

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Dasar Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi perkembangan perilaku serta pembentukan pribadi seseorang, pada hakikatnya belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk memiliki kemampuan berupa pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Sagala (2010, hlm. 12) berpendapat bahwa kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling bekerja sama secara terpadu dan komprehensif integral.

Dalam memaknai konsep belajar setiap ahli memiliki batasan yang berbeda, hal ini dapat dilihat dari beberapa pendapat diantaranya yaitu:

- Hilgard & Marquis (dalam Sagala, 2010, hlm.13) mengartikan belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran dan sebagainya sehingga terjadi perubahan dalam diri.
- Gagne (dalam Ruhimat dkk, 2009, hlm.116) memandang bahwa belajar merupakan sebuah proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.
- Henry E. Garret (dalam Sagala, 2010, hlm. 13) berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang mendatangkan perubahan perilaku pada seseorang sebagai akibat dari pengalaman yang telah dilakukannya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan yang bersifat pemerolehan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun terkait nilai dan sikap (afektif) seseorang.

2.1.1.2 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan pengembangan dari istilah pengajaran. Pada dasarnya pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas, yaitu aktivitas belajar dan aktivitas mengajar. Mengajar menurut William H. Burton (dalam Sagala, 2010, hlm.61) adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses mengajar terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu adanya seorang pengajar (guru) dan siswa yang belajar, dalam hal ini peranan guru tidak hanya memberikan informasi kepada siswa, akan tetapi guru juga memberikan arahan dan memfasilitasi siswa dalam kegiatan belajar.

Adapun konsep pembelajaran menurut Corey (dalam Sagala, 2010, hlm. 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Selanjutnya, pembelajaran menurut Dimiyati & Mudjiono (dalam Sagala, 2010, hlm.62) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan penjelasan mengenai konsep pembelajaran menurut kedua ahli tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran dirancang secara sistematis dengan menggunakan kaidah dan cara yang tepat untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Menurut Sagala (200, hlm.62) pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

2.1.1.3 Komponen-Komponen Pembelajaran

Menurut Ruhimat dkk (2009, hlm. 137) ciri utama dari aktivitas pembelajaran yaitu terjadinya interaksi. Interaksi yang terjadi yaitu interaksi antara pembelajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman-temannya, media pembelajaran, dan atau sumber-sumber belajar. Selain itu, Ruhimat dkk juga menyebutkan ciri-ciri pembelajaran lainnya yang berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran itu sendiri, adapun komponen-komponen pembelajaran tersebut terdiri dari tujuan, bahan/materi ajar, media, metode, evaluasi pembelajaran, peserta didik, dan adanya pendidik.

Komponen-komponen tersebut membentuk sebuah sistem yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya, masing-masing komponen memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak dapat dikatakan sempurna apabila salah satu komponen tidak ada, hal ini menunjukkan bahwa komponen tersebut saling berhubungan secara aktif dan saling mempengaruhi.

2.1.2 Pembelajaran Bahasa Jepang

2.1.2.1 Pengertian Bahasa Jepang

Bahasa Jepang adalah bahasa yang lahir dan hidup di negara Jepang, serta dijadikan sebagai bahasa resmi yang dipergunakan oleh masyarakat Jepang. Menurut Shinmura (dalam Sudjianto & Dahidi, 2012, hlm. 1) ciri-ciri bahasa Jepang antara lain yaitu memiliki silabel terbuka, memiliki stuktur yang menempatkan verba di akhir kalimat, memiliki ragam bahasa hormat, dan sebagainya. Untuk lebih jelasnya Sudjianto &

Dahidi dalam bukunya yang berjudul “*Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*” menjelaskan mengenai karakteristik bahasa Jepang “Dilihat dari aspek-aspek kebahasaannya bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat kita amati mulai dari huruf yang dipakainya, kosakata, sistem pengucapan, gramatika dan ragam bahasanya” (2012, hlm. 14).

