

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kosakata adalah satu aspek dari banyaknya aspek kebahasaan terpenting yang sangat mempengaruhi kelancaran dan keterampilan berbahasa (berbicara, menulis, membaca, menyimak) baik dalam ragam lisan maupun tulisan. Tanpa menguasai kosakata seseorang akan mengalami kesulitan dalam berbahasa. Karena fungsi bahasa untuk menyampaikan pesan, konsep, ide, atau pemikiran tidak dapat tercapai secara maksimal. Maka semakin banyak kosakata yang dikuasai seseorang dapat menjadi ukuran kemampuan orang tersebut dalam berbahasa.

Sama halnya dengan bahasa Jepang, seperti yang ditegaskan oleh Asano Yuriko (1981: 3) bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, satu faktor penunjangnya adalah penguasaan kosakata yang memadai.

Berdasarkan karakteristik gramatikalnya, kosakata dalam bahasa Jepang dibagi menjadi 10 kelas kata, yaitu *dooshi* (verba), *keiyooshi* (adjektiva-i), *keiyoodoshi* (adjektiva-na), *meishi* (nomina), *rentaishi* (prenomina), *fukushi* (adverbial), *kandooshi* (interjeksi), *setsuzokushi* (konjungsi), *joodoshi* (verba Bantu), dan *joshi* (partikel). (Murakami, 1986 : 24) Banyaknya kosakata bahasa Jepang tidak disebabkan kelas kata di atas, tetapi disebabkan tingkatan kosakata (*keigo*, *teineigo*, dan lain-lain) pada bahasa Jepang. Dikarenakan begitu banyaknya kosakata dalam bahasa Jepang yang harus dikuasai siswa, maka guru

yang berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar dituntut untuk dapat kreatif dan inovatif dalam mempersiapkan pembelajaran dengan metode-metode yang cerdas dan menarik bagi siswa untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

Karena banyak ditemukan kesulitan-kesulitan dalam hal menguasai kosakata, maka banyak dihasilkan inovasi-inovasi baru untuk membuat metode baru dalam pembelajaran kosakata. Contohnya, teknik *Jigsaw* yang dikembangkan oleh Aronson et al sebagai metode *Cooperative Learning* dan juga metode *Scrambel* yang banyak digunakan untuk pembelajaran kosakata. Salah satu yang menarik bagi penulis adalah metode *Mind Map* (peta pikiran) yang dapat mengoptimalisasikan kinerja otak dengan menyeimbangkan sisi analitis otak dengan sisi kreatif otak (*Accelerated Learning*). *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. *Mind Map* juga sangat sederhana. (Tony Buzan, 2008 : 4)

*Mind Map* bukanlah metode yang baru, karena metode ini sudah digunakan oleh banyak orang jenius besar seperti Leonardo da Vinci, Albert Einstein, Sir Isaac Newton, dan lain-lain yang menggunakan bahasa gambar untuk menyusun, mengembangkan, dan mengingat pikiran mereka. Mengapa harus gambar? Hal ini dikarenakan otak memiliki kemampuan alami untuk pengenalan visual. Inilah sebabnya akan lebih mudah mengingat informasi dalam bentuk gambar.

Sudah banyak kajian membuktikan hal ini. Misalnya, sebuah kajian pada orang dewasa ditunjukkan 2560 slide foto dengan kecepatan 10 detik untuk setiap slide. Kemudian kepada mereka ditunjukkan 280 pasang slide; salah satu

dari pasangan slide ini telah mereka lihat sebelumnya, dan slide satunya belum pernah mereka lihat. Orang-orang ini memiliki 85-95 % keberhasilan mengenali slide yang telah mereka lihat sebelumnya.

*Mind Map* menggunakan kemampuan otak akan pengenalan visual untuk mendapatkan hasil yang sebesar-besarnya. Dengan kombinasi warna, gambar, dan cabang-cabang melengkung, *Mind Map* lebih merangsang secara visual daripada metode pencatatan tradisional, yang cenderung linear dan satu warna. (Tony Buzan, 2008 : 8-9)

Selain itu dengan menggunakan *Mind Map* ada kemungkinan proses pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan, karena siswa dapat mengekspresikan ide-ide yang dimiliki dengan gambar-gambar sederhana. Dengan demikian otaknya dapat bekerja juga beristirahat pada waktu yang bersamaan. Dan kemungkinan timbulnya kejenuhan ketika proses pembelajaran berlangsung dapat diminimalisir.

Menurut 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.

