

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 PEMBELAJARAN

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu, yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan berdasarkan atas kecenderungan tanggapan bawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya: kelelahan, pengaruh obat-obatan, dan sebagainya). (Hilgard dan Bower, 1975:2)

Sedangkan menurut Nana Sudjana (1995:5) belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang, yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, dan sikap serta tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Perubahan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui latihan, bukan perubahan dengan sendirinya karena pertumbuhan kematangan atau karena keadaan sementara. (Pasaribu, 1983:59)

Jadi belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh pengalaman yang akan menimbulkan perkembangan

intelektual, yaitu jumlah struktur yang tersedia yang dapat dipergunakan seseorang pada saat-saat tertentu dalam perkembangannya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Sama halnya dengan belajar, mengajar pun pada dasarnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengkoordinasi lingkungan yang berada di sekitar anak didik, sehingga dapat mendorong anak didik untuk belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan pada anak didik dalam belajar. (Sudjana, 1991:29)

Sedangkan menurut Nana Sudjana (1996:7) mengajar adalah mengatur dan mengkoordinasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan siswa melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dipahami bahwa pada hakikatnya proses mengajar adalah proses membimbing siswa untuk melakukan proses belajar. (Wiliam Burton)

2.1.3 Belajar Mengajar

Setelah mengetahui pengertian belajar dan mengajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan belajar mengajar adalah interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pengajaran, yakni kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalamannya. (Sudjana, 1989:6)

Dapat dikatakan bahwa inti proses belajar mengajar adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. (Djamarah dan Zain, 2002:44)

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa belajar mengajar adalah interaksi antara pembelajar dengan pengajar dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan pengajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran diartikan sebagai “ suatu proses, perbuatan, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.” (KBBI, 1999:15)

Sedangkan menurut Abin Syamsudin (1981:13) pembelajaran ditekankan dengan terjadinya perilaku belajar pada pihak siswa dan perilaku mengajar pada pihak guru yang berlangsung tidak hanya satu arah (*one way system*). Melainkan timbul secara timbal balik (interaktif) di dalam suatu kerangka kerja (*frame work*).

Pada keseharian di sekolah, istilah pembelajaran sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar terdapat interaksi guru dengan siswa dan antara sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku siswa.

Jadi pembelajaran adalah suatu aktivitas dan usaha yang disengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi dengan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

2.2 Kosakata Bahasa Jepang

2.2.1 Pengertian Kosakata

Dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang kosakata merupakan bagian terpenting dalam berkomunikasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Tarigan (1993:2) “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa.”

Dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/kosakata> dijelaskan bahwa:

”Kosakata (Inggris: *vocabulary*) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau identitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru.”

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999:597) mendefinisikan kosakata adalah ”pembendaharaan kata”.

Adapun menurut Soedjito (1992:34) kosakata adalah,

1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa,
2. Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara atau penulis,
3. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan,
4. Daftar kata yang disusun seperti kamus yang disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kosakata adalah himpunan atau pembendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang untuk menyusun kalimat baru sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tulisan sebagai identitas bahwa seseorang memiliki kuantitas dan kualitas dalam berbahasa.

Dalam bahasa Jepang kosakata disebut *Goi* yang memiliki definisi keseluruhan kata berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. (Shinmura, 1998-875)

Hampir sama dengan pengertian di atas, pada umumnya Asano Yuriko (1981) dan Kasuga shoozoo (1988) sependapat dengan Machi Hiromitsu dalam memberikan konsepsi *Goi* yang mengatakan bahwa kanji /彙/ pada kata /語彙/ adalah *atsumeru koto* 'kumpulan' atau 'himpunan'. Oleh sebab itu, *goi* dapat didefinisikan sebagai *go no mure* atau *go no atsumari* 'kumpulan kata'. (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004:97)

Jadi dapat disimpulkan kosakata bahasa Jepang adalah kumpulan kata yang berhubungan dengan bahasa Jepang atau dengan bidang tertentu dalam bahasa Jepang.

2.2.2 Peranan Kosakata dalam Proses Belajar Mengajar

Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang (pemakai bahasa) menguasai sejumlah kosakata suatu bahasa dan mempergunakannya secara tepat dan serasi dalam kegiatan berbahasa (berkomunikasi).

Dalam kehidupan berbahasa penguasaan kosakata memiliki peranan penting, karena ide atau pikiran seseorang hanya akan dipahami dengan baik oleh pihak lain apabila ide tersebut dapat diungkapkan dengan kosakata yang dipilih secara

tepat. Sehubungan dengan hal tersebut, kualitas keterampilan berbahasa seseorang tergantung pada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Oleh sebab itu, perkembangan penguasaan kosakata seseorang berpengaruh pula pada kemampuan dan keterampilan mengungkapkan idenya dengan bahasa secara tepat. Dengan demikian, perkembangan kosakata berarti pula adanya perubahan dalam kehidupan.