2.1.2.2 Pembelajaran Bahasa Jepang sebagai Bahasa Asing

Di Indonesia bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang banyak diminati, hal ini didasarkan kepada peningkatan jumlah pembelajar bahasa Jepang dari tahun ke tahun. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, berdasarkan pada data yang terdapat dalam www.republika.co.id/03/04/2014

“Indonesia merupakan negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak kedua di dunia yakni mencapai 3.984.538 orang, demikian hasil perhitungan cepat The Japan Foundation (JF). “saat ini berdasarkan data terbaru tahun 2012 Indonesia merupakan negara dengan jumlah pembelajar Bahasa Jepang terbesar kedua di dunia, dibawah China,” kata Direktur Jendral JF Jakarta, Tadashi Ogawa, selanjutnya beliau mengatakan bahwa “ada peningkatan sebesar 21 persen dibandingkan pendataan tiga tahun sebelumnya yaitu pada tahun 2009, pada waktu itu jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia hanya mencapai 716.353 orang”.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang sebagai bahasa asing Sudjianto (2010, hlm.11) berpendapat bahwa terdapat istilah tersendiri yang dipakai untuk bidang pendidikan bahasa Jepang, yaitu “*Nihongo Kyouiku*”. Hal ini didukung dengan penjelasan Dahidi & Sudjianto (2012, hlm.3) bahwa *Nihongo kyouiku* merupakan pendidikan bahasa Jepang sebagai bahasa asing yang diselenggarakan untuk orang asing. Pada dasarnya tujuan umum pengajaran bahasa Jepang yaitu agar para pembelajar dapat berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan menggunakan bahasa Jepang yang telah dipelajarinya (Sudjianto, 2010, hlm. 70).

Kegiatan pembelajaran bahasa Jepang diselenggarakan dengan berbagai metode sesuai tujuan pembelajaran, materi, sasaran kegiatan pembelajaran, dan komponen-komponen pembelajaran lainnya. Adapun tujuan pembelajaran bahasa Jepang di SMA menurut Sudjianto (2010, hlm.76) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bahasa Jepang untuk kelas pilihan dan bahasa disebutkan bahwa pembelajara bahasa Jepang di Indonesia bertujuan agar para peserta didik memiliki kemampuan dasar berkomunikasi secara sederhana. Berkaitan dengan aktivitas berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang, terdapat empat aspek keterampilan yang harus di kuasai oleh para pembelajarnya yaitu keterampilan mendengar (*kiku ginou*), berbicara (*hanasu ginou*), membaca (*yomu ginou*), dan menulis (*kaku ginou*). Mimaki (dalam Sutedi, 2011, hlm.40) berpendapat bahwa,

“Keterampilan berbicara dan menulis disebut dengan keterampilan produktif atau aktif (*sanshutsuteki kinou*) karena pembelajar menghasilkan dan memproduksi bunyi bahasa atau kalimat yang disampaikan pada lawan bicara atau pembacanya. Sementara keterampilan mendengar dan membaca disebut dengan keterampilan pasif atau statis (*juyouteki kinou*), karena siswa hanya menerima informasi dalam bentuk sederetan bunyi bahasa atau sederetan huruf dalam bentuk tulisan dari lawan bicara atau penulisnya”.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan berkomunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung, sangatlah penting bagi pembelajar untuk mengauasai kedua keterampilan tersebut yaitu keterampilan aktif dan keterampilan pasif.

2.1.2.3 Teknik Pembelajaran Bahasa Jepang

Pada pembahasan sebelumnya, telah disinggung bahwa dalam suatu proses pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran yang memiliki peranan penting, salah satunya yaitu metode pembelajaran. Khusus dalam proses pembelajaran bahasa terdapat pendekatan dan teknik yang erat kaitannya dengan metode pembelajaran. Pendekatan,

metode, dan teknik pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sehingga dalam penggunaannya sering kali disamakan, padahal masing-masing istilah tersebut memiliki arti yang berbeda.

Dalam proses pembelajaran, menurut Sudjianto (2010, hlm.97) pendekatan dapat diartikan sebagai cara memulai sesuatu. Selanjutnya Parera (dalam Sudjianto, 2010, hlm.98) memaknai metode sebagai satu rancangan menyeluruh untuk menyajikan secara teratur bahan-bahan bahasa, tak ada bagian-bagian yang saling bertentangan, dan semuanya berdasarkan pada asumsi pendekatan. Berbeda dengan pendekatan dan metode, Sudjianto (2010, hlm.98) berpendapat bahwa teknik merupakan daya upaya, usaha-usaha, atau cara-cara yang dipergunakan guru dalam mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pengajaran pada waktu itu.

Ada beberapa teknik pembelajaran dalam pendekatan komunikatif pada pembelajaran bahasa Jepang, akan tetapi sebelum masuk pada penjelasan teknik tersebut ada baiknya jika kita mengenal terlebih dahulu pengertian dari pendekatan komunikatif.

