Map* (lihat lingkaran merah di atas)
- d. Akan terlihat halaman seperti di bawah ini



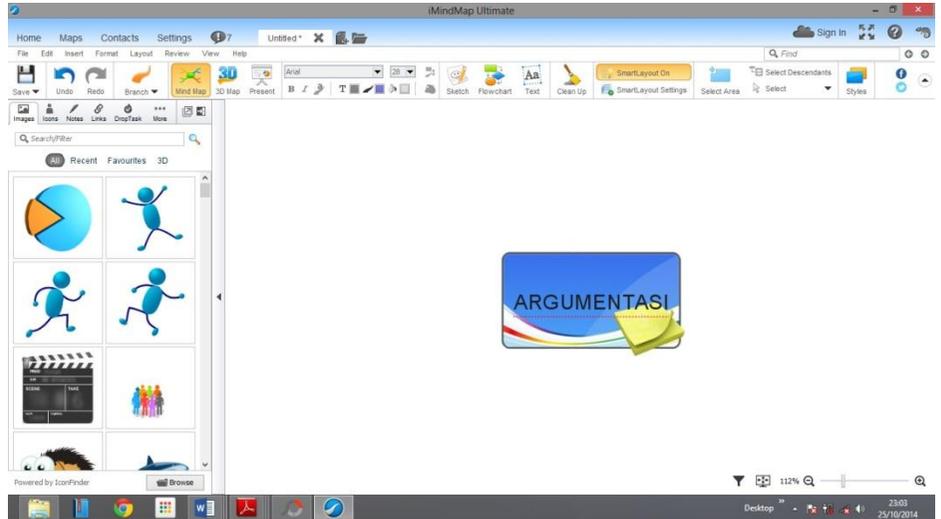
- e. Ini adalah kotak untuk memilih berbagai gambar Pusat Mind Map Anda. Silakan klik 1x gambar yang dipilih (lingkaran merah) lalu klik *Choose* (lingkaran merah).
- f. Anda juga dapat mengklik *browse* (lingkaran merah) di bagian kiri bawah untuk memilih koleksi gambar Anda sendiri. Semua



format .jpeg, .bmp, .png, .tiff dapat dipilih sebagai pusat *Mind Map*. Sebagai contoh di bawah ini:



- g. Kemudian, silakan ketik kata “ARGUMENTASI” lalu klik *Enter*



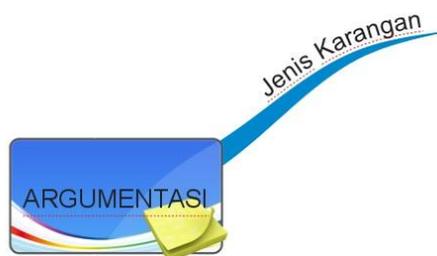
- h. Untuk membuat cabang utama, silakan arahkan *cursor* ke tengah-tengah gambar pusat *Mind Map* dan Anda akan menemukan titik merah seperti di bawah ini. Arahkan *cursor* tepat di atas titik merah tersebut.



- i. Silakan klik dan geser (*click & drag*) dari titik merah ke arah kanan misalnya, dan kemudian lepas klik-nya, maka akan terbentuk cabang kosong seperti di bawah ini:

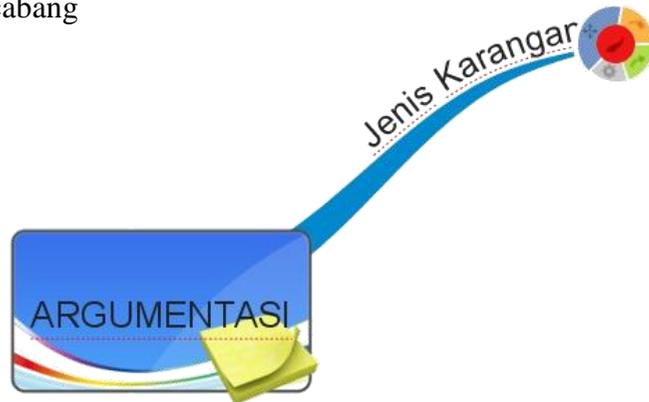


- j. Lalu ketik kata misalnya “Jenis Karangan” dan klik *Enter*, sehingga menjadi cabang utama yang sudah berisi informasi seperti di bawah ini:



- k. Arahkan *cursor* pada ujung cabang utama yang telah terbentuk. Terlihat ada titik merah dan lingkaran biru. Dengan klik & drag ini berguna untuk:
- 1) Bulatan merah : untuk membuat cabang baru
 - 2) Bulatan biru : untuk menggeser dan memanjangkan atau memendekkan cabang yang telah terbentuk

- 3) Bulatan jingga : Untuk membuat cabang kotak (*box branch*)
- 4) Bulatan hijau : Untuk membuat garis penghubung antarcabang (*relationship arrow*)
- 5) Bulatan abu-abu : untuk pengaturan memilih aneka garis atau cabang



- l. Seterusnya lakukan hal yang sama seperti langkah membuat cabang utama yang berisikan informasi sesuai dengan kata kunci di cabang pusat. Sehingga tiap kata membentuk kerangka sebuah tulisan.
- m. Jika sudah selesai, pastikan Anda menyimpan *file* tersebut. Caranya, silakan klik tombol *save*, lalu pilih direktori penyimpanan, beri nama *file* tersebut, dan klik *save* (Windura, 2013: 84-97).