Begitu pula dalam proses belajar mengajar bahasa, dalam hal ini bahasa Jepang. Penguasaan kosakata juga merupakan syarat mutlak untuk dapat melaksanakan proses belajar mengajar. Peranan penguasaan kosakata bahasa Jepang bukan hanya dalam kegiatan berbicara, melainkan berperan pula pada semua aspek keterampilan berbahasa, yakni kegiatan menulis, membaca, berbicara, serta menyimak.

Dengan penguasaan kosakata yang baik maka siswa semakin dapat mengembangkan ide maupun gagasan yang dimiliki pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian akan terjadi interaksi yang aktif antara guru dan siswa yang akan berdampak positif pada proses belajar mengajar, yaitu terciptanya proses serta hasil pembelajaran yang baik dan berkualitas.

2.3 Metode *Mind Map*

2.3.1 Pengertian *Mind Map*

Mind Map berasal dari kata bahasa Inggris yaitu, *Mind* yang berarti pikiran dan *Map* yang berarti peta. *Mind Map* atau peta pikiran adalah sistem pencatatan revolusioner yang menggunakan gambar, warna, cabang-cabang melengkung, serta kata kunci yang mewakili pemikiran.

Mind Map adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. (Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, 1999:153)

Mind Map 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. (Tony Buzan, 2008:4)

Mind map adalah sistem penyimpanan, penarikan data, dan akses yang luar biasa untuk perpustakaan raksasa, yang sebenarnya ada dalam otak Anda yang menakjubkan. (Tony Buzan, 2008:12)

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Mind Map* adalah sistem pencatatan yang menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami dan sesuai dengan cara kerja otak.

2.3.2 Keunggulan dan Kelemahan Metode *Mind Map*

Teknik pencatatan yang dikembangkan pada 1970-an oleh Tony Buzan dan didasarkan pada riset tentang bagaimana cara kerja otak ini memiliki banyak keunggulan. Seperti yang diutarakan oleh Michael Michalko (2004: 6) *Mind Map* akan,

- a. Mengaktifkan seluruh otak,
- b. Membereskan akal dari kekusutan mental,
- c. Memungkinkan kita berfokus pada pokok bahasan,

- d. Membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah,
- e. Memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian,
- f. Memungkinkan kita mengelompokkan konsep, membantu kita membandingkannya.

Seperti yang tertera pada [//www.lampungpost.com/cetak/berita](http://www.lampungpost.com/cetak/berita) :

”Kelebihan *mind map*, menurut Tony Buzan, membantu kita merencanakan, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, memusatkan perhatian, menyelesaikan masalah, dan menghemat waktu karena bisa belajar lebih cepat.”

Karena *Mind Map* menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual, kombinasi warna, gambar, dan cabang-cabang melengkung, maka *Mind Map* lebih merangsang secara visual dan sangat memudahkan siswa untuk mengingat informasi, dibandingkan metode pencatatan tradisional yang cenderung linear dan satu warna.

Mind Map berfungsi sebagai alat bantu untuk memudahkan otak bekerja.

Manfaat *mind map* adalah :

- Mempercepat pembelajaran
- Melihat koneksi antar topik yang berbeda
- Membantu ‘brainstorming’
- Memudahkan ide mengalir

- Melihat gambaran besar
- Memudahkan mengingat
- Menyederhanakan struktur

Dengan *Mind Map*, setiap potong informasi baru yang akan masuk ke otak secara otomatis akan dikaitkan dengan informasi yang sudah ada. Semakin banyak kaitan ingatan yang melekat pada setiap potong informasi dalam otak, maka akan semakin mudah mengingat informasi yang dibutuhkan. Dengan kata lain, semakin banyak siswa tahu dan belajar, akan semakin mudah siswa tersebut untuk belajar dan mengetahui lebih banyak.

Dikatakan juga *Mind Map* adalah metode yang penuh daya dan ramah otak. Karena, *Mind Map* melibatkan kedua sisi otak, yaitu wilayah otak kanan (gambar, warna, dan imajinasi) dan wilayah otak kiri (kata, angka, dan logika).

Dengan membuat *Mind Map* juga dapat mendorong pemikiran sinergis. Cara cabang tumbuh keluar untuk membentuk anak-anak cabang lain pada *Mind Map* akan mendorong siswa untuk menciptakan lebih banyak ide dari setiap pikiran.

Juga dikarenakan semua gagasan dalam *Mind Map* berkaitan, *Mind Map* membantu otak membuat lompatan pengertian dan imajinasi besar melalui asosiasi. Jika siswa hanya membuat daftar sederhana tentang suatu gagasan kemungkinan besar siswa tidak menghasilkan jumlah ide yang sama seperti jika siswa membuat *Mind Map*. Ini disebabkan karena informasi pada daftar siswa tidak dikaitkan secara logis atau teratur dan ini akan menghambat cara pikir sinergis otak.