Pendekatan komunikatif adalah istilah yang umum tentang pendekatan yang bertujuan untuk melatih kompetensi komunikatif. Menurut Sudjianto (2010, hlm.98) dengan pendekatan komunikatif para pembelajar tidak sekedar diberi berbagai pengetahuan tentang kebahasaan, melainkan diberi kemampuan untuk berkomunikasi praktis berkaitan dengan situasi atau suasana pemakaian bahasa. Adapun teknik-teknik pembelajaran dalam pendekatan komunikatif yaitu:

- Latihan Task

Latihan task (*tasuku renshuu*) adalah latihan yang berusaha agar melaksanakan kreatifitas dan pemahaman kebahasaan untuk menyelesaikan suatu tugas yang sedapat-dapatnya mendekati komunikasi yang sebenarnya.

- *Information Gap*

Di dalam komunikasi pada umumnya terdapat perbedaan kuantitas dan jenis informasi yang dimiliki oleh dua pihak yang sedang berbicara, untuk menutupi hal tersebut maka diselenggarakan tukar menukar informasi. Untuk menjaga jawaban yang alamiah maka dipakailah task yang memakai *information gap*.

- *Role Play*

Kegiatan *role play* adalah cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial (Sudjana, 2009, hlm.89). Hubungan teknik pengajaran *role play* atau sering dikenal dengan istilah bermain peran dengan pendekatan komunikatif yaitu siswa secara aktif dapat mengaplikasikan bahasa Jepang yang dipelajarinya dalam bentuk memainkan peran pada situasi tertentu dengan berkomunikasi secara langsung.

- *Project Work*

Project work adalah latihan yang menyeluruh yang menyelenggarakan komunikasi yang sebenarnya diluar kelas. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara siswa secara kelompok menentukan tema kegiatan, lalu mereka melaporkan hasil kegiatannya baik secara lisan maupun dalam bentuk laporan berdasarkan informasi yang diperolehnya.

2.1.3 Kosakata

2.1.3.1 Hakikat Kosakata

Susanti (2002, hlm.89) berpendapat bahwa kosakata atau pembendaharaan kata adalah jumlah seluruh kata dalam suatu bahasa. Dalam proses pembelajaran menurut Hyed (dalam Marice, hlm.2) kosakata dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu kosakata aktif, kosakata pasif, dan kosakata potensial. Seseorang dikatakan memiliki kosakata aktif apabila ia dapat menggunakannya untuk memproduksi ujaran lisan dan tulisan secara tepat dan benar. Sedangkan kosakata pasif yaitu sekumpulan kata-kata yang dimiliki seseorang yang hanya ia pahami maknanya namun ia tidak bisa memanfaatkannya untuk memproduksi ujaran. Kosakata pasif ini biasanya banyak digunakan

untuk keterampilan mendengar dan membaca. Adapun kosakata potensial yaitu semua kata turunan atau kata mejemuk yang baru bagi seseorang, namun ia dapat menemukan maknanya berdasarkan kata dasar dan pola pembentukannya.

Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa para pembelajar bahasa, khususnya bahasa asing penting sekali untuk menguasai ketiga jenis kosakata tersebut, karena keterampilan berbahasa seseorang sangatlah dipengaruhi oleh kosakata yang dikuasainya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Tarigan (2011, hlm. 2) bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya, semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa.

2.1.3.2 Kosakata dalam Bahasa Jepang

Dalam pembelajaran bahasa Jepang kosakata dikenal dengan istilah *Goi*. Akan tetapi, istilah *goi* sering disamakan dengan istilah *tango*, padahal kedua istilah tersebut memiliki konsep yang berbeda. Shinmura (dalam Sudjianto & Dahidi, 2012, hlm. 97) menjelaskan bahwa *tango* adalah satuan terkecil dari bahasa yang memiliki arti dan fungsi secara gramatikal, sedangkan *goi* (kosakata) adalah keseluruhan kata (*tango*) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Kemudian, Sudjianto & Dahidi (2012, hlm. 98) membagi kosakata dalam beberapa klasifikasi, diantaranya yaitu:

