

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam mempelajari bahasa terdapat empat aspek keterampilan yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak atau mendengar, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Kedua keterampilan seperti kemampuan menyimak dan kemampuan membaca disebut aspek reseptif atau pemahaman informasi yang diterima. Sedangkan kedua keterampilan yang lain, yaitu keterampilan berbicara dan keterampilan menulis disebut dengan aspek produktif atau aspek penggunaan (Danasamita 2009:76).

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sudah lazim untuk dipelajari di Indonesia dewasa ini. Khususnya pemahaman bahasa Jepang sangatlah penting agar tersampainya informasi yang relevan, akurat dan tepat sasaran. Maka dari itu perlu diketahui bahwa penguasaan dan/atau pengayaan kosakata dan kanji sangatlah penting. “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin banyak kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil dalam berbahasa”. (Tarigan, 1985:2).

Seperti yang tertulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengayaan adalah proses, cara, perbuatan mengayakan, memperkaya, memperbanyak (tentang pengetahuan, dan sebagainya) (Depdiknas, 2010:232).

Untuk mempermudah pembelajar dalam menguasai kosakata dan kanji yang akan dipelajari, peneliti mengaplikasikan metode *mind mapping* ke dalam bentuk media. *Mind mapping* menurut Abdurrahman dalam (Damayanti, 2003:23), teknik peta pikiran adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual atau prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Sedangkan media merupakan komponen yang sangat penting dalam aktivitas pembelajaran agar terciptanya inovasi metode, pembelajar yang proaktif, dan materi yang dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu kombinasi antara metode dan media akan terciptanya pembelajaran yang mudah dipahami, isi yang menarik, dan tentunya penguasaan materi secara praktis. Hamalik (1986) dalam buku yang disusun oleh Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Maka dari itu, penulis mempunyai judul penelitian yang berjudul **“PENGAYAAN PEMBELAJARAN KANJI DAN KOSAKATA DENGAN *MIND MAPPING* (Studi Kasus Mind Map Kanji Berdasarkan Bunyi Angka Dalam Huruf Kanji Pada Mahasiswa Tingkat I JPBJ FPBS UPI)”**.

## **1.2. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1.2.1. Rumusan Masalah**

“Masalah perlu dirumuskan secara jelas karena dengan perumusan yang jelas, peneliti diharapkan dapat mengetahui variabel apa yang akan diukur dan

apakah ada alat-alat ukur yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian” (Riyanto, 2001:6). Secara umum masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengayaan pembelajaran kanji dan kosakata dengan menggunakan *mind mapping*? Maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengayaan pembelajaran kanji dan kosakata dengan menggunakan media *mind mapping*?
2. Bagaimana menerapkan pengayaan pembelajaran kanji dan kosakata dengan menggunakan media *mind mapping*?
3. Bagaimana hasil pengayaan pembelajaran kanji dan kosakata dengan menggunakan media *mind mapping*?
4. Bagaimana tanggapan mahasiswa setelah menggunakan media *mind mapping*?

### **1.2.2. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah, penulis membatasi masalah yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Desain pengayaan pembelajaran kanji dan kosakata dengan media *mind mapping* ini adalah membatasi bunyi kanji atau *onpu* seperti 一、二、三、四、五、六、七、八、九、十.
2. Penerapan pengayaan pembelajaran kanji dan kosakata media *mind mapping* ini adalah menggunakan media *microsoft power point*.
3. Penelitian ini hanya menganalisis hasil pengayaan pembelajaran kanji dan kosakata dengan media *mind mapping*.

4. Penelitian ini hanya meneliti tanggapan mahasiswa setelah menggunakan media *mind mapping*

### **1.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dan manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui desain pengayaan pembelajaran kosakata dan kanji dengan media *mind mapping*.
2. Untuk mengetahui penerapan pengayaan pembelajaran kanji dan kosakata dengan media *mind mapping*.
3. Untuk mengetahui hasil pengayaan pembelajaran kanji dan kosakata dengan media *mind mapping*.
4. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa setelah menggunakan media *mind mapping*.

#### **1.3.2. Manfaat Penelitian**

1. Dapat menambah pengetahuan mengenai kosakata dan kanji bagi penulis sendiri.
2. Penyampaian materi lebih menarik sehingga dapat lebih dipahami oleh pembelajar.
3. Pengajar Bahasa Jepang dapat mengetahui tentang pengaruh atau tidaknya media *mind mapping* dalam pengayaan kanji dan kosakata
4. Dapat menjadi bahan acuan dalam penelitian selanjutnya.

