



**EFEKTIVITAS *WORD MAPPING* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGINGAT  
KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA SMA N 7  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan**

oleh

**Nama : SITI YULIANI**  
**NIM : 2302413034**  
**Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang**  
**Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PENGESAHAN KELULUSAN

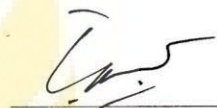
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada hari : Kamis tanggal : 15 Juni 2017

### Panitia Ujian Skripsi

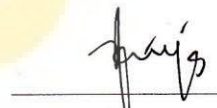
Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.  
NIP. 196408041991021001  
Ketua



Drs. Isfajar Ardinugroho, M.Hum.  
NIP. 196905181993031001  
Sekretaris



Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd.  
NIP. 196608091993032001  
Penguji I



Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197801132005012001  
Penguji II/ Pembimbing II



Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198004092006042001  
Penguji III/ Pembimbing I



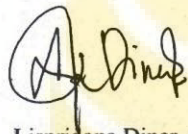
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum  
NIP. 196608031989011001

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

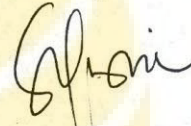
Semarang, 15 Juni 2017

Pembimbing I



Lispridona Diner, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. 198004092006042001

Pembimbing II



Silvia Nurhayati, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. 197801132005012001



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 Juni 2017



SITI YULIANI  
NIM. 2302413034



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto:**

Lakukan apa yang bisa kamu lakukan, biar Allah Swt. lakukan apa yang tidak bisa kamu lakukan

### **Persembahan:**

Untuk orang tua tercinta, para sahabat, teman-teman pendidikan bahasa Jepang UNNES, serta generasi penerusku



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik. *Solawat* serta salam tercurahkan kepada Rasulullah Saw.

Skripsi yang berjudul “*Efektivitas Word Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA 7 N Semarang*” dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat untuk meraih gelar sarjana prodi pendidikan bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Penulisan skripsi ini terlaksana juga tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis mengucapkan secara khusus kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, Prof.Dr.Fatukhrahman, M.Hum.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
3. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd. selaku ketua jurusan Bahasa dan Sastra Asing.
4. Dra. Yuyun Rosliyah, M.Pd. selaku dosen penguji skripsi.
5. Lispridona Diner, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing.
6. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing dan koordinator prodi pendidikan bahasa Jepang
7. Ibu dan ayah tercinta yang selalu mendoakan.
8. Teman-teman prodi pendidikan bahasa Jepang angkatan 2013 Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan berbagai kritik, saran yang membangun dalam pembuatan skripsi selanjutnya.

Semarang, Juni 2017

Penulis,

## SARI

Yuliani, Siti.2017. *Efektivitas Word Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA N 7 Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd., Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

Kosakata memiliki peranan yang sangat penting ketika mempelajari bahasa Jepang. Namun, faktanya masih banyak pembelajar khususnya di SMA N 7 Semarang yang mengalami kesulitan ketika mempelajari kosakata bahasa Jepang. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan *word mapping* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penerapan *word mapping* dilakukan melalui pendekatan bahasa Jepang yang diformulasikan ke dalam bentuk strategi pembelajaran untuk menyebutkan kosakata turunan dari sebuah kata yang menjadi tema utama dalam bahasa Jepang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan *word mapping* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan jenis penelitian ini menggunakan *true experimental design*, sedangkan teknik analisis datanya menggunakan komparasi (perbandingan) yang dihitung dengan menggunakan rumus *t-test*.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *t-test*, diperoleh data *t hitung* = 6, 04. Sedangkan untuk *t-tabel* untuk N = 58 dan derajat kebebasan (db) N-1 = 57 adalah 2, 01 dengan tingkat kepercayaan 5%. Data tersebut menunjukkan bahwa *word mapping* terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA.

**Kata Kunci:** *Kosakata Bahasa Jepang, Media, Word Mapping*

## ABSTRACT

Yuliani, Siti. 2017. *The Effectiveness of Word Mapping to Improve Students' Memorizing Ability in Japanese Vocabulary to the Eleventh Grade Students of SMA Negeri 7 Semarang*. Final Project. Foreign Languages Department , Languages and Arts Faculty, Semarang State University. Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd., Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

Japanese vocabulary have important role when learning Japanese. Meanwhile, at the fact, yet there are still many students especially in SMA Negeri 7 Semarang who have trouble in learning the Japanese vocabulary. One of the ways that can be done to overcome the problems is *word mapping* as a media in learning the Japanese vocabulary. The application of *word mapping* that was performed in this study by the Japanese approach who formulated in the form of learning strategy to mention the derivative words that become main theme in Japanese.

The purpose of this research is to find out the effectiveness of *word mapping* as a media learning to improve the Japanese vocabulary in memorizing ability of eleventh students. The Research methodology used in this research was descriptive quantitative and the kind of research was *true experimental design*, while, technique analyzing used comparative which is calculated by using formulas *t-test*.

Based on the t-test calculation, the data  $t_{\text{value}} = 6.04$ . While for  $t_{\text{table}}$  for  $n = 58$  and the degree of freedom (  $df$  )  $n-1 = 57$  was 2.01 in  $\alpha = 5$  percent (0.05). The data showed that *word mapping* was proven effective as a media learning to improve the ability of memorizing in Japanese vocabulary of eleventh students. Not mentioned, *word mapping* also has some weaknesses that still needs to be repaired and highly expected be more efficient in the next study.

**Keywords :** *Japanese Vocabulary, Media, Word Mapping*





## RANGKUMAN

Yuliani, Siti.2017. *Efektivitas Word Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMA N 7 Semarang*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Lispridona Diner, S.Pd., M.Pd., Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.

### 1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang unik dan memiliki banyak perbedaan dengan bahasa Indonesia. Salah satu perbedaan tersebut dapat dilihat dari unsur kosakatanya. Kosakata memiliki peranan yang penting ketika mempelajari bahasa Jepang. Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin baik pula kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa ketika mempelajari bahasa Jepang masih banyak pembelajar khususnya di SMA N 7 Semarang yang mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Bagi para pembelajar bahasa Jepang khususnya di SMA N 7 Semarang, kurangnya penguasaan dalam mengingat kosakata menjadi kendala yang sangat besar dan dapat menghambat siswa dalam menguasai bahasa Jepang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama bulan Agustus – September 2016 di SMA N 7 Semarang, terdapat beberapa kesulitan yang dialami siswa khususnya dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Pertama, sebagian besar siswa mengaku bahwa mereka sulit mengingat kosakata bahasa Jepang. Kedua, siswa sering tertukar dalam mengartikan kosakata bahasa Jepang. Ketiga, tidak sedikit siswa yang belum memahami urutan kosakata bahasa Jepang ketika membuat kalimat.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya suatu media yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu peneliti menggagas *word mapping* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penerapan *word mapping* yang dilakukan

dalam penelitian ini melalui pendekatan bahasa Jepang yang diformulasikan ke dalam bentuk strategi pembelajaran untuk menyebutkan kosakata turunan dari sebuah kata yang menjadi tema utama dalam bahasa Jepang. Dengan adanya *word mapping* diharapkan mampu membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang dan dapat mendorong keaktifan siswa dalam mengeksplorasi hubungan dari setiap kata sehingga dapat menambah pemahaman siswa mengenai makna kosakata yang sudah dipelajari.

## 2. Landasan Teori

### a. Definisi Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran dalam bahasa Jepang disebut dengan *kyouzai* atau *kyougu*. Menurut Nishida, (1991: 128) mengatakan sebagai berikut.

教材・教具というと、教科書だけを考えてしまいがちであるが、教育の目的を達成するために使うつべてのメディアを教材・教具と述べた。(中西 dan 直子 1991: 128). (*Kyouzai kyougu to iu to kyookasho dake o kangaete shimaigachi ga aruga, kyouikuno mokuteki o tassei suru tame ni tsukau tsubeteno media o kyougu kyouzai to nobeta.*) Yang disebut dengan *kyouzai kyougu* adalah tidak hanya sebatas buku pelajaran saja, tetapi semua alat atau media yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. (Nishida, 1991: 128).

Sedangkan menurut Matsuzaki (1998: 107) dalam artikelnya yang berjudul 心身障害児教育教材教具 (*shinshin shougaiji kyouiku kyouzaigu*) menuturkan mengenai pengertian dari *kyougu* seperti berikut ini.

教具とは教育の方法または手段として使われる具体的な道具を意味すると述べた。”(松崎, 1998: 107). (*Kyougu to wa kyouiku no houhou matawa shudan toshite tsukawareru gutaitekina dougu o imi suru to nobeta.*) *Kyogu* adalah alat atau bahan secara konkret yang digunakan dalam pendidikan. (Matsuzaki, 1998: 107).

b. Media Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang

Menurut *Japan Foundation* (2011: 78) dalam buku *文字・語彙を教える (Moji Goi o Oshieru)* menyebutkan berbagai macam media yang dapat diterapkan dan digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang antara lain sebagai berikut:

- 1) 単語カード(語彙リスト) (*tango kaado/ tango risuto*)
- 2) スリーヒントゲーム (*suriihinto geemu*)
- 3) 単語マッチング (*tango macchingu*)
- 4) 単語ビンゴ (*tango bingu*)
- 5) 仲間はずれ単語 (*nakama hazure tango*)
- 6) リストアップ (*risutoappu*)
- 7) 語彙マップ (*goi mappu*)

c. Pengertian Kosakata

Menurut Tamamura (1990: 10), mengatakan sebagai berikut.