- Kosakata berdasarkan pada cara-cara, standar, atau sudut pandang apa kita melihatnya. Dalam klasifikasi ini, kosakata dikelompokkan berdasarkan karakteristik gramatikalnya yaitu *dooshi* (verba), *i-keiyooshi* (adjectiva-i), *na-keiyooshi* (adjectiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbia), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *jodooshi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel).
- Kosakata berdasarkan para penuturnya, pada kelompok ini kosakata dapat dilihat dari faktor usia, jenis kelamin, dan sebagainya, selain itu dalam klasifikasi ini terdapat pula kata-kata yang termasuk pada *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak), *wakamono kotoba* (bahasa

anak muda/remaja), *roojinggo* (bahasa orang tua), *joseigo* (ragam bahasa wanita), *danseigo* (ragam bahasa pria), *gakusei yoogo* (bahasa mahasiswa).

- Kosakata berdasarkan pekerjaan atau bidang keahliannya didalam bahasa Jepang terdapat beberapa *senmon yougo* (istilah-istilah teknis atau istilah-istilah bidang keahlian).
- Kosakata dilasifikasikan berdasarkan perbedaan zaman dan wilayah penuturnya sehingga ada kata-kata yang tergolong pada bahasa klasik, bahasa modern, dialek Hiroshima, dialek Kansai, dialek Tokyo, dan sebagainya.
- Kosakata berdasarkan pada asal-usulnya, yang dikelompokan menjadi tiga macam yaitu *Wago*, *Kango*, dan *Gairaigo*. Namun, selain ketiga macam kosakata tersebut ada sebuah jenis kosakata yang disebut *Konshugo* yaitu kata-kata yang merupakan gabungan dari beberapa kata dari sumber yang berbeda.

2.1.3.3 Kosakata Bahasa Jepang Kepariwisataan

Berdasarkan pada uraian mengenai jenis kosakata bahasa Jepang, diketahui bahwa terdapat istilah *Senmon Yoogo*. *Senmon yoogo* yaitu istilah yang diberikan untuk kosakata-kosakata yang digunakan pada bidang tertentu, termasuk didalamnya kata-kata yang tergolong dalam bidang pertanian, kedokteran, teknik, perekonomian, pariwisata, dan lainnya.

Dalam penelitian ini, akan mengkaji lebih lanjut mengenai kosakata dasar di bidang kepariwisataan terutama kosakata yang sering digunakan pada industri perhotelan dalam konteks pengajaran bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Pacet berdasarkan pada buku sumber *インドネシアへようこそ* 1 dan 2, kosakata yang akan dijadikan objek penelitian ini meliputi materi ajar pada sub bab:

- Bab 4 Nama Tamu
- Bab 6 Nomor Kamar
- Bab 15 Pesan Hotel part 1 “Informasi tentang hotel”
- Bab 15 Pesan Hotel part 2 “Melayani pemesanan hotel”

2.1.4 Mind mapping

2.1.4.1 Hakikat Mind mapping (Peta Pikiran)

Sekitar tahun 1970-an, Dr. Tony Buzan salah satu pemikir besar dunia telah mengembangkan suatu cara dalam dunia pendidikan yang dapat melatih siswa berfikir dengan lebih berdayaguna, cara tersebut dikenal dengan istilah *Mind Map* (peta konsep/peta pikiran). Menurut Buzan (2013, hlm 2) *mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi dari luar otak-*Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. Tidak hanya itu Buzan (2013, hlm.12) menyatakan *mind map* adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada didalam otak anda yang menakjubkan. Dengan *mind map*, setiap bagian informasi baru yang dimasukan kedalam otak kita secara otomatis akan dihubungkan keseluruhan informasi yang sudah ada.

Menurut Michael Michalko (dalam Buzan, 2013, hlm. 6), *mind mapping* memiliki kegunaan untuk:

- Mengaktifkan seluruh otak
- Membereskan akal dan kekusutan mental
- Memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan
- Membantu menunjukan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah
- Memberikan gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian
- Memungkinkan kita mengelompokkan konsep dan membantu kita membandingkannya
- Mensyaratkan kita untuk memusatkan perhatian pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi tentangnya dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa *mind map* menggunakan kemampuan otak dalam memusatkan pikiran kita pada suatu pokok bahasan, membantu memunculkan ide-ide baru yang kreatif, serta menyerap informasi baru dengan sangat mudah.