Semakin sering siswa menggunakan *Mind Map* maka semakin mudah siswa melibatkan kedua sisi otak. Semakin sering siswa mengulang sesuatu, maka semakin mudah siswa untuk melakukan dan mengingatnya. (Tony Buzan, 2008: 60-61)

Mind Map sangat membantu dalam meringkas informasi menjadi satu halaman dengan cara yang menyenangkan dan mudah dimengerti, dan menggambarnya akan mempermudah siswa dalam mengingat informasi. (Tony Buzan; 2008:186)

Disamping keunggulan-keunggulan yang dimiliki metode *Mind Map* juga masih terdapat beberapa kelemahan. Seperti yang tertera pada [//www.lampungpost.com/cetak/berita](http://www.lampungpost.com/cetak/berita) :

” Sedang kelemahan *mind map* antara lain memakan waktu yang lebih lama dalam pembuatan peta konsep dasar, bagi siswa/siswi yang tidak bisa menggambar *mind map* merupakan hal yang sukar, sering pembaca *mind map* kurang mengerti yang dibuat orang lain. Selain itu, warna-warni yang dipadukan tidak masuk peta konsep. *Mind map* juga terkadang tidak teratur, sehingga berkesan sangat rumit.”

2.3.3 Penerapan dan Aplikasinya

Penerapan metode *Mind Map* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada penelitian kali ini adalah dengan cara menjelaskan kepada siswa apa itu *Mind Map*, keunggulannya, serta langkah-langkah untuk membuat *Mind Map*.

Adapun langkah-langkah pembuatan *Mind Map* serta penjelasannya (Tony Buzan, 2008:15-16) adalah sebagai berikut:

1. Mulailah dari bagian TENGAH kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Mengapa? **Karena memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.**
2. Gunakan Gambar atau foto untuk ide sentral Anda. Mengapa? **Karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.**
3. Gunakan WARNA. Mengapa? **Karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *Mind Map* lebih hidup, menambah energi kepada Pemikiran Kreatif, dan menyenangkan.**
4. HUBUNGKAN CABANG-CABANG UTAMA ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Mengapa? **Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mengerti atau mengingat. Penghubungan cabang-cabang utama akan menciptakan dan menetapkan struktur dasar atau arsitektur pikiran kita. Ini serupa dengan cara pohon mengaitkan cabang-cabangnya yang menyebar dari batang utama. Jika ada celah-celah kecil di antara batang sentral dengan cabang-cabang utamanya atau diantara cabang-cabang utama dengan cabang dan ranting yang lebih kecil, alam tidak akan bekerja dengan baik! Tanpa hubungan dalam *Mind Map* Anda,**

segala sesuatu (terutama ingatan dan pembelajaran!) akan berantakan. Jadi buat hubungan!

5. Buatlah garis hubung yang MELENGKUNG, bukan garis lurus. Mengapa?

Karena garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik bagi mata.

6. Gunakan SATU KATA KUNCI UNTUK SETIAP GARIS. Mengapa? **Karena**

kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *Mind Map*. Setiap kata tunggal atau gambar adalah seperti pengganda, menghasilkan sederet asosiasi dan hubungannya sendiri. Bila kita menggunakan kata tunggal, setiap kata ini akan lebih bebas dan karenanya lebih bisa memicu ide dan pikiran baru. Kalimat atau ungkapan cenderung menghambat efek pemicu ini. *Mind Map* yang memiliki lebih banyak kata kunci seperti tangan yang semua sendi jarinya bekerja. *Mind Map* yang memiliki kalimat atau ungkapan adalah seperti tangan yang semua jarinya diikat oleh belat kaku.

7. Gunakan GAMBAR. Mengapa? **Karena seperti gambar sentral, setiap**

gambar bermakna seribu kata. Jadi bila kita hanya mempunyai 10 gambar di dalam *Mind Map* kita, *Mind Map* kita sudah setara dengan 10.000 kata catatan!

Setelah siswa mengetahui apa itu *Mind Map*, keunggulan dan kelemahannya,

dan bagaimana cara membuat *Mind Map*, maka selanjutnya siswa membuat *Mind Map* dengan tema atau kata kunci yang diberikan. Dari satu kata kunci siswa dapat menghasilkan puluhan kosakata yang berhubungan dengan kata kunci tersebut.

Setelah *Mind Map* selesai dibuat, beberapa siswa menceritakan tentang *Mind Map*nya di depan kelas. Siswa diberi waktu untuk mempelajari *Mind Map*nya. Setelah itu siswa diberikan PR membuat kembali *Mind Map* yang sama pada selembar kertas kosong. Dengan demikian siswa dapat belajar untuk mengingat kosakata-kosakata yang terdapat pada *Mind Map* yang telah dibuatnya, dengan cara yang menyenangkan.