語彙は音韻・文法 (形態・構文)・文字などと並んで、言語の構造を形づくっていることである。(玉村, 1990 p.10). (*goi wa on'in , bunpou (keitai koubun), bunji nado to narande, gengo no kouzou o katachi zukutteiru koto dearu*). Kosakata adalah keseluruhan susunan huruf, fonem, struktur atau tata bahasa yang terdapat dalam suatu bentuk pola kalimat. (Tamamura,1990: 10).

Sedangkan menurut Yamauchi (2004: 2) dalam penelitiannya yang berjudul *語彙力を育てる英語化学習指導 (goi noryoku o sodateru eigo kagakushuu shidou)*, mengatakan seperti berikut ini.

語彙とはある一つの語彙体系で用いられる単語の総体であると述べた。(山内, 2004: 2). (*goi to wa aru hitotsu no goi taikai de mochiirareru tango no soutai dearu to nobeta*). Kosakata adalah sebuah susunan kata-kata yang digunakan dalam pembentukan sebuah struktur kalimat. (Yamauchi, 2004: 2).

d. Jenis Kosakata Bahasa Jepang

Sudjianto & Dahidi (2007: 149), dalam bukunya menjelaskan tentang beberapa klasifikasi kosakata berdasarkan gramatikalnya yang dibagi menjadi beberapa macam antara lain sebagai berikut.

- 1) *Dooshi* (verba)
- 2) *Meishi* (nomina)
- 3) *Keiyoodoshi* (Adjektiva-na)
- 4) *Keiyoshi* (Kata Sifat-i)
- 5) *Fukushi* (adverbia)
- 6) *Setsuzokushi* (konjungsi)
- 7) *Kandooshi* (interjeksi)
- 8) *Joshi* (partikel)

e. Definisi *Word Mapping*

Istilah *word mapping* sering disebut juga dengan *semantic mapping* atau peta semantik (dalam artikel, Green 2007: 3 yang berjudul *vocabulary maps*). Lebih lanjut, Estes (2008: 20) dalam artikelnya yang berjudul *Strategies for Reading to Learn: Word Map (Semantic Map)* menyatakan bahwa peta semantik adalah sebuah strategi yang memvisualisasikan konsep-konsep.

Sedangkan menurut Evelyn, sebagaimana dikutip oleh Vadilah (2014: 32) mengatakan,

“ *Word mapping (semantic mapping) is brainstorming association which a word has and then diagraming the result*”. Makna dari pengertian di atas mengenai *word mapping (semantic mapping)* adalah kumpulan konsep pemikiran tentang kata-kata yang saling berhubungan dan divualisasikan dalam bentuk diagram.

f. Variasi Bentuk *Word Mapping*

Macam-macam *word mapping* atau *semantic mapping* (dalam Vadilah, 2014: 33) antara lain sebagai berikut:

- a. *Star Diagram*
- b. *Fishbone Diagram*
- c. *Three Diagram*
- d. *Spider Diagram*
- e. *Chain Diagram*
- f. *Cycle Diagram*
- g. *Cloud/ Cluster Diagram*
- h. *Vocabulary Map*

### 3. Metode Penelitian

#### a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jenis penelitian *true experimental design*.

#### b. Populasi dan Sampel

1) Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA 7 Semarang. Jumlah populasi sebanyak 400 siswa , yang terdiri atas 6 kelas siswa jurusan (2 Kelas IPAdan 4 kelas IPS).

2) Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan IPS-3 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS-2 sebagai kelas eksperimen. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 72 siswa.

#### c. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, tes dan angket terbuka.

#### d. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (tes kosakata bahasa Jepang) dan angket terbuka.

#### e. Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan validitas isi karena penyusunan instrumen disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan merujuk pada buku Sakura 2.

f. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus KR 20. Uji coba Instrumen dilakukan pada tanggal 8 Mei 2017 kepada 32 Siswa Kelas XI IPS-4. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil dari nilai  $r$  pada soal *post-test* adalah 0,634.  $r$  tabel ( tabel nilai korelasi  $r$  ) dengan taraf kepercayaan pada 5% dengan  $db = n - 1 = 31$  adalah 0,349. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai  $r$  yang dihasilkan lebih besar dari  $r$  tabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa soal *post-test* yang diujicobakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

#### 4. Analisis Data

Berdasarkan hasil nilai *post test* diperoleh data nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah 78,34. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah 92. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-ratas kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Untuk mengetahui keefektifan *word mapping* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang, hasil dari data tersebut kemudian diolah dengan cara membandingkan hasil nilai kedua kelas tersebut dan dimasukkan kedalam rumus *t-test*. Berdasarkan hasil perhitungan *t-test* diperoleh data hasil dari  $t$  hitung = 6, 04. Sedangkan untuk  $t$ -tabel untuk  $N = 58$  dan derajat kebebasan ( $db$ )  $N-1 = 57$  adalah 2, 01 dengan tingkat kepercayaan 5%. Hal itu berarti bahwa hasil dari  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$ -tabel. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa *word mapping* terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa jepang siswa kelas XI SMA. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) mengenai keefektifan *word mapping* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang diterima.

Berdasarkan hasil angket siswa diperoleh data mengenai kelebihan dan kelemahan *word mapping* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Berikut adalah kelebihan *word mapping* menurut pendapat siswa, antara lain:

- 1) dapat mempermudah dalam mengingat kosakata bahasa Jepang;
- 2) dapat membantu mempermudah dalam memahami materi;

- 3) singkat, padat, jelas;
- 4) catatan materi dapat tersusun dengan rapi sehingga dapat mempermudah dalam mengklasifikasikan jenis-jenis kosakata bahasa Jepang;
- 5) bentuknya menarik, simpel dan praktis sehingga dapat memudahkan untuk belajar;
- 6) bentuknya unik, sehingga dapat menambah minat belajar kosakata bahasa Jepang.

Sedangkan kelemahan *word mapping* menurut pendapat siswa antara lain sebagai berikut:

- 1) Pemborosan kertas;
- 2) Kertas mudah sobek dan hilang;
- 3) Variasi warna dalam *word mapping* kurang banyak;
- 4) Kotak yang tersedia dalam *word mapping* kurang lebar.

## 5. Simpulan

Berdasarkan uraian penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *word mapping* terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil angket siswa kelebihan *word mapping* antara lain, 1) sebagian siswa pada kelas eksperimen menyatakan bahwa *word mapping* dapat mempermudah mereka dalam menghafal dan mengingat kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari yang berkaitan dengan materi yang dipelajari; 2) *word mapping* juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi; 3) bentuknya yang simpel, praktis dan menarik memudahkan siswa dalam belajar memahami hubungan setiap kosakata yang berkaitan dengan tema utama.

Sedangkan kelemahan *word mapping* antara lain, 1) bahan pembuatan *word mapping* yang terbuat dari kertas sehingga dapat menjadikan pemborosan kertas dan kertas tidak dapat bertahan lama sehingga mudah

hilang dan sobek; 2) variasi warna dalam *word mapping* kurang banyak; 3) ada beberapa kotak yang terdapat dalam *word mapping* ukurannya kurang besar, sehingga berbagai macam hal tersebut masih perlu diperbaiki dan disempurnakan agar dapat lebih efektif dan efisien ketika digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang





## まとめ

テーマ：高校二年生の日本語の語彙を覚える能力を高めるためのウォードマッピングの有効性

シティ・ユリアに

キーワード：日本語の語彙、メディア、ウォードマッピング

### 1. 問題の背景

日本語は一つの外国語であり、インドネシア語と色々な違うところがある。例えば、その一つの違うところは語彙のことである。日本語を学ぶとき、日本語の語彙の知識の役割が大切である。語彙の知はは多ければ多いほどコミュニケーションの能力がもっと良いということである。

しかし、ほとんど学生にとって、日本語を勉強するとき、日本語の語彙を支配するのは「難しい」ということである。学生にとって、足りない語彙の支配なので、日本語支配を妨げることができる。

八月から九月まで2016年の SMA N 7 Semarang で見学した結果によると、ほとんど学生たちは日本語の語彙を学習するとき、難しいという感じがするそうである。その語彙の難しいところは三つあります。

一つ目は、だいたい学生が日本語の語彙を覚えにくいということである。例えば、先生の質問を答えたとき、迷う事もたくさんあるので、教科書を見て、答えました。二つ目は、学生が日本語の語彙を意味するとき、間違いこともあるということである。三つ目は、ほとんど学生が例文を作るとき、語彙の順番を作ることができないということである。

この問題を解決するために、学生の日本語の語彙の能力を高めるための効果的なメディアまたは教具が必要である。

したがって、その一つの日本語の語彙を学習するためのメディアとして、ウォードマッピングである。ウォードマッピングの適用方法は学生はウォ

ードマッピングのシートに多くの授業のテーマと関係がある語彙を書かなければならない。このメディアで学生の日本語の語彙の能力を高めることができるし、学生を活発することができるし、それに学生の語彙の知識を積むことができる。

## 2. 研究の目的

1. ウォードマッピングの効果的で、学生の日本語の語彙を覚える能力が高まるかどうかを知るためである。
2. 学生にとって、ウォードマッピングの長所と短所は何なのかを知らせるためである。

## 3. 基礎的な理論

### 1) 教具

- a. 教材・教具というと、教科書だけを考えてしまいがちであるが、教育の目的を達成するために使うすべてのメディアを教材・教具と述べた。(中西 dan 直子 1991: 128).
- b. 教具とは教育の方法または手段として使われる具体的な道具を意味すると述べた。”(松崎, 1998: 107).

