

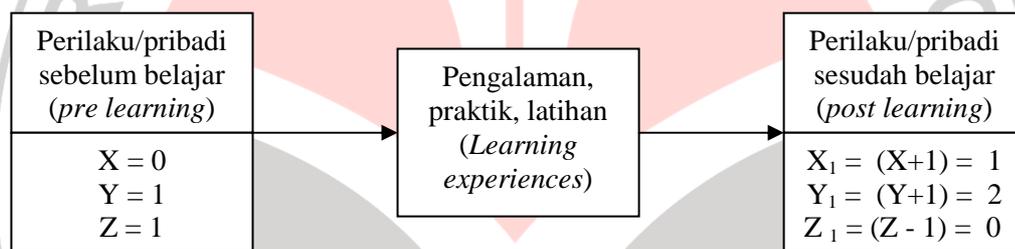
BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran

1. Belajar

Menurut kalangan psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu (Makmun, 2001:157). Secara visual perubahan perilaku atau pribadi tersebut pada prinsipnya dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Perubahan Perilaku atau Pribadi

Menurut Sudjana, belajar adalah alat untuk mencapai tujuan pengajaran (2002: 45).

“Belajar merupakan perkayaan materi pengetahuan (material) atau perkayaan pola-pola sambutan (responses) perilaku baru (behaviour)”

(John Locke dalam Sudjana, 2001: 159).

“*Learning is psychology behavioral modification especially through experience or conditioning*” (Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dicapai melalui pengalaman atau pengkondisian)”

(<http://education.yahoo.com>)

Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan penambahan materi pengetahuan yang berupa fakta, informasi, prinsip atau hukum ataupun kaidah prosedur pola kerja atau teori sistem nilai-nilai dan sebagainya. Selain itu juga, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pembelajar sesuai dengan pelatihan atau pengalaman yang ia peroleh untuk mencapai tujuan pengajaran.

2. Proses Belajar Mengajar

Proses Belajar Mengajar menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001: 1) bahwa "Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan." Sedangkan Arief Sadiman (1993: 11) mengemukakan bahwa "Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pengertian proses belajar mengajar dapat disimpulkan sebagai proses komunikasi yang bersumber dari penyampai pesan (guru) sebagai pelaksana pembelajaran kepada penerima pesan (siswa) sebagai pelaksana proses belajar, kegiatan belajar mengajar ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan digunakan metodologi pengajaran berupa media dan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajarnya.

Berhasil atau tidaknya pencapaian suatu tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar yang dilakukan mahasiswa baik saat di dalam

kelas maupun di luar kelas, oleh karena itu belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Mengajar merupakan suatu keahlian yang harus dimiliki oleh setiap pengajar sebagai tenaga pendidik. Mengajar bukan merupakan tugas yang ringan bagi seorang pengajar. Pengajar harus berhadapan dengan sekelompok mahasiswa yang memerlukan bimbingan dan pembinaan kearah yang lebih baik. Mengajar menurut Slameto (2003: 30) berpendapat bahwa “Mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar.” Alvin Howard (Slameto, 2003: 32) dalam buku yang sama mengemukakan definisi mengajar yaitu “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciation* (penghargaan) dan *knowledge*.”

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Mengajar

Menurut Dollar dan Miller (Sudjana, 2001: 164) terdapat empat hal yang mempengaruhi keefektivan proses belajar mengajar.

- a. Adanya motivasi, pembelajar harus menghendaki sesuatu.
- b. Adanya perhatian dan mengetahui sasaran, pembelajar harus memperhatikan sesuatu.
- c. Adanya usaha, pembelajar harus melakukan sesuatu.
- d. Adanya evaluasi dan pematapan hasil, pembelajar harus memperoleh sesuatu.