Taufik Kurniawan (2007) meneliti tentang keefektivan metode *Mind Map* dalam pembelajaran *sakubun* bahasa Jepang pada mahasiswa Program

Pendidikan Bahasa Jepang tingkat 3. Menurut hasil penelitian tersebut *Mind Map* efektif digunakan pada pembelajaran *sakubun* karena dengan memetakan pikiran atau konsep yang dimiliki pada sebuah kertas maka sebenarnya siswa sudah membuat kerangka karangan yang tentunya akan mempermudah siswa dalam membuat karangan.

Tetapi apakah *Mind Map* juga akan efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA? Karena, walaupun metode *Mind Map* sudah diteliti sebelumnya, penulis merasa ada perbedaan yang cukup signifikan dengan yang akan penulis teliti. *Mind Map* pada pembelajaran *sakubun* bertujuan untuk membatasi ide-ide yang dimiliki siswa agar lebih terfokus pada hal-hal apa saja yang akan ditulis. Hal ini berarti dari sesuatu yang tidak terbatas (ide-ide yang dimiliki) menjadi hal-hal yang terbatas (kerangka karangan). Hal ini sangat berbeda dengan penggunaan *Mind Map* pada pembelajaran kosakata yang akan penulis teliti. Pada penelitian kali ini, *Mind Map* akan membebaskan ide-ide yang dimiliki siswa (kosakata) dan mengajarkan siswa berpikir kreatif dan imajinatif, dari sesuatu yang terbatas (kata kunci) menjadi sesuatu yang tidak terbatas (ide-ide yang dimiliki) tetapi tetap sesuai dengan konteks pembelajaran. Contohnya, dari satu kata kunci siswa dapat menghafal puluhan bahkan ratusan kosakata yang berhubungan dengan kata kunci tersebut.

Selain itu yang membuat penulis kagum juga dikarenakan *Mind Map* merupakan alat berpikir yang sangat kreatif yang sesuai dengan cara kerja alami otak. Hal ini dikarenakan *Mind Map* berbentuk radial dan jaringan sebagaimana otak dirancang.

Dengan dilatarbelakangi oleh berbagai hal yang telah dijelaskan di atas, penulis ingin mencoba untuk meneliti penerapan metode *Mind Map* dalam

pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Karena penulis beranggapan adanya keterkaitan antara keterampilan mencatat dan keterampilan menghafal yang sangat dibutuhkan dalam penguasaan kosakata. Uji coba yang akan dilakukan, yaitu menerapkan metode *Mind Map* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk membantu penguasaan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA. Dengan metode ini, penulis berharap adanya kontribusi positif yang dapat penulis berikan dalam penguasaan bahasa Jepang, khususnya dalam hal kosakata. Oleh karena itu, judul skripsi ini adalah :

***PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DENGAN  
METODE MIND MAP PADA SISWA KELAS XI SMA LABORATORIUM  
UPI***

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah**

Masalah umum pada penelitian ini adalah :

*Apakah pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan metode Mind Map efektif atau tidak untuk meningkatkan kemampuan pembelajar dalam mengingat kosakata?*

Masalah tersebut dapat terjawab apabila beberapa masalah khusus di bawah ini telah terjawab :

1. Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Laboratorium UPI yang menjadi sampel penelitian sebelum dilakukan pembelajaran?
2. Bagaimana kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Laboratorium UPI yang menjadi sampel penelitian setelah dilakukan



pembelajaran kosakata dengan metode *Mind Map* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol?

3. Bagaimana efektivitas metode *Mind Map* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap metode *Mind Map* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang?

### 1.3 Tujuan dan Manfaat

Dikarenakan permasalahan-permasalahan di atas, penulis merumuskan tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Laboratorium UPI yang menjadi sampel penelitian sebelum dilakukan pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Laboratorium UPI yang menjadi sampel penelitian setelah dilakukan pembelajaran kosakata dengan metode *Mind Map* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui efektivitas metode *Mind Map* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap metode *Mind Map* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Adapun manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui gambaran hasil belajar bahasa Jepang setelah menerapkan metode *Mind Map*.

2. Memberikan alternatif metode untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemukan pada saat mempelajari bahasa Jepang, dalam hal ini mengenai kosakata.
3. Memberikan masukan yang berarti bagi pengembangan pengajaran kosakata bahasa Jepang.