### 2) 日本語の語彙の使う教具

*Japan Foundation* (2011: 78) の文字・語彙を教えるという本によると、日本語の語彙の使う教具は：

- a. 単語リスト
- b. 単語ビンゴ
- c. 単語マッチング
- d. 語彙マップ
- e. 仲間はずれ単語
- f. スリーヒントゲーム
- g. リストアップ

### 3) 語彙

- a. 語彙は音韻・文法（形態・構文）・文字などと並んで、言語の構造を形づくっていることである。(玉村, 1990 p.10).
- b. ...語彙とは決められた範囲の「語(単語)」の集まりのことと述べた。(Japan Foundation, 2011: 62).

### 4) ウォードマッピング

- a. Estes (2008: 20)によると、ウォードマッピングとはある一つの学習ストラテジーでコンセプトを映像化するためだと述べた。
- b. Evelyn, (Vadilah, 2014: 32)によると、ウォードマッピングについて、集まるの言葉の関係のコンセプトをグラフにすると述べた。

### 5) ウォードマッピングの種類

(Vadilah, 2014: 32) によれば、ウォードマッピングの種類：

1. 星図表 (*Star Diagram*)
2. クロスター図表 (*Cluster Diagram*)
3. 魚骨図表 (*Fishbone Diagram*)
4. スパイダー図表 (*Spider Diagram*)
5. 三図表 (*Three diagram*)
6. チェイン図表 (*Chain Diagram*)
7. ゴイマッピング (*Vocabulary maps*)
8. サークル図表 (*Cycle Diagram*)

## 4. 研究の方法

### a. 研究のアプローチ

本研究は記述的と定量的なアプローチを使用し、実験法で行われた。

b. 研究の生息数

本研究の生息数は全ての SMA N 7 Semarang の二年生である。

c. 研究のサンプル

本研究のサンプルとしては、二つクラス（実験クラスとコントロールクラス）58人である。

d. データの収集の方法

データを集めるために、筆者がテストとアンケートを使用した。このテストは学生の日本語の語彙能力のデータを取るに行った。それから、アンケートはウォードマッピングの長所と短所を知るためである。

e. 妥当性及び頼性

このテストを実験する前に、テストを妥当性にして、妥当性及び頼性があるかどうかを知るために、32人の XI IPS-4 にテストをした。このテストの結果によると、妥当性及び頼性ということが分かる。

## 5. データの分析 (研究の結果)

### 1. 日本語の語彙を学習メディアとして、ウォードマッピングの効果的なこと

ウォードマッピングの効果的なことを知るために、テストをした。テストの結果によると、実験クラス (XI IPS-2)の平均点は 92 で、コントロール (XI IPS-3)の平均点は 78,34 ということである。つまり、コントロールクラス(XI IPS-3)の平均点より実験クラス(XI IPS-2)の平均点の方が点高いということが分かる。

それからウォードマッピングで学生の日本語の語彙を覚える能力が高まるかどうかを決定するために、二つの平均点クラスを比べた。T-

*t*-test 公式を使用して、実験クラスの平均点とコントロールの平均点を比べた。

*T*-test 結果によと、*t* の点は = 6,04 であり、db N - 1 = 57, 5%の *t*-の表の計数は = 2,01 である。つまり、*t*-の表の計数より *t* の点方が高いというこである。それで、ワードマッピングで、学生の語彙を覚える能力が高まるのは効果ということが分かる。

## 2. ワードマッピング長所と短所

学生のアンケートの結果によると、ワードマッピング長所は：

- a. ワードマッピングで語彙を覚えやすくなる。
- b. ワードマッピングで日本語の授業を理解することができる。
- c. ワードマッピングの形はうニックとシンプルなので、日本語の授業の興味が高くなる。
- d. ワードマッピングで日本語の語彙を暗記しやすくなる。
- e. ワードマッピングで日本語の勉強しやすくなる。

一方、学生のアンケートの結果によると、ワードマッピングの短所は：

- a. たくさんの紙がかかる。
- b. 紙がやぶりやすいので、無駄になる。
- c. ワードマッピングにある箱は小さい。
- d. ワードマッピングにある色がつくかない

## 6. 研究の結論：

1. ワードマッピングは有構成で、学生の日本語の語彙を覚える能力を高めるということである。
2. 学生のアンケートの結果によると、ワードマッピング長所は：
  - a. ワードマッピングで語彙を覚えやすくなる。

- b. ウォードマッピングで日本語の授業を理解することができる。
- c. ウォードマッピングの形はうニックとシンプルなので、日本語の授業の興味が高くなる。
- d. ウォードマッピングで日本語の語彙を暗記しやすくなる。
- e. ウォードマッピングで日本語の勉強しやすくなる。

一方、学生のアンケートの結果によると、ウォードマッピングの短所は：

- a. 紙がたくさんかかる。
- b. 紙がやぶりやすいので、無駄になる。
- c. ウォードマッピングにある箱は小さい。
- d. ウォードマッピングにある色がつくかない



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
SARI .....	vii
ABSTRAK .....	viii
RANGKUMAN .....	ix
MATOME .....	xvii
DAFTAR ISI .....	xxiii
Daftar Tabel .....	xxvi
Daftar Gambar.....	xxvii
Daftar Lampiran.....	xxviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan .....	5
1.5 Manfaat .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>7</b>

2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Landasan Teoretis .....	10
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran .....	11
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.2.3 Macam-Macam Media Pengajaran Bahasa .....	15
2.2.4 Media Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang .....	16
2.2.5 Pengertian Kosakata .....	19
2.2.6 Jenis Kosakata Bahasa Jepang .....	21
2.2.7 Definisi <i>Word Mapping</i> .....	23
2.2.8 Bentuk Variasi <i>Word Mapping</i> .....	25
2.2.9 <i>Word Mapping</i> sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang .....	27
2.2.10 Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA N 7 Semarang .....	28
2.3 Kerangka Berpikir .....	27
2.4 Uji Hipotesis .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	31
3.2 Populasi dan Sampel .....	31
3.3 Variabel Penelitian .....	32
3.4 Instrumen Penelitian .....	32
3.5 Metode Pengumpulan Data .....	34
3.6 Teknik Analisis Data .....	38
3.7 Uji Validitas .....	39
3.8 Uji Reliabilitas .....	39

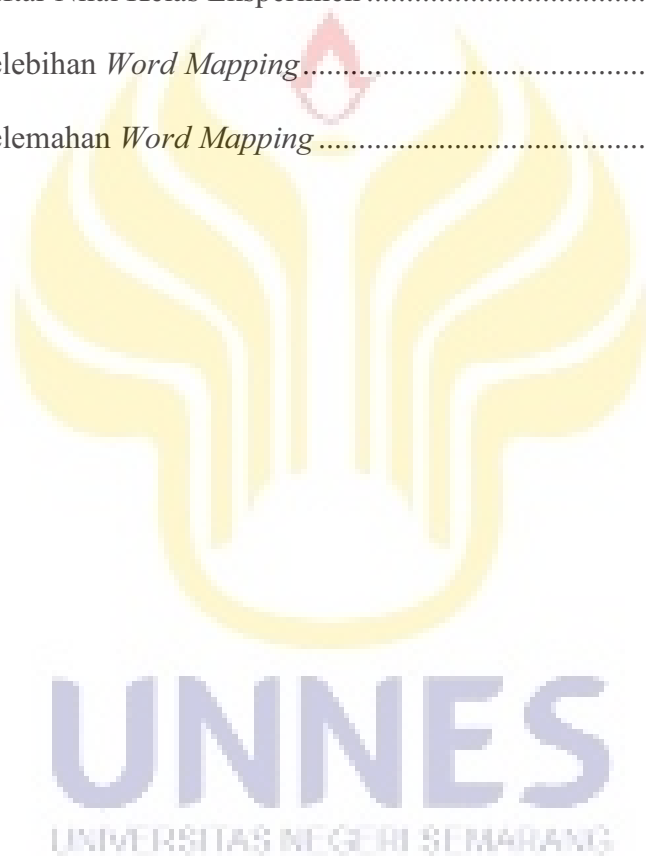


3.9 Sistem penilaian .....	40
3.10 Langkah-Langkah Penelitian .....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Keefektifan <i>Word Mapping</i> sebagai Media	
Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang .....	46
4.2 Kelebihan dan Kelemahan <i>Word Mapping</i> sebagai	
Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang .....	57
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
5.1 Simpulan .....	59
5.2 Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