Hal ini sejalan dengan pendapat Bobbi de Porter dan Hernacki (dalam Tapantoko, 2011, hlm 26) bahwa *mind map* merupakan metode pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk suatu kesan yang lebih dalam. Seperti kita ketahui otak manusia terdiri dari otak kanan dan otak kiri, dalam *mind mapping* kedua sistem otak diaktifkan sesuai porsinya masing-masing menurut Buzan (2013, hlm. 9) kemampuan otak akan pengenalan visual untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya. Dengan kombinasi dari warna, gambar, garis lengkung, simbol, dan kata, akan merangsang kemampuan kerja otak secara visual, sehingga informasi yang panjang biasa dialihkan menjadi diagram warna-warni, sangat teratur, dan mudah diingat.

Dalam membuat *mind mapping* (peta pikiran) kita harus menyiapkan bahan-bahan berupa kertas kosong tak bergaris, pena dan pensil warna, otak serta imajinasi. Buzan (2013, hlm 15) mengungkapkan ada tujuh langkah dalam membuat *mind map*, diantaranya yaitu:

- Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakan mendatar, karena memulai dari tengah memberikan kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral, karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Gambar sentral akan lebih menarik kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi dan mengaktifkan otak.
- Menggunakan warna yang menarik, karena bagi otak warna sama menariknya dengan gambar, warna membuat *mind mapping* lebih hidup menambah energi pada pemikiran yang kreatif dan menyenangkan.
- Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tingkat tiga ketingkat satu dan dua dan seterusnya, karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengkaitkan dua atau tiga atau empat hal sekaligus. Bila kita

2.1.4.2 *Mind mapping* sebagai Teknik Pembelajaran Kosakata

Berkaitan dengan pembelajaran, Iwan Sugiarto (dalam Tapantoko, 2011, hlm.24-25) berpendapat bahwa *Mind map* merupakan suatu metode pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hafal dan pemahaman konsep siswa yang kuat, siswa juga dapat meningkatkan daya kreatifitas melalui kebebasan berimajinasi. Lebih lanjut Iwan Sugiarto menerangkan bahwa

“*mind mapping* adalah eksplorasi kreatif yang dilakukan oleh individu tentang suatu konsep secara keseluruhan, dengan membentangkan subtopik-subtopik dan gagasan yang berkaitan dengan konsep tersebut dalam satu presentasi utuh pada selembaar kertas, melalui penggambaran simbol, kata-kata, garis, dan tanda panah”.

Mind mapping bertujuan membuat materi pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merean, memperkuat, dan mengingat kembali informasi atau materi yang telah dipelajari.

Arends (dalam tapantoko, 2011, hlm.26) berpendapat bahwa *mind mapp* merupakan suatu cara yang baik bagi siswa untuk memahami dan mengingat sejumlah informasi baru. Dengan penyajian peta konsep yang baik maka siswa dapat mengingat suatu materi dalam jangka waktu yang lebih lama. Menurut Hudojo (dalam Tapantoko, 2011, hlm. 26) melalui proses pembelajaran dengan *mind mapping*, guru membimbing siswa mempelajari konsep suatu materi pelajaran, kemudian siswa mencari inti-inti penting dari materi yang dipelajari. Sehingga melalui proses belajar tersebut siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri dan guru cukup berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar.

Adapun tujuan pembelajaran menggunakan metode *mind mapping* menurut adalah untuk menumbuhkan pengetahuan siswa dalam proses belajar, yaitu teknik untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam penguasaan suatu materi ajar. Sebagaimana yang dikemukakan

oleh Buzan (2008, hlm. 171) *mind mapping* akan membantu anak (siswa) mudah mengingat sesuatu, mengingat fakta, angka, dan rumus dengan mudah, meningkatkan motivasi dan konsentrasi, mengingat dan menghafal menjadi lebih cepat.

Berdasarkan pada penjelasan diatas, banyak ahli yang menggunakan *mind mapping* sebagai metode dalam suatu proses pembelajaran. Akan tetapi dalam penelitian ini, penulis memperlakukan *mind mapping* sebagai teknik dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya metode dan teknik merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, oleh karenanya seseorang terkadang menganggap kedua istilah tersebut sama sehingga sering terjadi kesalahan dalam pemakaiannya. Padahal kedua istilah tersebut memiliki makna yang berbeda.