B. Peta Pikiran (*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.

Amin (dalam Mia Sumiasih, 2002:21) mengemukakan bahwa peta konsep mempunyai dimensi vertikal yang menyajikan suatu rangkaian kesatuan dari konsep-konsep umum ke konsep-konsep yang lebih khusus. Konsep-konsep yang lebih umum berada di atas lalu turun ke bawah. Satu konsep bertemu dengan konsep-konsep yang lebih spesifik dan disebut konsep-konsep subordinat. Pemberian contoh-contoh bertujuan untuk menambah kebermaknaan bagi mahasiswa. Dengan demikian penggunaan teknik peta pikiran dalam proses belajar mengajar di kelas dapat mengurangi kepasifan mahasiswa dan memacu peningkatan minat serta partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Mind Mapping atau Peta Pikiran adalah metode mempelajari konsep yang ditemukan oleh Tony Buzan. Konsep ini didasarkan pada cara kerja otak menyimpan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa otak kita tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel saraf yang terjejer rapi melainkan dikumpulkan pada sel-sel saraf yang bercabang-cabang yang apabila dilihat sekilas akan tampak seperti cabang-cabang pohon. Dari fakta tersebut maka disimpulkan apabila kita juga menyimpan informasi seperti cara kerja otak, maka akan semakin baik informasi tersimpan dalam otak dan hasil akhirnya tentu saja proses belajar kita akan semakin mudah.

1. Penggunaan Peta Pikiran (*Mind Mapping*) dalam Proses Pembelajaran

Melalui pembuatan peta pikiran yang bersifat tematik dan radial, mengakibatkan mahasiswa diarahkan pada apakah tema utamanya, poin-poin penting dari tema utama yang sedang dipelajari, pengembangan dari setiap poin penting tersebut dan mencari hubungan antara setiap poin. Dengan cara ini maka mahasiswa mendapatkan gambaran mengenai hal-hal apa saja yang telah diketahuinya dan area mana saja yang masih belum dikuasai dengan baik. Dengan begitu, mahasiswa dapat mengulang kembali area yang belum dikuasainya hingga materi tersebut dapat dikuasainya dengan baik.

Peta pikiran yang menggabungkan teks dan gambar ini akan membantu seseorang dalam mengelola informasi, menambahkan kaitan dan asosiasi, serta menjadikan informasi lebih bertahan lama dalam ingatan. Manfaat ini erat kaitannya dengan manfaat penggunaan peta pikiran dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan peta pikiran dapat memudahkan mahasiswa dalam mengelola informasi yang disajikan dalam bentuk simbol, kata-kata kunci yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mengingat informasi yang dipelajari serta berdampak positif pada hasil belajar mahasiswa.

Selain itu mahasiswa juga dapat menghemat waktu dan memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya. Keuntungan yang diperoleh mahasiswa dari penggunaan peta pikiran ini jelas akan berdampak pada peningkatan hasil belajar mahasiswa yang dapat dilihat dari peningkatan nilai ujian mereka.

2. Ciri-ciri Peta Pikiran

Menurut Dahar (1989: 125) peta pikiran memiliki empat ciri, yaitu.

- a. Peta pikiran adalah suatu cara untuk memperlihatkan konsep-konsep dan proposisi-proposisi suatu bidang studi, apakah itu studi fisika, kimia, biologi, matematika, sejarah, ekonomi, geografi dan lain-lain. Dengan membuat sendiri peta pikiran, mahasiswa dapat “melihat” bidang studi itu lebih jelas dan mempelajari bidang studi itu lebih bermakna.
- b. Peta pikiran merupakan suatu gambar dua dimensi dari suatu bidang studi, atau suatu bagian dari bidang studi. Ciri inilah yang dapat memperlihatkan hubungan-hubungan proporsional antara konsep-konsep yang penting, melainkan juga hubungan antara konsep-konsep tersebut.
- c. Peta pikiran menggambarkan hubungan-hubungan antara konsep-konsep. Tidak semua konsep mempunyai bobot yang sama. Hal ini berarti ada beberapa konsep yang lebih umum dari pada konsep-konsep yang lain.
- d. Peta pikiran memperlihatkan suatu hierarki antara konsep-konsep. Pada bagian teratas pada konsep terdapat konsep yang paling umum, makin ke bawah konsep-konsep makin khusus disertai dengan contoh-contoh.

3. Manfaat Peta Pikiran (*Mind Mapping*)

Peta pikiran memiliki kegunaan yang esensial yaitu untuk merangsang ide-ide dan membangun hubungan logis antara ide-ide tersebut. Berikut ini manfaat dari teknik peta pikiran.

- a. Fleksibel. Artinya jika suatu ide yang tiba-tiba teringat maka segera dapat ditambahkan ditempat yang sesuai dalam peta pikiran tanpa mengubah susunan yang telah ada.