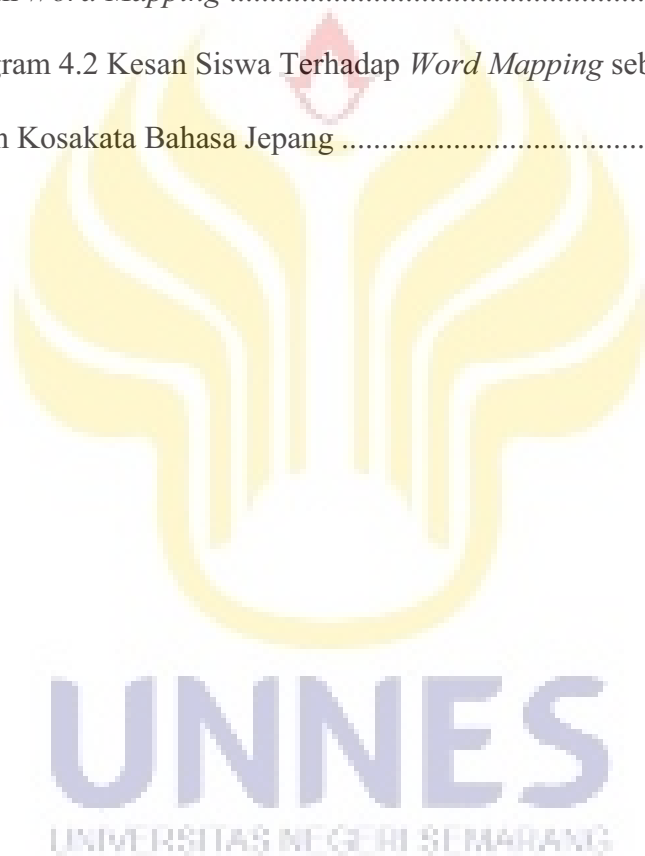
## DAFTAR TABEL

Tabel.3.41 Kisi-Kisi Soal Tes .....	35
Tabel.3.4.2 Kisi-Kisi Angket .....	36
Tabel.4.1. Daftar Nilai Kelas Kontrol .....	46
Tabel.4.2 Daftar Nilai Kelas Eksperimen .....	48
Tabel.4.3 Kelebihan <i>Word Mapping</i> .....	52
Tabel.4.4 Kelemahan <i>Word Mapping</i> .....	54



## DAFTAR GAMBAR

Gambar skema.1 Kerangka Berpikir.....	29
Gambar desain <i>Word Mapping</i> .....	42
Gambar diagram 4.1 Hal yang didapat Siswa setelah Menggunakan <i>Word Mapping</i> .....	56
Gambar diagram 4.2 Kesan Siswa Terhadap <i>Word Mapping</i> sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang .....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.1 Contoh *word mapping* yang diisi oleh siswa

Lampiran.2 Soal *post-test*

Lampiran.3 Angket Siswa

Lampiran.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran.5 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran.6 Dokumentasi Penelitian



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang unik dan memiliki banyak perbedaan dengan bahasa Indonesia. Salah satu perbedaan tersebut dapat dilihat dari unsur kosakatanya. Kosakata bahasa Indonesia sangat berbeda dengan kosakata bahasa Jepang. Istilah kosakata dalam bahasa Jepang sering disebut dengan *Goi*. Kosakata (*Goi*) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang penguasaan dan kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kosakata memiliki pengaruh yang cukup signifikan ketika mempelajari bahasa Jepang.

Tidak dapat dipungkiri bahwa ketika mempelajari bahasa Jepang masih banyak pembelajar, khususnya di SMA N 7 Semarang yang mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang. Bagi para pembelajar bahasa Jepang khususnya di SMA N 7 Semarang, kurangnya penguasaan dalam mengingat kosakata menjadi kendala yang sangat besar dan dapat menghambat siswa dalam menguasai bahasa Jepang. Sudjianto dan Dahidi (2007: 97) menjelaskan bahwa dalam mempelajari bahasa Jepang kosakata memiliki fungsi yang sangat penting untuk dipelajari, karena melalui pemahaman kosakata yang baik akan membantu pembelajar dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang baik lisan maupun tulisan. Pernyataan ini diperkuat oleh Yamauchi, (2004 : 6), yang mengatakan

sebagai berikut:

..... もちろん知っている語彙数は多ければ多いほどコミュニケーションを図る上では良いのであると述べた. (山内, 2004: 6). (...*mochiron shitteiru goikazu wa ookereba ooi hodo komyunikeeshon o hakaru ue dewa yoino dearu to nobeta*). ...tentu bahwa semakin banyak jumlah kosakata yang diketahui, maka semakin baik pula keterampilan dalam berkomunikasi. (Yamauchi, 2004: 6).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dari bulan Agustus hingga bulan Oktober 2016 di SMA N 7 Semarang terdapat beberapa fakta mengenai hambatan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya tentang kosakata bahasa Jepang tingkat dasar yang peneliti temukan. Pertama, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Hal tersebut dapat dilihat ketika siswa masih terlihat bingung dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan dari guru. Mereka dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan melihat buku. Sebagian besar siswa masih bergantung pada buku dalam menjawab pertanyaan, meskipun guru sudah menggunakan kartu gambar (*e-kaado*) secara berulang-ulang untuk melatih kosakata. Hal itu terjadi karena siswa hanya mengingat kosakata yang dipelajarinya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ditambah lagi, siswa jarang menggunakan kosakata yang sudah dipelajari ketika di luar kelas sehingga siswa menjadi mudah lupa tentang materi yang sudah dipelajari.

Kedua, siswa sering tertukar dalam mengartikan kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari karena ada beberapa kosakata bahasa Jepang yang mirip bunyinya. Misalnya, kata じしょ (*jisho*) yang artinya kamus dan きょうかしょ (*kyoukasho*) yang artinya buku pelajaran. Lalu, pada kata ぎょうしつ (*Kyoushitsu*) yang artinya ruang kelas dan こうちょうしつ (*Kouchoshitsu*) yang artinya ruang kepala sekolah. Kemudian, kata かきます (*kakimasu*) yang artinya menulis dan き

きます (kikimasu) yang artinya mendengarkan. Banyak siswa mengaku bahwa mereka kesulitan dalam mengartikan kosakata bahasa Jepang.

Ketiga, tidak sedikit siswa yang belum bisa memahami susunan dan penggunaan kosakata yang sudah dipelajari ketika membuat kalimat dalam bahasa Jepang. Beberapa siswa masih sering mencampuradukkan kosakata bahasa Jepang dalam sebuah kalimat. Misalnya, ちちじゅうじごろははとまいにちうちをかえります。 (*chichi juuji goro haha to mainichi uchi wo kaerimasu*). Padahal, selama proses pembelajaran guru sudah menyuguhkan latihan untuk membuat kalimat sesuai dengan kosakata yang sudah dipelajari dengan menggunakan beberapa media seperti kartu gambar, PPT, permainan dan lain sebagainya, hanya saja terkadang guru juga menjelaskan materi secara tekstual karena masih banyak siswa yang tidak memiliki buku bahasa Jepang Sakura dan LKS (modul) bahasa Jepang.

Selain itu, sempat beberapa kali guru lebih fokus memperhatikan siswa di bagian depan saja, sehingga ada beberapa siswa yang duduk di bagian belakang tidak memperhatikan bahkan ada yang tidur, sehingga masih banyak siswa yang kurang bisa memahami materi pelajaran yang sudah diajarkan. Akibatnya, banyak siswa yang tidak mengingat dan menguasai kosakata yang ada dalam materi yang sudah dipelajari. Jika hal ini dibiarkan secara terus menerus, maka akan menghambat siswa ketika mempelajari bahasa Jepang selama proses pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut, yakni dengan memaksimalkan fungsi media dalam pengajaran. Oleh karena itu, peneliti menggagas *word mapping*. *Word mapping* merupakan salah satu strategi untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang saling berkaitan dalam

sebuah subjek tertentu.

Teknik penerapan *word mapping* dalam penelitian ini melalui pendekatan bahasa Jepang yang diformulasikan kedalam bentuk strategi pembelajaran untuk menyebutkan dan mengaitkan kosakata-kosakata turunan dari sebuah kata utama yang akan menjadi topik. Dengan adanya *word mapping* diharapkan mampu membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang dan dapat mendorong keaktifan siswa dalam mengeksplorasi hubungan dari setiap kata sehingga dapat menambah pemahaman siswa mengenai makna kosakata yang sudah dipelajari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut masalah yang ingin penulis teliti adalah:

- 1.2.1 Apakah *word mapping* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA?
- 1.2.2 Apakah kelebihan dan kekurangan *word mapping* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti membatasi masalah yaitu:

- 1.3.1 Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata yang terdapat pada buku Sakura 2 khususnya bab 36, 37, dan 38.
- 1.3.2 Buku yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sakura 2.



## **1.4 Tujuan Penelitian**

- 1.4.1 Untuk mengetahui keefektifan dari *word mapping* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA.
- 1.4.2 Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari *word mapping* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA.

## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Secara Teoretis**

Manfaat dari penelitian ini secara teoretis adalah untuk menambah referensi bagi guru dalam proses pengajaran bahasa Jepang di SMA. Selain itu, adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pada khazanah keilmuan serta dapat dijadikan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa SMA.

### **1.5.2 Secara Praktis**

1.5.2.1 Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata pada mata pelajaran bahasa Jepang.

1.5.2.2 Bagi siswa, adanya penelitian ini dapat menambah minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang supaya dapat berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik secara lisan maupun tulisan dalam kehidupan sehari-hari.

1.5.2.3 Bagi peneliti lain, produk dari hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dan dikembangkan untuk penelitian selanjutnya, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk siswa di SMA.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka mengenai pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang pernah dilakukan oleh Ningrum (2012), Galuh (2012), dan Nurpadilah (2014).