C. Hubungan *Mind Map* dengan Keterampilan Menulis

Tulisan yang baik adalah tulisan yang berkomunikasi secara baik dengan pembaca yang ditujukan oleh tulisan itu. Morris dalam Tarigan (2008: 7) menyatakan bahwa tulisan yang baik merupakan komunikasi pikiran dan perasaan yang efektif. Semua komunikasi tulis adalah efektif dan tepat guna. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa keefektifan menjadi syarat utama sebuah tulisan untuk dapat dipahami oleh masyarakat pada umumnya, sebab ketika tulisan memiliki keefektifan yang memadai, pembaca akan terpengaruh dan memiliki tambahan pemahaman terhadap bahan bacaan yang dibaca. Sedangkan peta pikiran sebagai model dalam keterampilan menulis menyajikan keefektifan, kehematan, dan kekreatifan dalam merencanakan, mengolah, dan mengembangkan sebuah ide atau gagasan menjadi wawasan pengetahuan yang lengkap. Maka hubungan antara keduanya bisa signifikan sebab ide atau gagasanlah yang menjadi faktor utama dalam



penyampaian pesan atau informasi dalam bentuk tulisan, dan *Mind Map* sebagai pengembang ide tersebut menjadi wacana yang utuh.

Berdasarkan kajian teori antara *Mind Map* dengan keterampilan menulis wacana argumentasi terdapat kesimpulan bahwa ketika media *iMindMap* dilaksanakan dengan baik kemungkinan akan memiliki pengaruh terhadap perkembangan keterampilan menulis terutama dalam mengembangkan ide yang diperoleh menjadi sebuah wacana utuh tentu dengan melibatkan proses perencanaan yang baik.

Melalui media *iMindMap* inilah mahasiswa dituntut untuk memunculkan gagasan yang ada di dalam otak yang ditransfer melalui tulisan. *iMindMap* merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak dari otak. Sebab *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Sehingga mahasiswa diharapkan mampu membuat dan mengembangkan wacana argumentasi dengan adanya permainan warna dan kata-kata melalui *Mind Map* yang telah dibuat. Dengan demikian adanya media *iMindMap* diharapkan mahasiswa tidak lagi mengalami kesulitan untuk memperoleh dan menentukan diksi.

SIMPULAN

Menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa memiliki karakteristik berbeda dari keterampilan yang lain. Menulis melibatkan daya intelektualitas, spiritualitas, dan emosionalitas ketika penguasaan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan saling berhubungan. Menulis yang baik diperoleh dari hasil latihan secara terus-menerus sebab menulis merupakan kegiatan yang harus dibudayakan selain keterampilan berbahasa lainnya.

Problematika yang dihadapi dalam menulis ialah bagaimana mengembangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk tulisan yang memiliki koherensi antara pikiran dan perasaan sehingga hasil tulisan yang dibuat bermanfaat dan memiliki pengaruh terhadap pembaca. Hal tersebut menjadi ukuran bahwa kemampuan seseorang bisa dilihat dari cara berpikirnya yang dibentuk dalam tulisan. Kemudian untuk membantu pengembangan keterampilan menulis khususnya wacana argumentasi diperlukan media pembelajaran yang tepat. *iMindMap* diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan menulis yang berawal dari sebuah ide kemudian dirangkaikan, dikembangkan, hingga akhirnya menjadi wacana yang kompleks. Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar.

Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya. Itulah sebabnya maka perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony. 2008. *Buku Pintar Mind Map untuk Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Buzan, Tony. 2011. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- DePorter, Bobby dan Hernacki. 2006. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Djuharie, Otong Setiawan dan Suherli. 2001. *Panduan Membuat Karya Tulis*. Bandung: Yrama Widya.
- Emre, Fachrudin Ambo. 1988. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Hernowo. 2007. *Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar Secara Menyenangkan*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Keraf, Gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rusyana, Yus. 1988. *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan*. Bandung: Diponegoro.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Windura, Sutanto. 2013. *1st Mind Map untuk Siswa, Guru, & Orang tua*. Jakarta: PT. Gramedia.