- b. Dapat memusatkan pikiran. Dalam menyusun sebuah tulisan, peta pikiran dapat memusatkan perhatian para penulis pada satu ide pokok.
- c. Meningkatkan pemahaman. Ketika membaca suatu tulisan atau laporan, teknik peta pikiran akan meningkatkan pemahaman dan memberikan catatan tinjauan ulang yang sangat berarti nantinya.
- d. Menyenangkan. Imajinasi dan kreativitas yang terbatas dapat menjadikan pembuatan dan peninjauan ulang yang lebih menyenangkan.

4. Langkah-langkah Membuat *Mind Mapping*

- a. Menulis gagasan utama di tengah-tengah kertas dan melingkupinya dengan lingkaran, persegi atau bentuk lain. Hal tersebut dilakukan untuk membantu memori.
- b. Menambahkan sebuah cabang yang ke luar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang-cabangnya akan bervariasi, tergantung pada jumlah gagasan atau segmen. Gunakan warna-warna yang berbeda untuk tiap cabang.
- c. Menuliskan kata-kata kunci atau frasa pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan lebih detail. Kata-kata kunci tersebut merupakan kata yang dapat menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan.
- d. Menambahkan simbol-simbol atau ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik. Simbol-simbol tersebut dapat berupa binatang, hati atau simbol-simbol yang dianggap menarik.
- e. Menggunakan huruf kapital pada setiap gagasan utama.
- f. Menuliskan gagasan-gagasan penting dengan huruf yang besar.

- g. Menggaris bawahi kata-kata penting dengan menggunakan huruf-huruf yang tebal.
- h. Bersikap kreatif dan berani karena otak lebih mengingat hal yang tidak biasa.
- i. Menggunakan bentuk-bentuk acak untuk menunjukkan hal-hal atau gagasan tertentu.
- j. Membuat peta pikiran secara horizontal untuk memperbesar ruang bagi ide-ide yang banyak.

C. Pokok Materi *Nihonjijo*

1. Kehidupan Orang Jepang

Negara Jepang kaya dengan berbagai kebudayaan leluhurnya yang beraneka ragam. Walaupun saat ini perkembangan teknologi di Jepang semakin maju, namun sisi tradisional masih terus dilestarikan hingga sekarang ini. Berikut ini adalah salah satu dari berbagai macam kebudayaan Jepang yang masih terus berlangsung hingga saat ini.

a. Pakaian

Kimono (着物) adalah pakaian tradisional Jepang. Arti harfiah kimono adalah baju atau sesuatu yang dikenakan (*ki* berarti *pakai*, dan *mono* berarti *barang*).

Kimono sudah ada sejak zaman edo (1600-1868). Pada zaman Meiji (1869 – 1912) pria dan wanita Jepang mulai mengenal pakaian ala barat atau juga disebut *yōfuku* (洋服). Di masa itu banyak pria dan wanita Jepang memakai pakaian Eropa/Barat yang mengakibatkan kimono hanya digunakan pada kesempatan formal saja.

Kimono dipakai oleh orang Jepang hanya pada waktu tertentu saja. Misalnya pada hari kedewasaan atau *seijin shiki* (成人式), hari pernikahan atau *kekkon shiki* (結婚式) dan pada perayaan festival.

Pada zaman sekarang, kimono berbentuk seperti huruf "T", mirip mantel berlengan panjang dan berkerah. Panjang kimono dibuat hingga ke pergelangan kaki. Wanita mengenakan kimono berbentuk baju terusan, sementara pria mengenakan kimono berbentuk setelan. Kerah bagian kanan harus berada di bawah kerah bagian kiri. Sabuk kain yang disebut obi dililitkan dibagian perut/pinggang, dan diikat di bagian punggung. Alas kaki sewaktu mengenakan kimono adalah *zōri* atau geta.

Kimono di bagi menjadi 2 macam yaitu kimono wanita dan kimono pria.

1) Kimono Wanita

Tingkat formalitas kimono wanita ditentukan oleh pola tenunan dan warna, mulai dari kimono paling formal hingga kimono santai. Berdasarkan jenis kimono yang dipakai, kimono bisa menunjukkan umur pemakai, status perkawinan, dan tingkat formalitas dari acara yang dihadiri.