Ningrum (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *Efektivitas Mind Mapping dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Pemelajar Tingkat Dasar*.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *mind mapping* terbukti dapat meningkatkan kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa. Metode penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2012) menggunakan pendekatan kuantitatif dan teknik analisis datanya menggunakan teknik komparatif (perbandingan) pada dua kelompok sampel.

Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2012) memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yakni penggunaan suatu media untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang. Sedangkan letak perbedaannya adalah pada jenis media yang digunakan dan konsep penerapannya. Jenis media yang akan digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk *cluster/cloud diagram* (salah satu jenis model variasi *word mapping*) yang sudah dimodifikasi oleh peneliti sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Kemudian, penggunaan medianya diaplikasikan secara individu.

Penelitian lain mengenai pembuatan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang juga pernah dilakukan oleh

Galuh (2012) dalam penelitiannya yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Word Wall Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*. Metode penelitian yang dilakukan oleh Galuh (2012) menggunakan pendekatan kuantitatif dan teknik analisis datanya menggunakan teknik komparatif (perbandingan) pada dua kelompok sampel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *word wall* terbukti keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa meskipun perbandingan rata-rata hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen selisihnya tidak terlalu jauh berbeda.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yakni menghasilkan produk berupa media yang digunakan dalam pengajaran kosakata bahasa Jepang. Sedangkan perbedaannya terletak pada konsep penerapannya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Galuh (2012) konsep penerapannya adalah siswa hanya difokuskan untuk menuliskan kosakata pada materi yang sedang dipelajari kemudian ditempelkan pada dinding kelas setelah proses pembelajaran selesai. Sedangkan konsep penerapan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah siswa tidak hanya dituntut untuk menuliskan kosakata yang sedang dipelajari tetapi juga harus menuliskan kosakata yang sudah dipelajari dan berkaitan dengan tema yang sedang dipelajari. Tujuannya adalah agar siswa secara tidak langsung dapat mengingat kembali materi yang sudah dipelajari.

Selanjutnya, penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh Nurpadilah (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *Efektivitas Teknik Word Mapping Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa *word mapping* juga efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang di kalangan siswa Sekolah

Menengah Pertama (SMP). Metode penelitian yang dilakukan oleh Nurpadilah (2014) menggunakan pendekatan kuantitatif dan teknik analisis datanya menggunakan teknik komparatif (perbandingan) pada satu kelompok sampel.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengingat dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang tingkat dasar. Dari hasil penelitian tersebut juga menjadi fakta empiris bahwa inovasi pembuatan media khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa agar dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan sekaligus siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi.

Sedangkan letak perbedaannya adalah pada model dan konsep penerapannya. Model dan konsep penerapan *word mapping* yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah fokus pada pengisian tabel kosakata turunan dari sebuah kata yang dilakukan secara individual dan tidak disertai variasi model dari bentuk *word mapping* yang digunakan, sedangkan dalam penelitian yang akan dilaksanakan ada modifikasi model *word mapping* yang berbentuk *cluster/cloud diagram* dengan tampilan lebih menarik dan berwarna. Warna yang terdapat pada *word mapping* melambangkan kategori kelompok kosakata turunan yang berkaitan dengan tema utama.

Kemudian, konsep penerapannya adalah masing-masing siswa dituntut untuk menuliskan kosakata sebanyak-banyaknya dan mengeksplorasi hubungan dari setiap kata baik kata kerja, kata benda maupun kata sifat yang

berkesinambungan dengan topik utama. Ditambah lagi, masing-masing siswa juga dituntut untuk dapat membuat kalimat bahasa Jepang dengan menggunakan kosakata yang sudah mereka tulis pada lembar *word mapping* sesuai dengan kreatifitas masing-masing siswa. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat melatih kemampuan daya ingat mereka mengenai kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari, sehingga memudahkan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas.

Beberapa data penelitian terdahulu di atas menjadi pijakan bagi konsep penelitian yang akan dilakukan. Tujuannya adalah untuk membantu mempermudah siswa dalam mengingat dan menguasai kosakata ketika mempelajari bahasa Jepang melalui inovasi media *word mapping* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan tampilan yang lebih kreatif dan inovatif. Penerapan *word mapping* yang akan dilakukan oleh peneliti didasarkan pada penguasaan kosakata pada buku Sakura 2 untuk menunjang keterampilan berbahasa Jepang bagi siswa.

## 2.2 Landasan Teoretis

Teori-teori yang akan dijadikan landasan dalam penelitian ini yaitu definisi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, macam-macam media pengajaran bahasa, media pengajaran kosakata bahasa Jepang, pengertian kosakata, jenis kosakata bahasa Jepang, definisi *word mapping*, bentuk variasi *word mapping*, *word mapping* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang, dan pembelajaran bahasa Jepang di SMA N 7 Semarang. Berikut penjelasannya.

### 2.2.1 Definisi Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran dalam bahasa Jepang disebut dengan *kyouzai* atau *kyougu*. Menurut Nishida, (1991: 128) mengatakan sebagai berikut.

教材・教具というと、教科書だけを考えてしまいがちであるが、教育の目的を達成するために使うすべてのメディアを教材・教具と述べた。(中西 1991: 128). (*Kyouzai kyougu to iu to kyoukasho dake o kangaete shimaigachi ga aruga, kyouikuno mokuteki o tassei suru tame ni tsukau tsubeteno media o kyougu kyouzai to nobeta.*) Yang disebut dengan *kyouzai kyougu* adalah tidak hanya sebatas buku pelajaran saja, tetapi semua alat atau media yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. (Nishida, 1991: 128).

Sedangkan menurut Matsuzaki (1998: 107) dalam artikelnya yang berjudul 心身障害児教育教材教具 (*shinshin shougaiji kyouiku kyouzaigu*) menuturkan mengenai pengertian dari *kyougu* seperti berikut ini.

教具とは教育の方法または手段として使われる具体的な道具を意味すると述べた。”(松崎, 1998: 107). (*Kyougu to wa kyouiku no houhou matawa shudan toshite tsukawareru gutaitekina dougu o imi suru to nobeta.*) *Kyogu* adalah alat atau bahan secara konkret yang digunakan dalam pendidikan. (Matsuzaki, 1998: 107).

Namun, secara harfiah kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely sebagaimana dikutip oleh Danasasmita (2009: 120), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Sadiman, (2009: 6) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Sadiman, 2009: 8), secara implisit mengatakan sebagai berikut.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape-

recorder, kaset, video kamera, video-recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Pendapat itu sejalan dengan Danasasmita, (2009: 146), yang menyatakan bahwa media pembelajaran atau *kyougu* adalah setiap orang, bahan/ alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Secara lebih khusus Arsyad (2013: 3), menyebutkan arti media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat, bahan atau perantara yang digunakan dalam proses pengajaran dan pendidikan yang berfungsi sebagai pendukung untuk memperlancar dan mempermudah selama proses kegiatan pembelajaran. Bagi guru, media merupakan piranti yang ampuh untuk menyampaikan materi agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus dikembangkan oleh guru karena fungsi dan peranannya sangat penting.

### **2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sadiman, ( 2009: 17) manfaat yang dapat diambil dari pemakaian media dalam suatu program pengajaran secara lebih rinci lagi dapat kita lihat sebagai berikut:

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).



- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya :
- a. objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
  - b. objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
  - c. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography* ;
  - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal ;
  - e. objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
  - f. konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, yakni:
- a. menimbulkan kegairahan belajar;
  - b. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
  - c. memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2010: 2), manfaat media dalam proses pengajaran/ pembelajaran adalah antara lain sebagai berikut:

- a. pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- d. siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Pendapat lain, Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2013: 25) menyebutkan manfaat media dalam pembelajaran, yakni:

- a. penyampaian pelajaran menjadi lebih baku;
- b. pembelajaran bisa lebih menarik;
- c. pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- d. dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

### 2.2.3 Macam-Macam Media Pengajaran Bahasa

Danasasmita (2009: 125) dalam bukunya menjelaskan macam-macam media pembelajaran bahasa antara lain sebagai berikut:

#### 1) Media Visual

Media visual disebut juga media pandang karena media tersebut melalui pandangan/ penglihatan. Media ini dibedakan menjadi dua kelompok, yakni media visual yang tidak diproyeksikan (misalnya, grafik, ilustrasi, gambar mati, karikatur, poster, bagan, peta, realita dan model) dan media visual yang diproyeksikan, misalnya slide.

#### 2) Media Audio

Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan melalui indera pendengaran. Jenis media audio yang dapat dipergunakan di dalam kelas antara lain rekaman, *tape recorder*, CD, radio dan lain-lain.

#### 3) Media Dengar

Sedangkan Arsyad, (2013: 80) dalam bukunya mengklasifikasikan media yang digunakan dalam pengajaran bahasa menjadi beberapa macam, yakni media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis komputer, serta media internet. Berikut penjelasannya.

1. Media Berbasis Manusia, yaitu merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Media

berbasis manusia mengajukan dua teknik yang efektif, yakni rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala Socrates yang menggunakan pertanyaan untuk memancing siswa dalam mengungkapkan gagasannya.