## **1.4. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1.4.1. Anggapan Dasar**

Menurut Surakhmad (2006), anggapan dasar adalah sebuah titik tolak dari sebuah pemikiran yang pemikirannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *mind mapping* dan media dalam proses belajar dapat merangsang kemampuan mahasiswa dalam menguasai kanji dan kosakata.

### **1.4.2. Hipotesis**

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010:71). Hipotesis dari penelitian ini adalah:

Hipotesis Nol ( $H_0$ ): tidak adanya perbedaan yang signifikan terhadap kelas eksperimen setelah menggunakan media *mind mapping* dalam menguasai kanji dan kosakata.

Hipotesis Kerja ( $H_k$ ): adanya perbedaan yang signifikan terhadap kelas eksperimen setelah menggunakan media *mind mapping* dalam menguasai kanji dan kosakata.

## 1.5. Definisi Operasional

1. Pengayaan adalah proses, cara, perbuatan mengayakan, memperkaya, memperbanyak (tentang pengetahuan, dan sebagainya). (Depdiknas 2010:232)
2. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun melalui unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Oemar Hamalik 2008:162)
3. Kanji (漢字) adalah huruf yang digunakan dalam rangka baca dan tulis di Jepang. Kanji sebagian besar dibuat di Cina untuk penulisan bahasa Cina. Kanji disampaikan di Jepang kira-kira pada abad ke-4. Oleh sebab itulah huruf tersebut dinamakan kanji yang berarti huruf negeri Kan. (Iwabuchi, 1989:63)
4. Kosakata memiliki banyak definisi yang berbeda-beda, Soedjito dalam Tarigan (1994:447) memaparkan bahwa kosakata merupakan:
  1. semua kata yang terdapat dalam satu bahasa
  2. kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara
  3. kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan
  4. daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Selain itu, salah satu tulisan Kridalaksana dalam Tarigan (1994:446) menyatakan bahwa kosakata adalah:

1. komponen bahasa yang memuat secara informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa
2. kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa
3. daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Dalam bahasa Jepang, kosakata dikenal dengan *goi* yaitu kumpulan kata yang berhubungan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu dalam bahasa itu. (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004:98)

5. Amin dalam Mia Sumiasih (2002:21) *mind mapping* atau peta konsep mempunyai konsep dimensi vertikal yang menyajikan suatu rangkaian dari konsep-konsep umum ke konsep-konsep yang lebih khusus. Konsep-konsep yang lebih umum berada di atas lalu ke bawah. Satu konsep bertemu dengan konsep-konsep yang lebih spesifik dan disebut konsep subordinat.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* atau eksperimen semu yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (Arikunto, 2010:80). Desain eksperimen yang digunakan adalah *pre-test and post-test group design*. Yaitu peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kontrol atas dirinya (Suryana, 1996:11)



Tabel 1.1 desain eksperimen

0 <sup>1</sup>	X	0 <sup>2</sup>
----------------	---	----------------

Keterangan:

0<sup>1</sup>: *pre-test*

X: *treatment* atau perlakuan

0<sup>2</sup>: *post-test*

(Arikunto, 2010:85)

### 1.6.2. Populasi dan Sampel Penelitian

#### a. Populasi

“Populasi berhubungan dengan data, bukan manusianya.” (Margono, 2009:118). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.

#### b. Sampel

“Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti” (Arikunto, 2010:174). Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI

### 1.6.3. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Suseno Ash Shiddiq, 2013

PENGAYAAN PEMBELAJARAN KANJI DAN KOSAKATA DENGAN MIND MAPPING : Studi Kasus Mind Map Kanji Berdasarkan Bunyi Angka Dalam Huruf Kanji Pada Mahasiswa Tingkat I JPBJ FPBS UPI  
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu



a. *Pre-test*

*Pre-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa dalam pembelajaran kanji dan kosakata.

b. *Post-test*

*Post-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah menggunakan media *mind mapping* dalam pembelajaran kanji dan kosakata.

c. Angket

Untuk mengetahui tanggapan atau respon para pembelajar mengenai media *mind mapping* ini.

#### 1.6.4. Teknik Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam mengumpulkan dan mengolah data penelitian adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur, dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan teoritis yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.
2. Menentukan sampel untuk kelas eksperimen
3. Memberikan *pre-test* pada setiap kelompok penelitian.
4. Memberikan perlakuan kelompok penelitian.
5. Memberikan *post-test* pada setiap kelompok penelitian.
6. Memberikan angket pada kelompok eksperimen.
7. Menganalisis data.
8. Menyusun laporan penelitian.
9. Melaporkan hasil penelitian.

### 1.6.5. Teknik Pengolahan Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, data harus segera digarap oleh peneliti. Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data sebagai berikut.

- a. Menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.
- b. Mendeskripsikan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.
- c. Menentukan skor *pre-test* dan *post-test*