- Kurotomesode

Kurotomesode adalah kimono paling formal untuk wanita yang sudah menikah. Bila berwarna hitam, kimono jenis ini disebut kurotomesode (arti harfiah: hitam). Kurotomesode memiliki lambang keluarga di tiga tempat yaitu di punggung, di dada bagian atas (kanan/kiri), dan bagian belakang lengan (kanan/kiri). Ciri khas kurotomesode adalah motif indah pada *suso* 裾 (atau

bagian bawah sekitar kaki) depan dan belakang. Kurotomesode dipakai untuk menghadiri resepsi pernikahan dan acara-acara yang sangat resmi.

- Irotomesode

Irotomesode yang dibuat dari kain berwarna disebut irotomesode (arti harfiah: berwarna). Bergantung kepada tingkat formalitas acara, pemakai bisa memilih jumlah lambang keluarga pada kain kimono, mulai dari satu, tiga, hingga lima buah untuk acara yang sangat formal. Kimono jenis ini dipakai oleh wanita dewasa yang sudah/belum menikah. Kimono jenis irotomesode dipakai untuk menghadiri acara yang tidak memperbolehkan tamu untuk datang memakai kurotomesode, misalnya resepsi di istana kaisar. Sama halnya seperti kurotomesode, ciri khas irotomesode adalah motif indah pada *suso*.



Gambar 2.2 Kurotomesode



Gambar 2.3 Irotomesode

- Furisode

Furisode adalah kimono paling formal untuk wanita muda yang belum menikah. Bahan berwarna cerah dengan motif mencolok di seluruh bagian kain. Ciri khas furisode adalah bagian lengan yang sangat lebar dan menjuntai ke bawah. Furisode dikenakan sewaktu menghadiri upacara *seijin shiki* (成人式),

menghadiri resepsi pernikahan (結婚式), upacara wisuda (卒業式), atau *hatsumōde* 初詣 (berziarah ke tempat suci pada hari pertama tahun baru).

- Hōmongi

Hōmon-gi (訪問着, arti harfiah: baju untuk berkunjung) adalah kimono formal untuk wanita, sudah menikah atau belum menikah. Pemakainya bebas memilih untuk memakai bahan yang bergambar lambang keluarga atau tidak. Ciri khas hōmongi adalah motif di seluruh bagian kain, depan dan belakang. Hōmongi dipakai sewaktu menjadi tamu resepsi pernikahan, upacara minum teh, atau merayakan tahun baru.



Gambar 2.4 Furisode



Gambar 2.5 Hōmongi

- Iromuji

Iromuji adalah kimono semiformal, namun bisa dijadikan kimono formal bila iromuji tersebut memiliki lambang keluarga. Sesuai dengan tingkat formalitas kimono, lambang keluarga bisa terdapat 1, 3, atau 5 tempat (bagian punggung, bagian lengan, dan bagian dada). Iromoji dibuat dari bahan tidak bermotif dan bahan-bahan berwarna lembut, seperti merah jambu, biru muda, atau kuning muda atau warna-warna lembut. Iromuji dengan satu lambang keluarga bisa digunakan untuk menghadiri upacara minum teh.

- Tsukesage

Tsukesage adalah kimono semiformal untuk wanita yang sudah atau belum menikah. Menurut tingkatan formalitas, kedudukan tsukesage hanya setingkat dibawah homongi. Kimono jenis ini tidak memiliki lambang keluarga. Tsukesage dikenakan untuk menghadiri upacara minum teh yang tidak begitu resmi, pesta pernikahan, pesta resmi, atau merayakan tahun baru.



Gambar 2.6 Iromuji



Gambar 2.7 Tsukesage

- Yukata

Yukata (浴衣, baju sesudah mandi) adalah jenis kimono yang dibuat dari bahan kain katun tipis tanpa pelapis. Dibuat dari kain yang mudah dilewati angin, yukata dipakai agar badan menjadi sejuk di sore hari atau sesudah mandi malam berendam dengan air panas.

Menurut urutan tingkat formalitas, yukata adalah kimono nonformal yang dipakai pria dan wanita pada kesempatan santai di musim panas, misalnya sewaktu melihat pesta kembang api, matsuri (*ennichi*), atau menari pada perayaan *obon*. Yukata dapat dipakai siapa saja tanpa mengenal status, wanita sudah menikah atau belum menikah.