2. Media Berbasis Cetakan, yakni yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
3. Media Berbasis Visual merupakan media yang memegang peran yang penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Bentuk media ini dapat berupa: (a) gambar representasi (gambar, lukisan, foto), (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi, (c) peta yang menunjukkan hubungan antar ruang dan isi materi, (d) grafik seperti tabel, chart, bagan yang menyajikan gambaran data.
4. Media Berbasis Audio Visual misalnya, film atau video yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
5. Media Berbasis Komputer, yakni semua perangkat lunak yang terdapat dalam komputer.
6. Media Internet, yakni semua bahan yang diperoleh dari internet.

#### **2.2.4 Media Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang**

Menurut Osamu, dkk. (2000:64) dalam buku *日本語教授法ワークショップ* (*Nihongo Kyoujuhoh Waakushoppu*) menjelaskan tiga macam media yang dapat

digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang sebagai berikut:

- 1) 語彙チャート (*tango chaato*) atau (*Word Charts*), yaitu salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dilakukan dengan cara menyusun huruf hiragana atau katakana menjadi sebuah kosakata.
- 2) 棒 (*bou*) atau (*rods*), yaitu salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dilakukan dengan cara menebak kosakata dalam bahasa Jepang sesuai dengan benda yang ditunjuk oleh guru.
- 3) ウォール・ピクチャー (*wooru pikuchaa*) atau (*Wall Pictures*), yaitu salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan cara menyebutkan kosakata bahasa Jepang sesuai dengan gambar yang ditempelkan di dinding.

Sedangkan menurut *Japan Foundation* (2011: 78) dalam buku 文字・語彙を教える (*Moji Goi o Oshieru*) menjelaskan berbagai macam media yang dapat diterapkan dan digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang antara lain sebagai berikut:

- 1) 単語カード(語彙リスト) (*tango kaado/ tango risuto*), yakni salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dilakukan dengan cara membuat kartu daftar kosakata dan menghafalkannya satu per satu kosakata secara berulang-ulang.

- 2) スリーヒントゲーム (*surihintogeemu*), yakni salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dilakukan dengan cara menebak kosakata berdasarkan *clue* yang diberikan oleh seseorang dengan menggunakan bahasa Jepang. Kegiatan ini dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih yang mana satu orang berperan sebagai pemberi *clue* dan yang lain sebagai penebak kosakatanya.
- 3) 単語マッチング (*tango macchingu*), yakni merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dilakukan dengan cara mencocokkan atau menjodohkan kartu pasangan kosakata dengan tepat.
- 4) 単語ビンゴ (*tango bingu*), yakni merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata yang dilakukan dengan cara mengisi kotak kosakata sesuai dengan intruksi yang diberikan oleh guru dan membentuk satu garis lurus. Ciri khas dari strategi ini adalah siswa yang berhasil mengisikan kosakata dengan tepat dan membentuk satu garis lurus maka harus mengucapkan kata “Bingo!”
- 5) 仲間はずれ単語 (*nakama hazure tango*), yakni merupakan salah satu jenis media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dilakukan dengan cara mengelompokkan kosakata-kosakata yang sejenis. Misalnya, mengelompokkan kosakata yang berhubungan dengan kata sifat, kerja, benda dan sebagainya.
- 6) リストアップ (*risutoappu*), yakni merupakan salah satu jenis media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dilakukan dengan cara

menjodohkan kosakata berdasarkan *clue* yang tertera pada kartu kosakata.

- 7) 語彙マップ (*goi mappu*), yakni merupakan salah satu jenis media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dilakukan dengan cara membuat peta kosakata dengan kosakata utama terletak di tengah, sedangkan kosakata yang lain merupakan kosakata turunan dari kosakata utama.

### 2.2.5 Pengertian Kosakata

Istilah kosakata dalam bahasa Jepang disebut dengan *goi*. Menurut Tamamura (1990: 10), mengatakan sebagai berikut.

語彙は音韻・文法（形態・構文）・文字などと並んで、言語の構造を形づくっていることである。(玉村, 1990 p.10). (*goi wa on'in, bunpou (keitai koubun), bunji nado to narande, gengo no kouzou o katachi zुकutteiru koto dearu*). Kosakata adalah keseluruhan susunan huruf, fonem, struktur atau tata bahasa yang terdapat dalam suatu bentuk pola kalimat. (Tamamura, 1990: 10).

Sedangkan menurut Yamauchi (2004: 2) dalam penelitiannya yang berjudul 語彙力を育てる英語化学習指導 (*goi noryoku o sodateru eigo kagakushuu shidou*), mengatakan seperti berikut ini.

語彙とはある一つの語彙体系で用いられる単語の総体であると述べた。(山内, 2004: 2). (*goi to wa aru hitotsu no goi taikai de mochiirareru tango no soutai dearu to nobeta*). Kosakata adalah sebuah susunan kata-kata yang digunakan dalam pembentukan sebuah struktur kalimat. (Yamauchi, 2004: 2).

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kosakata diartikan dengan perbendaharaan kata. Sedangkan menurut, Rahayu (dalam Wagiran dan Doyin, 2006: 105) menyatakan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata atau

perbendaharaan kata atau istilah yang mengacu pada konsep-konsep tertentu yang dimiliki oleh seseorang atau suatu bahasa dalam suatu lingkungan. Pendapat lain, Adiwinata sebagaimana dikutip oleh Wagiran & Doyin (2006: 106), mengemukakan beberapa arti mengenai kosakata sebagai berikut.

Kosakata memiliki beberapa pengertian, yakni (1) semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa; (2) kata yang dikuasai oleh seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh segolongan orang dalam lingkungan yang sama; (3) daftar sejumlah kata dan frase dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangan.

Menurut Shinmura, sebagaimana dikutip oleh Sudjianto & Dahidi (2007: 96), mengatakan bahwa kosakata (*goi*) adalah keseluruhan *tango* berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Sudjianto & Dahidi dalam bukunya yang berjudul *Linguistik Bahasa Jepang*, (2007: 97), menyatakan bahwa kosakata (*goi*) merupakan salah satu aspek kebahasaan yang harus diperhatikan dan dikuasai guna menunjang penguasaan dan kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang baik dalam ragam lisan maupun ragam tulisan. Menurut Japan Foundation (2011: 62) dalam buku *文字・語彙を教える (Bunji Goi o Oshieru)* mendefinisikan kosakata (*goi*) seperti berikut ini

...語彙とは決められた範囲の「語(単語)」の集まりのことと述べた。(Japan Foundation, 2011: 62). (...*goi to wa kimerareta han'i (go (tango)) no atsumari no koto to nobeta*). ...Kosakata adalah kumpulan kata-kata dalam ruang lingkup kalimat tertentu. (Japan Foundation, 2011: 62).

Dari beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah kumpulan kata-kata, keseluruhan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, termasuk di dalamnya ada fonem, huruf, tata bahasa yang terdapat dalam suatu kalimat atau bahasa tertentu dan memiliki fungsi yang penting ketika mempelajari suatu bahasa. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan tentang



kosakata dapat menunjang keterampilan seseorang dalam berbahasa. Semakin banyak pemahaman tentang kosakata yang dimiliki seseorang, maka semakin tinggi pula tingkat keterampilan dalam berbahasanya. Melalui pemahaman kosakata yang baik dan lebih luas akan membantu mereka dalam berkomunikasi menggunakan suatu bahasa, baik secara lisan maupun tulisan.

### 2.2.6 Jenis-Jenis Kosakata Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto & Dahidi (2007: 149), menjelaskan tentang beberapa klasifikasi kosakata bahasa Jepang menjadi beberapa jenis kosakata. Salah satunya yaitu klasifikasi kosakata bahasa Jepang berdasarkan gramatikalnya yang dibagi menjadi beberapa macam, antara lain sebagai berikut:

#### 1) *Dooshi* Verba

Menurut Sutedi sebagaimana dikutip oleh Susantiyatno (2011:14), *dooshi* verba adalah kata kerja yang dapat berfungsi sebagai predikat dalam suatu kalimat, mengalami perubahan bentuk, dan dapat berdiri sendiri. Misalnya kata *ikiru*, *miru*, *yomu*, *nomu* dan lain sebagainya.

#### 2) *Meishi* (nomina)

Menurut Matsuoka sebagaimana dikutip oleh Sudjianto & Dahidi (2007: 156), *meishi* adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi, dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi*. Pendapat lain, mengatakan bahwa *meishi* disebut juga dengan *taigen*, di dalam suatu kalimat ia dapat menjadi subjek, predikat, kata keterangan, dan sebagainya, (Hirai dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007: 156). Misalnya, kata *jidoosha no zashi*, *yasumi*,

*fujisan* dan lain-lain.

### 3) *Keiyoodoshi* (Adjektiva-na)

Menurut Iwabuchi sebagaimana dikutip oleh Sudjianto & Dahidi, (2007:155) menyatakan sebagai berikut.

*Keiyoodoshi* adalah kelas kata yang menyatakan dengan sendirinya dapat membentuk bunsetsu, dapat berubah bentuknya (termasuk *yoogen*), dan bentuk shuukeinya berakhir da atau desu. Oleh karena perubahannya mirip dengan *keiyoshi* maka kelas kata ini dinamakan *keiyoodoshi*. Misalnya, kata *kirei(na)*, *yumei(na)*, *hansamu(na)* dan lain sebagainya.