Mind mapping sebagai metode pembelajaran merupakan rencana penyajian yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis dengan menggunakan *mind mapping*. Sedangkan *mind mapping* sebagai teknik pembelajaran yaitu cara-cara yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan pengajaran waktu itu, cara tersebut yaitu menggunakan *mind mapping*. Dalam penelitian ini, *mind mapping* akan diterapkan dalam pembelajaran kosakata, hal ini dikarenakan *mind mapping* dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan menghafal kosakata-kosakata baru dengan lebih cepat, mengeksplor daya pengetahuan siswa, mengembangkan kreativitas siswa dan membantu meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa dalam mempelajari kosakata.

Buzan (dalam Marice, hlm.5) berpendapat bahwa menggunakan *mind mapping* dapat digunakan untuk mempelajari kosakata baru secara grafis dan terstruktur. Adapun tahap-tahap pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik *mind mapping* dalam penelitian ini yaitu:

- Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran tentang materi pelajaran yang akan dipelajari.

- Siswa mempelajari tentang konsep tentang materi pelajaran yang dipelajarinya dengan bimbingan guru.
- Setelah siswa memahami konsep tentang materi yang telah diterangkan oleh guru, guru mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok sesuai dengan tempat duduk yang berdekatan. Kemudian siswa dihimbau untuk membuat mind mapp (dalam kegiatan ini berupa peta kosakata) dari materi yang dipelajari.
- Untuk mengevaluasi siswa terhadap penguasaan kosakata, guru menunjuk beberapa siswa untuk mempersentasikan hasil pembuatan mind map di depa kelas.
- Dari hasil persentasi yang dilakukan oleh siswa, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.
- Guru memberikan soal latihan tentang materi yang telah dipelajari kepada siswa untuk dikerjakan secara individu.
- Pada akhir pembelajaran diadakan test untuk mengetahui penguasaan kosakata dari hasil penerapan teknik mind map pada maetri pelajaran terkait.

Dari uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan teknik *mind mapping* merupakan cara-cara dalam proses pembelajaran kosakata yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berfiir siswa, dan merupakan usaha untuk membantu siswa dalam menguasai kosakata.

2.1.5 Pembelajaran Bahasa Jepang di SMK

SMK Negeri 1 Pacet merupakan salah satu sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran bloking. Maksud dari sistem bloking yaitu pelaksanaan pembelajaran dalam kurun waktu satu semester terbagi atas dua jenis yaitu blok normatif dan adaptif yang mencakup mata pelajaran umum dan blok produktif yang mencakup mata pelajaran kejuruan.

Pembelajaran bahasa Jepang termasuk kedalam pembelajaran blok produktif, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan dikaitkan dengan materi kejuruan di setiap program keahlian. Di sekolah ini pembelajaran bahasa Jepang difokuskan pada program keahlian kepariwisataan karena penggunaan bahasa asing pada program ini sangat dibutuhkan. Pada pelaksanaannya materi ajar yang diberikan kepada siswa terkait pembelajaran bahasa Jepang hampir sama dengan pembelajaran bahasa Jepang disekolah umum lainnya yaitu bahasa Jepang tingkat dasar dengan ruang lingkup empat aspek yang harus dikuasai oleh siswa. Akan tetapi terdapat sedikit perbedaan antara pembelajaran bahasa Jepang di SMK dan SMA yaitu pembelajaran bahasa Jepang di SMK lebih menekankan pada aspek menyimak dan berbicara dengan materi ajar yang dikaitkan dengan program keahlian kepariwisataan.

2.1.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Suseno Ash Shiddiq (2013) dengan judul penelitian “Pengayaan Pembelajaran Kanji dan Kosakata Dengan *Mind mapping*”. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Suseno penerapan *mind mapping* dikombinasikan dengan media power point sehingga pada proses pembelajaran *mind mapping* berperan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini, penerapan media *mind mapping* difokuskan pada pengajaran kosakata dan kanji berdasarkan bunyi angka dalam huruf kanji.

Penelitian ini dilakukan dengan asumsi dalam pembelajaran bahasa Jepang kemampuan pemahaman sangatlah penting agar tersampainya informasi yang akurat, relevan, dan tepat sasaran. Oleh karena itu, seorang pembelajar bahasa Jepang perlu memiliki penguasaan dan atau pengayaan terhadap kosakata dan kanji. Penerapan media *mind mapping* ini diujicobakan pada mahasiswa tingkat 1 JPBJ FPBS UPI dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana desain pembelajaran dengan menggunakan *mind mapping* yang

dikombinasikan dengan media power point dan keefektifitasan penerapan media *mind mapping* tersebut pada pembelajaran kosakata dan kanji.