2.4 Penelitian Terdahulu

Metode *Mind Map* pernah diteliti sebelumnya dengan subjek dan objek penelitian yang berbeda. Di bawah ini adalah dua penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi oleh penulis.

1. Penelitian I

Deti Rohaeti, mahasiswa jurusan Pendidikan Luar Biasa UPI (2006) melakukan penelitian yang berjudul " Pengaruh Penerapan Teknik Peta Pikiran Terhadap Peningkatan Pemahaman Isi Bacaan Anak Tunarungu" (Penelitian Eksperimen pada Anak Tunarungu kelas I dan II SMLB-B Cileunyi Bandung).

Hal yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kesadaran bahwa memberikan pembelajaran memahami isi bacaan pada anak tunarungu bukanlah hal yang mudah. Anak tunarungu sulit dalam mengungkapkan huruf atau rangkaian bunyi yang bermakna dan menangkap isi dari sebuah bacaan. Hal ini disebabkan karena tidak berfungsinya indera pendengaran anak, baik sebagian maupun seluruhnya.

Karena banyak ditemukan kesulitan dalam pembelajaran memahami isi bacaan pada anak tunarungu, maka banyak teknik atau cara mengajar yang dapat

digunakan dalam peningkatan pemahaman bacaan anak tunarungu dalam pelajaran bahasa Indonesia. Namun diantaranya ada satu teknik yang dirasakan sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman isi bacaan anak tunarungu, yaitu teknik yang disebut sebagai "teknik mencatat peta pikiran". Teknik mencatat ini didasarkan pada penelitian tentang cara otak memproses informasi, karena dengan teknik ini kita bekerja dengan otak bukan menentangnya (Buzan, 1993).

Berdasarkan hipotesis penelitian yang telah dirumuskan yaitu, ada pengaruh penerapan teknik peta pikiran terhadap peningkatan pemahaman isi bacaan bagi anak tunarungu. Dikarenakan $t_{hitung} (0) \leq t_{0.05} (2)$, maka H_0 ditolak. Ini berarti hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan teknik peta pikiran terhadap peningkatan pemahaman isi bacaan anak tunarungu.

2. Penelitian II

Dieta Arti Dhiasari, mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika UPI (2006), melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Peta Pikiran (*Mind Map*) dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Matematika Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)" (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Tingkat I Jurusan Penjualan I SMK Pasundan I Bandung).

Penelitian ini dilakukan karena pada umumnya prestasi belajar matematika siswa selama ini kurang menunjukkan hasil yang memuaskan. Salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi belajar matematika siswa adalah karena kurangnya penguasaan siswa terhadap konsep-konsep matematika yang disajikan. Hal ini disebabkan oleh karena setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda dalam

memahami konsep-konsep matematika sesuai dengan kompetensi dasar yang dimiliki oleh masing-masing siswa, karena pemahaman siswa terhadap sebuah konsep matematika bersifat sangat individual. Ditambah lagi anggapan bahwa matematika adalah ilmu yang sukar, ruwet dan banyak memperdayakan.

Untuk itu diperlukan metode atau pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, juga harus dapat meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan kesadaran psikologis bahwa ia bisa mempelajari matematika, sehingga penguasaan konsep matematikanya akan meningkat dan pengetahuannya akan lebih luas daripada pembelajaran pasif.

Salah satu alternatif penggunaan pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang minat dan keaktifan siswa yaitu pembelajaran dengan menggunakan Peta Pikiran (*Mind Map*). Tony Buzan mengungkapkan bahwa Peta Pikiran adalah suatu cara untuk menggambarkan dan menkomunikasikan cara berpikir secara terstruktur sesuai dengan kreatifitas kita, sehingga memudahkan kita untuk mengingat banyak informasi. (Gadget, 2006)

Dari hasil pengolahan data, maka dapat dilihat pada hasil tindakan pembelajaran siklus I pemahaman siswa belum terlihat menonjol, dilihat dari rata-rata tingkat penguasaan siswa pada tes formatif I hanya 47%. Pada hasil tindakan pembelajaran siklus II pemahaman siswa meningkat dilihat dari rata-rata tingkat penguasaan siswa pada tes formatif yang sebelumnya hanya 47% menjadi 71%. Sedangkan pada hasil tindakan pembelajaran siklus III pemahaman matematika siswa meningkat dilihat dari rata-rata tingkat penguasaan siswa pada tes formatif

yang sebelumnya hanya 71% menjadi 81%. Hal ini membuktikan pembelajaran matematika dengan menggunakan Peta Pikiran efektif.