### 4) *Keiyoshi* (Kata Sifat-i)

Menurut Kitahara (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007:154) mengatakan sebagai berikut.

*Keiyoshi* adalah kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk. Setiap kata yang termasuk *i-keiyoshi* selalu diakhiri silabel /i/ dalam bentuk kamusnya, dapat menjadi predikat, dan dapat menjadi kata keterangan yang menerangkan kata lain dalam sebuah kalimat. Misalnya pada kata *takai* (mahal/tinggi), *hayai* (cepat), *tanoshii* (menyenangkan) dan lain sebagainya.

### 5) *Fukushi* (Adverbia)

*Fukushi* adalah kelas kata kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yoogen* walaupun tanpa mendapat bantuan kata-kata lain (Sudjianto dan Dahidi, 2007:165). *Fukushi* tidak dapat menjadi subjek, predikat dan pelengkap (*Jidoo Gengo Kenkyuukai* 1987:92, dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007:166). Contohnya, *yukkuri*, *totemo*, *wanwan* dan sebagainya.

### 6) *Rentaishi* (Prenomina)

Menurut Hirai (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2007:162) mengatakan bahwa *rentaishi* adalah kelompok *jiritsugo* yang hanya menerangkan *taigen* (*meishi*

‘nomina’), tidak mengenal konjugasi dan tidak dapat menjadi subjek. Misalnya pada kata *anohon*, *aru tokoro* dan lain sebagainya.

#### 7) *Setsuzokushi* (Konjungsi)

*Setsuzokushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk ke dalam kelompok *jiritsugo* yang tidak mengalami perubahan. *Setsuzokushi* berfungsi untuk menghubungkan atau menyambungkan suatu kalimat dengan bagian kalimat yang lain. Contohnya, *shikashi*, *soshite*, *mata*, *sarani* dan lain-lain.

#### 8) *Kandooshi* (Interjeksi)

Dalam bukunya, Sudjianto dan Dahidi (2007:169) menjelaskan sebagai berikut.

*Kandooshi* adalah salah satu kelas kata *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjugasi. *Kandooshi* merupakan kata-kata yang dapat mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut, gembira, sedih sebagai jawaban /pernyataan terhadap orang lain. Misalnya, kata [maa, *subarashii*], [aa, *ii kimochida*] dan lain-lain.

#### 9) *Joshi* (Partikel)

Menurut Tarigan (1993: 42), *joshi* adalah kata bantu yang tidak dapat berdiri sendiri dan tidak mengalami perubahan bentuk. Misalnya, partikel *wa*, *wo*, *mo*, *to* dan lain sebagainya.

### 2.2.7 Definisi *Word Mapping*

*Word mapping* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dikembangkan oleh Denton, C. dkk (2007: 1), sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta yang divisualisasikan melalui grafik atau diagram tertentu. Istilah *word mapping* sering

disebut juga dengan *semantic mapping* atau peta semantik (dalam artikel, Green 2007: 3 yang berjudul *vocabulary maps*). Lebih lanjut, Estes (2008: 20) dalam artikelnya yang berjudul *Strategies for Reading to Learn: Word Map (Semantic Map)* menyatakan bahwa peta semantik adalah sebuah strategi yang memvisualisasikan konsep-konsep.

Menurut Huda, (2013: 307), *word mapping* merupakan media yang digunakan *brainstorming* suatu topik sekaligus menjadi strategi ampuh bagi belajar siswa. Sedangkan menurut Evelyn, sebagaimana dikutip oleh Vadilah (2014: 32) mengatakan, “ *Word mapping (semantic mapping) is brainstorming association which a word has and then diagramming the result*”. Makna dari pengertian di atas mengenai *word mapping (semantic mapping)* adalah kumpulan konsep pemikiran tentang kata-kata yang saling berhubungan dan divualisasikan dalam bentuk diagram.

Pendapat lain, menurut Antonacci dan O’Callaghan ( dalam Nurpadilah, 2014: 17) menuturkan pengertian *word mapping* sebagai berikut.

*Word mapping* adalah merupakan salah satu teknik permainan yang dapat mendorong keaktifan siswa dalam mengeksplorasi hubungan dari setiap kata, sehingga mengarahkan ke sebuah pemahaman makna kata yang lebih mendalam dengan mengembangkan pengetahuan konseptual mereka yang berkaitan dengan kata-kata....

Sementara itu, Oxford sebagaimana yang dikutip oleh Wulansari, ( 2015: 16), menyatakan sebagai berikut.

Strategi peta semantik adalah sebuah diagram dengan konsep kunci (dinyatakan dalam kata) atau pokok-pokok yang dihubungkan dengan konsep yang berhubungan melalui panah atau garis. Strategi peta semantik ini baik untuk meningkatkan ingatan dan pemahaman ungkapan baru.

Sedangkan menurut Boxley sebagaimana dikutip oleh Wulansari (2015: 17), mengatakan, " Peta semantik merupakan strategi yang dapat memperluas kosakata dengan membangun pengetahuan dasar siswa". Hal ini berarti bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan sangat diperlukan. Artinya, strategi ini akan membuat siswa menjadi lebih aktif.

Dari berbagai macam pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *word mapping (semantic mapping)* adalah sebuah strategi untuk memvisualisasikan grafik dengan menggabungkan konsep-konsep dan mengeksplorasi pengetahuan tentang hubungan makna kata yang dapat membantu mempermudah belajar siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, hal tersebut akan membantu mempermudah guru dalam menjelaskan kosakata dan sekaligus secara tidak langsung dapat memancing keaktifan siswa untuk mengeksplor pengetahuannya mengenai hubungan antar kosakata yang satu dengan yang lainnya melalui visualisasi grafik/diagram agar dapat memahami materi dalam pembelajaran, khususnya materi tentang kosakata.

#### **2.2.8 Bentuk Variasi *Word Mapping (Semantic Mapping)***

Macam-macam *word mapping* atau *semantic mapping* (dalam Vadilah, 2014: 33) antara lain sebagai berikut:

*a. Star Diagram*

Merupakan salah satu bentuk *word mapping (semantic mapping)* yang digunakan untuk meringkas beberapa data dan mengasosiasikannya dalam suatu topik tertentu.

b. *Spider Diagram*

Merupakan salah satu bentuk *word mapping* (*semantic mapping*) yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah tema atau topik.

c. *Fishbone Diagram*

Merupakan salah satu bentuk *word mapping* (*semantic mapping*) yang digunakan untuk mengeksplorasi beberapa aspek atau efek dari sebuah tema atau topik yang lebih kompleks.

d. *Cluster/Cloud Diagram*

Merupakan salah satu bentuk *word mapping* (*semantic mapping*) yang berbentuk nonlinear dan simpel dengan topik utamanya berada di tengah-tengah. Bentuk *word mapping* yang seperti ini dapat membantu siswa dalam mengasosiasikan dan mengeksplorasi sebuah subjek.

e. *Three Diagram*

Merupakan salah satu bentuk *word mapping* (*semantic mapping*) yang dapat menunjukkan keterkaitan antar subjek dalam sebuah topik.

f. *Diagram Chain*

*Diagram chain* atau sering dikenal dengan istilah *sequence of event diagram*, yakni salah satu bentuk *word mapping* (*semantic mapping*) yang bertujuan untuk menggambarkan suatu tahapan/ langkah-langkah dalam sebuah proses tertentu.

g. *Cycle Diagram*

Merupakan salah satu bentuk *word mapping* (*semantic mapping*) yang menunjukkan adanya sebuah siklus atau proses tertentu yang kejadiannya berulang-ulang sama.

h. *Vocabulary Map*

Merupakan salah satu bentuk *word mapping* (*semantic mapping*) yang digunakan untuk mempelajari kosakata.

### 2.2.9 *Word Mapping* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jepang

Menurut Antonacci & O'Callaghan sebagaimana yang dikutip oleh Nurpadilah (2014:17) menyatakan sebagai berikut.

*Word mapping* adalah merupakan salah satu teknik permainan yang dapat mendorong keaktifan siswa dalam mengeksplorasi hubungan dari setiap kata, sehingga mengarahkan ke sebuah pemahaman makna kata yang lebih mendalam dengan mengembangkan pengetahuan konseptual mereka yang berkaitan dengan kata-kata. Konsep permainan *word mapping* sebenarnya tidak jauh berbeda dengan *mind mapping*. Hanya saja dalam *word mapping* lebih mengutamakan kosakata turunan dari sebuah kata dan bentuknya lebih bebas, tidak hanya satu ide pokok saja, tetapi dapat terdiri dari beberapa ide pokok. Hal ini bertujuan agar dapat memperkaya pemahaman siswa tentang satu konsep baru.

*Word mapping* dapat bermanfaat untuk melatih kemampuan otak dalam mengembangkan pemahaman mengenai makna suatu kata yang saling berhubungan. Selain itu, *word mapping* dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi pijakan bagi peneliti untuk mengembangkan *word mapping* menjadi media yang mampu membantu siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Penerapan konsep *word mapping* yang akan dilakukan oleh peneliti menekankan pada kemampuan siswa dalam

mengeksplorasi pengetahuan dan pemahaman hubungan kosakata dalam bahasa Jepang yang sudah dipelajari.