Berdasarkan pada hasil penerapan *mind mapping* terhadap mahasiswa tingkat 1 dapat diketahui bahwa *mind mapping* sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan pengayaan kosakata dan kanji. Selain itu, dari hasil analisis terhadap data angket, sebagian besar mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media *mind mapping*.

Selanjutnya, terdapat pula penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dwi Ajeng Anggita Pn, (2012) dengan judul penelitian “Efektifitas Penggunaan *Mind Mapping* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Cimahi dengan subjek penelitian siswa kelas XI dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan model *one-group-pretest-posttest design* yang artinya penelitian dilakukan menggunakan satu kelas tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol). Peneliti melakukan pengukuran melalui tes pada saat sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan dengan *mind mapping*, hal ini dimaksudkan untuk mengukur pengaruh yang didapatkan dari pemberian perlakuan dengan menggunakan *mind mapping* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Simpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu, berdasarkan hasil tes awal, penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan *mind mapping* termasuk kedalam kategori cukup berdasarkan kategori penilaian menurut Arikunto. Selanjutnya dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan *mind mapping* kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jerman meningkat dan berdasarkan kategori penilaian menurut Arikunto, peningkatan tersebut termasuk kedalam

kategori baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan *mind mapping* sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

Selain itu, terdapat pula jurnal yang ditulis oleh Erawati dkk (2013), dengan judul “Efektifitas *Mind Mapping* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Pembelajaran Tingkat Dasar”. Tujuan penulisan jurnal ini sama seperti tujuan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu untuk mengetahui efektifitas penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada pembelajar tingkat dasar. Penulisan jurnal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen murni dengan desain *pre test post test control group design*. Dengan kata lain penelitian ini melibatkan dua kelompok subjek, satu kelompok diberi perlakuan eksperimental (kelompok eksperimen) sedangkan kelompok lainnya tidak di beri perlakuan apa-apa (kelompok kontrol). Penelitian dilakukan terhadap mahasiswa tingkat satu semester dua jurusan Sastra China Binus University.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan dari kedua sampel penelitian. Berdasarkan pada hasil pengujian *pre test* di kelas eksperimen rata-rata nilai tidak lebih dari 75 poin dan pada hasil *post test* setelah diberi perlakuan dengan menggunakan *mind mapping* menunjukkan rata-rata nilai mencapai 75 poin. Dengan demikian terjadi peningkatan pada hasil *post test* yang memperlihatkan bahwa *mind mapping* efektif bila diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada pembelajar tingkat dasar.

2.2 Kerangka Pemikiran

Dalam proses pendidikan peranan guru sangatlah dibutuhkan. Tugas guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar yang mentransfer pengetahuan kepada siswa, tetapi guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa pada pendewasaan. Guru mendidik siswanya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, tujuan tersebut dapat tercapai melalui proses

Cica Taptiani, 2014

Penerapan teknik mind mapping pada pembelajaran kosakata bahasa jepang untuk meningkatkan penguasaan senmon yougo kepariwisataan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belajar mengajar yang merupakan proses menentukan keberhasilan siswa dilihat dari hasil belajar yang didapatnya.

Aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru dikelas yaitu memberikan bekal pengetahuan kepada siswa, supaya pengetahuan dapat diterima dan dipahami oleh siswa, guru dituntut untuk mengembangkan cara-cara atau teknik pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini dilakukan supaya siswa lebih termotivasi untuk belajar dan memudahkan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang diajarkan. Salah satu teknik pembelajaran yang dapat dijadikan teknik pembelajaran yaitu dengan menggunakan *mind mapping*.

Mind mapping (peta pikiran) dalam penelitian ini yaitu suatu teknik pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengeksplor kosakata-kosakata baru yang berkaitan dengan tema materi pelajaran, serta usaha yang dilakukan untuk membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata-kosakata baru khususnya kosakata yang dipergunakan di bidang kepariwisataan. Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan teknik *mind mapping* ini yaitu:

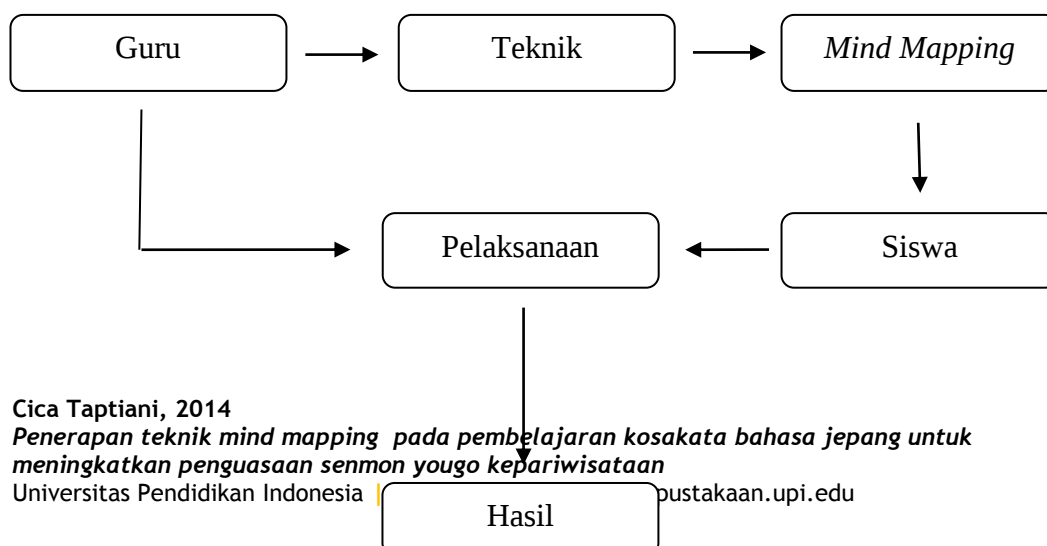
- Mempelajari konsep suatu materi pelajaran
- Menentukan kosakata-kosakata inti
- Membuat *mind mapping* (peta kosakata)

Dalam mempelajari konsep atau tema suatu materi pelajaran, siswa dibimbing terlebih dahulu oleh guru, siswa diberikan penjelasan mengenai tema pelajaran yang akan dipelajari, guru membimbing siswa untuk menemukan kosakata-kosakata kepariwisataan yang berhubungan dengan materi ajar. Menentukan kosakata-kosakata inti, dalam hal ini siswa aktif berfikir dan menemukan kosakata-kosakata inti yang menjadi cabang dari kosakata kunci yang diberikan oleh guru. Membuat atau menyusun *mind map*, dalam hal ini setelah siswa menemukan seluruh kosakata inti dari tema pelajaran kemudian siswa menyusun

kata kunci tersebut menjadi suatu stuktur peta pikiran (dalam hal ini merupakan peta kosakata) yang paling mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa itu sendiri.

Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan teknik *mind mapping* pada pembelajaran kosakata diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri, siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri. Pengalaman yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung terpusat pada kegiatan siswa sepenuhnya, keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator yang membimbing siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan kosakata-kosakata terkait materi pelajaran. Setiap individu memiliki potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang tepat yaitu pembelajaran yang dapat menggali motivasi siswa untuk selalu aktif .

Pembelajaran dengan menerapkan teknik *mind mapping* memfokuskan pada kegiatan kreatif siswa dan keaktifan berfiir siswa, yang akan meningkatkan daya hafal dan pemahaman konsep yang kuat. Selain kegiatan belajar mengajar yang lebih menyenangkan, siswa juga akan lebih termotivasi dalam kegiatan belajar, sanggup untuk belajar mandiri, serta dapat meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi. Hal ini menguatkan bahwa penerapan teknik *mind mapping* merupakan usaha yang tepat digunakan dalam upaya meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Sehingga ada dugaan bahwa pembelajaran kosakata dengan menerapkan teknik *mind mapping* dapat meningkatkan penguasaan *senmon yougo* kepariwisataan siswa, yang berimplikasi terhadap kemampuan berkomunikasi siswa



Gambar 2.3
Skema Kerangka Pemikiran

2.3 Hipotesis Penelitian

Menurut Arikunto (dalam Shiddiq, 2013, hlm.5) “Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- Hipotesa Kerja (H_k) : Adanya pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan dengan menerapkan teknik *mind mapping* pada pembelajaran kosakata untuk meningkatkan penguasaan *senmon yougo* kepariwisataan.
- Hipotesa Nol (H₀) : Tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan dengan menerapkan teknik *mind mapping* dalam pembelajaran kosakata untuk meningkatkan penguasaan *senmon yougo* kepariwisataan.