#### 1.4 Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

Anggapan dasar atau asumsi adalah sesuatu yang penting dan dianggap suatu kebenaran tetapi belum dapat dibuktikan kebenarannya. Anggapan dasar yang terdapat pada penelitian ini adalah:

- a. *Goi* (kosakata) merupakan satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun tulisan. (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004 : 97)
- b. *Mind Map* melibatkan kedua sisi otak karena *Mind Map* menggunakan gambar, warna, dan imajinasi (wilayah otak kanan) bersamaan dengan kata, angka, dan logika (wilayah otak kiri). (Tony Buzan, 2006 : 60)
- c. *Mind Map* akan membantu membuka potensi otak Anda sepenuhnya. (Tony Buzan, 2006 : 26)
- d. Efektif tidaknya suatu teknik terbukti dari hasil belajar siswa. (Hardjono, 1988)

Penelitian ini akan menggunakan hipotesis kerja (Hk) yang berguna untuk membuktikan apakah pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode *Mind Map* efektif

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1.5.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis memutuskan untuk menggunakan metode penelitian eksperimen. Hal ini dikarenakan metode eksperimen sesuai dengan masalah yang akan penulis teliti yaitu efektif tidaknya pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode *Mind Map* dengan melihat hasil belajar siswa. Metode penelitian eksperimen juga dapat memberikan informasi yang valid tentang variabel yang menyebabkan sesuatu terjadi dan variabel yang akan memperoleh akibat dari terjadinya hal tersebut.

Sedangkan desain eksperimen yang digunakan adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest* yaitu suatu perlakuan yang dilaksanakan dengan adanya kelompok pembanding (kelas kontrol). (Arikunto, 1998) Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

### 1.5.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Laboratorium UPI yang terdiri atas enam kelas. Sedangkan sampel yang diambil sebanyak dua kelas yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelompok eksperimen dan XI IPS 3 sebagai kelompok kontrol.

Sedangkan teknik memilih sampel yang akan digunakan adalah teknik memilih sampel dengan dasar teknik acak kelas (*random cluster*).

### 1.5.3 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut :



- a. Tes (*multiple choice*) Digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran kosakata pada saat sebelum digunakan metode *Mind Map* dan setelah digunakan metode *Mind Map*.
- b. Kuesioner/ Angket. Digunakan untuk mengetahui respon siswa tentang pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan metode *Mind Map*.

#### 1.5.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Memberikan *pre-test* pada setiap kelompok penelitian.
2. Memberikan perlakuan yang berbeda untuk kedua kelompok penelitian.
3. Memberikan *post-test* pada setiap kelompok penelitian.
4. Memberikan angket pada kelompok eksperimen.

#### 1.5.5 Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua buah variabel, yaitu :

X: Hasil prestasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan metode *Mind Map*.

Y: Hasil prestasi belajar siswa pada kelompok kontrol dengan metode konvensional.

Dikarenakan data yang nantinya akan dihasilkan dari penelitian ini akan berupa angka, maka data tersebut termasuk data kuantitatif. Data tersebut akan diolah menggunakan statistik komparansi untuk menemukan persamaan dan perbedaan tentang objek yang diteliti.

## 1.6 Sistematika Pembahasan

### BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang Masalah
- 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah
- 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian
- 1.4 Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian
- 1.5 Metodologi Penelitian
  - 1.5.1 Metode Penelitian
  - 1.5.2 Populasi dan Sampel Penelitian
  - 1.5.3 Instrumen Penelitian
  - 1.5.4 Teknik Pengumpulan Data
  - 1.5.5 Teknik Pengolahan Data

### 1.6 Sistematika Pembahasan

### BAB II LANDASAN TEORITIS

- 2.1 Pembelajaran
  - 2.1.1 Pengertian Belajar
  - 2.1.2 Pengertian Mengajar
  - 2.1.3 Belajar Mengajar
- 2.2 Kosakata Bahasa Jepang
  - 2.2.1 Pengertian Kosakata
  - 2.2.2 Peranan Kosakata dalam Proses Belajar Mengajar
- 2.3 Metode *Mind Map*
  - 2.3.1 Pengertian *Mind Map*
  - 2.3.2 Keunggulan dan Kelemahan Metode *Mind Map*
  - 2.3.3 Penerapan atau Aplikasinya

2.4 Penelitian Terdahulu

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3 Variabel Penelitian

3.4 Instrumen Penelitian

3.5 Tahap-tahap Penelitian

### BAB IV ANALISIS DATA DAN INTERPRETASI DATA

4.1 Pengolahan Data

4.1.1 Uji Hipotesis dan Interpretasi Data Hasil Tes

4.1.2 Pengolahan dan Interpretasi Data Hasil Angket

### BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

5.2 Rekomendasi