#### **2.2.10 Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA N 7 Semarang**

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA N 7 Semarang menerapkan kurikulum 2013 yang memiliki tujuan pembelajaran untuk mengenalkan bahasa Jepang tingkat dasar sekaligus memberikan pengetahuan dasar tentang bahasa Jepang sebagai bekal untuk belajar ditingkat lanjut. Mata pelajaran bahasa Jepang di SMA N 7 Semarang termasuk ke dalam salah satu mata pelajaran peminatan, khususnya pada kelas X ( IPA 1, IPA 2, IPS 1 - 4 ) dan kelas XI (IPS 2, IPS 3, IPS 4). Pembelajaran bahasa Jepang yang berlangsung di kelas X dilaksanakan seminggu satu kali pertemuan. Setiap satu kali pertemuan mata pelajaran bahasa Jepang di kelas X dilaksanakan selama 3 x 45 menit. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran bahasa Jepang di kelas XI dilaksanakan seminggu dua kali pertemuan, dengan masing-masing pertemuan selama 2 x 45 menit. Seperti mata pelajaran yang lain, mata pelajaran bahasa Jepang di SMA 7 Semarang juga memiliki nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh kebijakan sekolah, yakni nilai KKMnya adalah 75. Buku-buku pelajaran yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jepang antara lain buku Sakura 1 dan 2, Lembar Kerja Siswa (LKS) bahasa Jepang dan beberapa *handout* materi yang diberikan oleh guru. Guru yang mengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMA N 7 Semarang terdapat dua orang.



### 2.3 Kerangka Berpikir

Skema.1 Kerangka Berpikir



Bagi para pembelajar bahasa Jepang, khususnya di SMA N 7 Semarang, kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang dapat menjadi kendala yang besar dalam mempelajari bahasa Jepang. Hal tersebut juga dapat mengakibatkan rendahnya pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai kosakata bahasa Jepang, sehingga siswa tidak dapat memahami materi pelajaran bahasa Jepang. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang diperlukan adanya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Adanya pemanfaatan media secara optimal dapat mempertinggi kualitas kegiatan belajar mengajar karena melalui media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi khususnya materi tentang kosakata bahasa Jepang. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu mempermudah siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang

adalah *word mapping*. Dengan adanya *word mapping* diharapkan mampu mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari.

#### **2.4 Hipotesis**

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja ( $H_a$ ). Menurut Arikunto, 2013: 112), hipotesis kerja atau disebut dengan hipotesis alternatif ( $H_a$ ), digunakan untuk menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.

Berdasarkan landasan teori yang sudah diuraikan di atas, hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media *word mapping* efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI Ilmu Sosial SMA N 7 Semarang tahun ajaran 2016/2017.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan uraian penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *word mapping* terbukti efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol adalah 78,34 sedangkan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen adalah 92 dengan selisih nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 13,66. Kemudian, pada kelas kontrol masih ada beberapa siswa yang nilainya di bawah KKM, sedangkan masing-masing nilai siswa pada kelas eksperimen sudah mencapai nilai di atas KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya *word mapping* memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil angket siswa kelebihan *word mapping* antara lain, 1) sebagian siswa pada kelas eksperimen menyatakan bahwa *word mapping* dapat mempermudah mereka dalam menghafal dan mengingat kosakata bahasa Jepang yang sudah dipelajari yang berkaitan dengan materi yang dipelajari; 2) *word mapping* juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi; 3) bentuknya yang simpel, praktis dan menarik memudahkan siswa dalam belajar memahami hubungan setiap kosakata yang berkaitan dengan tema utama. Sedangkan

kelemahan *word mapping* antara lain, 1) bahan pembuatan *word mapping* yang terbuat dari kertas sehingga dapat menjadikan pemborosan kertas dan kertas tidak dapat bertahan lama sehingga mudah hilang dan sobek; 2) variasi warna dalam *word mapping* kurang banyak; 3) ada beberapa kotak yang terdapat dalam *word mapping* ukurannya kurang besar, sehingga berbagai macam hal tersebut masih perlu diperbaiki dan disempurnakan agar dapat lebih efektif dan efisien ketika digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

## 5.2 Saran

- 5.2.1 Bagi guru, dapat menjadikan *word mapping* sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang, khususnya pada materi yang banyak terdapat kosakatanya agar lebih mudah dalam menyampaikan materi.
- 5.2.2 Bagi siswa, dapat menggunakan *word mapping* sebagai media alternatif untuk membantu mempermudah menghafal dan mengingat kosakata bahasa Jepang baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 5.2.3 Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan *word mapping* dalam penelitian selanjutnya sebagai media alternatif dalam pembelajaran yang lain, seperti hiragana, kanji, sakubun dan lain sebagainya. Selain itu, perlu diadakan perbaikan dan inovasi dari model atau variasi *word mapping*, bahan pembuatan *word mapping* serta penerapannya agar lebih kreatif, inovatif, dan dapat tahan lama sehingga dapat lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. Kemudian, bahan pembuatan *word mapping* yang terbuat dari kertas memerlukan biaya yang banyak, namun hal tersebut dapat di

atasi dengan menggunakan kertas bekas atau *word mapping* dapat dibuat dalam bentuk *softfile* sehingga dapat mengemat biaya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2013.*Prosedur Penelitian –Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar.2013.*Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asakura, Minami dkk.2000.日本語教師必携ハート&テクニック. Japan: Aruku Kaisha.
- Danasasmita, Wawan.2009.*Media Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Huda, Miftahul.2014.*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Japan Foundation.2011.文字・語彙を教える. Japan: Hitsuji Kaisha.
- Kamada, Osamu dkk.2000.日本語教授法ワークショップ. Japan: Bonjinsha.
- Nishida.1991. 実践日本語教授法. Japan: Baberu Kaisha.
- Sadiman, Arief.2009. *Media Pendidikan – Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana dan Rivai.2010.*Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjianto dan Dahidi.2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi.2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press.
- Susantiyatno, Wastu B. 2011. *Efektivitas Permainan Scramble untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi. Universitas Negeri

Semarang, Semarang.

Tarigan, Henry Guntur.1993. *Pengajaran Kosakata Bahasa Jepang*. Bandung: Angkasa.

Wagiran dan Doyin.2006.*Dasar-Dasar Membaca dan Menulis*. Jakarta: Pustaka Media.

Sumber dari Internet:

Denton, C. dkk.2007. *Vocab-Semantic Mapping*.Diakses dari website: [https://pcsd.wikispaces.com/file/view/2.2\\_SemanticMapping.pdf](https://pcsd.wikispaces.com/file/view/2.2_SemanticMapping.pdf) pada tanggal 19 Januari 2017.

Estes, Thomas.2008.*Strategies for Reading to Learn: Semantic Maps*. Diakses dari website: [http://www.reading.quest.org.771.semantic\\_maps.html](http://www.reading.quest.org.771.semantic_maps.html), pada tanggal 19 Januari.2017.

Galuh, Mayang Intan.2012. *Efektivitas Penggunaan Word Wall sebagai Media Pembelajaran Kosakata bahasa Jepang*. Diakses dari website: [http://a-research.upi.edu/operator/upload/s\\_jep\\_0802805\\_chapter5.pdf](http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_jep_0802805_chapter5.pdf) pada tanggal 4 Maret 2017.

Matsuzaki.1998. 心身障害児教育教材教具. Diakses dari website: <http://air.lib.akita-u.ac.jp/dspace/bitstream/10295/231/3/KJ00000701590.pdf> pada tanggal 20 Februari 2017.

Ningrum, Rosita.2012. *Efektivitas Mind Mapping dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Pemelajar Tingkat Dasar*. Jurnal *Lingua Cultura* Vol.6 Tahun 2012. Hlm.60-68. Jakarta: Universitas Bina Nusantara  
Diakses dari website:

<http://journal.binus.ac.id/index.php/lingua/article/download/394/374>

pada tanggal 4 Maret 2017.

Nurpadilah, Risani.2014.*Efektivitas Teknik Permainan Word Mapping Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar.*

Diakses dari website: <http://www.repository.upi.edu> pada tanggal 12 Desember 2016.

Tamamura.1990.語彙研究 . Diakses dari website:

[http://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/teach/tsushin/reserch/pdf/tushin30\\_p10-11.pdf](http://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/teach/tsushin/reserch/pdf/tushin30_p10-11.pdf) pada tanggal 8 Februari 2017.

Vadilah, Nur Siti. 2014. *Enriching Student's Vocabulary Through Semantic Mapping.* Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Jakarta. Diakses dari <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/1416> pada tanggal 21 Januari 2017.

Wulan Sari, Retno.2015. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Mahasiswa Tingkat Menengah Program Darmasiswa UNY dengan Strategi Peta Semantik.*

Skripsi. Univeritas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. Diakses dari website:

<http://eprints.uny.ac.id/17263/1/SKRIPSI%20LENGKAP%20-%20PENINGKATAN%20PENGUASAAN%20KOSAKATA%20MAHASISWA%20TINGKAT%20MENENGAH%20PROGRAM%20DARMASISWA%20UNY%20DENGAN%20STRATEGI%20PETA%20~1.pdf> pada tanggal 19 Januari 2017.

Yamauchi.2005. 語彙力を育てる英語科学習指導 . Diakses dari website:

<http://www.fuku-c.ed.jp/center/houkokusyo/h15/h15eigo.pdf> pada

tanggal 9 Februari 2017.