2) Kimono Pria

Kimono pria dibuat dari bahan berwarna gelap seperti hijau tua, coklat tua, biru tua, dan hitam.

- Kimono Formal

Kimono formal berupa setelan *montsuki* hitam dengan *hakama* (celana berkaki lebar) dan *haori* (jaket longgar). Bagian punggung *montsuki* dihiasi lambang keluarga pemakai. Setelan *montsuki* yang dikenakan bersama *hakama* dan *haori* merupakan busana pengantin pria tradisional. Setelan ini hanya dikenakan sewaktu menghadiri upacara sangat resmi, misalnya resepsi pemberian penghargaan dari kaisar/pemerintah atau *seijin shiki* (成人式).

- Kimono santai *kinagashi*

Pria mengenakan *kinagashi* sebagai pakaian sehari-hari atau ketika keluar rumah pada kesempatan tidak resmi. Aktor kabuki mengenakannya ketika berlatih. Kimono jenis ini tidak dihiasi dengan lambang keluarga.



Gambar 2.8 Kimono Formal



Gambar 2.9 Kimono Santai

b. Makanan

Nasi merupakan makanan pokok orang Jepang, sedangkan ikan adalah lauk yang penting. Masakan tradisional Jepang amat mementingkan penggunaan bahan-bahan segar.

1) Tempura

Tempura adalah makanan laut, sayuran, jamur dan potongan-potongan makanan lainnya dilapisi dengan adonan tempura dan digoreng. Tempura berasal dari Portugis dan diperkenalkan ke Jepang pada abad ke-16. Tetapi sekarang telah menjadi salah satu masakan yang paling terkenal di internasional sebagai masakan khas Jepang.



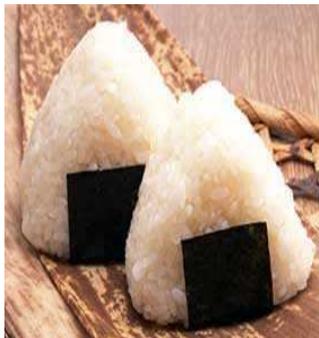
Gambar 2.11 Tempura

2) Onigiri

Onigiri adalah nasi yang dibungkus dengan rumput laut atau *nori*. Rasanya sedikit asin dan seringkali mengandung beberapa makanan tambahan di tengah, misalnya *umeboshi* (acar plum Jepang), serutan ikan tongkol kering, ikan tuna atau salmon.

3) Sushi

Sushi adalah gulungan kecil nasi bercuka yang di atasnya diberi irisan ikan mentah.



Gambar 2.12 Onigiri



Gambar 2.13 Sushi

c. Festival

1) Setsubun

Hari ketiga bulan Februari, malam sebelum hari pertama musim semi dikenal dengan sebutan setsubun. Kegiatan yang dilakukan adalah menyebarkan atau menaburkan kacang kedelai disekitar rumah. Hal ini dilakukan untuk mengusir roh jahat yang ada di rumah.

2) Natsumatsuri

Natsumatsuri adalah festival musim panas yang diadakan untuk mengusir roh-roh yang membawa keburukan atau kesialan.

3) Tanabata

Tanabata atau festival bintang dirayakan setiap tanggal 7 juli. Perayaan tanabat merupakan sebuah legenda yang mengisahkan pertemuan dua bintang (altair dan vega) yang terpisah dan hanya dapat bertemu satu kali setiap tahun yaitu pada malam tersebut. Pada festival ini orang-orang menuliskan harapan dan keinginan mereka pada secarik kertas berwarna dan mengikatkannya pada batang pohon bambu.

4) Koinobori

Koinobori adalah tiruan ikan koi yang terbuat dari kain dan dinaikkan ke udara dengan menggunakan tiang. Kebiasaan ini berasal dari negeri Cina mengenal kegagahan ikan koi yang dapat melompati air terjun di sungai Kuning untuk kemudian menjadi naga. Menaikkan koinobori ke angkasa sebagai perlambang yang mengharapkan agar anak laki-laki sehat dan kuat seperti ikan koi.



Gambar 2.14 Koinobori