

PENGARUH PENGGUNAAN METODE *MIND MAP* MELALUI PERMAINAN CARI KATA
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG
SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 NGANJUK

Marinda Rohmawati

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,
marinda.rohmawati@gmail.com

Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.

Dosen S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang, penguasaan kosakata sangatlah penting. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Mind Map* yang dipadukan dengan permainan cari kata untuk mengatasi kesulitan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang pada bab 7 (Doko Ni Arimasuka) dan bab 8 (Toire Wa Doko Desuka) dalam buku sakura jilid 1. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan metode *Mind Map* melalui permainan cari kata terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen menggunakan jenis rancangan eksperimen murni (*True Eksperimen Design*). Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk sedangkan sampel adalah kelas X-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-4 sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara random sampling melalui undian. Pembelajaran pada kelas eksperimen (X-3) menggunakan metode *Mind Map* melalui permainan cari kata, sedangkan pada kelas kontrol (X-4) menggunakan metode ceramah dan drill.

Berdasarkan hasil perhitungan perbedaan mean kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus t-test, diperoleh hasil $t_{3,32} > t$ (tabel $t_{5,0,05}$) $2,68 > ($ tabel $t_{5,0,01}$) $2,42$. Adanya perbedaan mean kelas kontrol dan kelas eksperimen didukung oleh hasil lembar pengamatan yang dilakukan oleh guru. Dari hasil lembar pengamatan tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam metode *Mind Map* melalui permainan cari kata membuat siswa lebih aktif. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar yang terdapat pada perhitungan mean kelas eksperimen dimana mean kelas tersebut lebih besar dari pada mean kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Mind Map* melalui permainan cari kata mempunyai pengaruh positif terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X-3 SMA Negeri 1 Nganjuk.

Kata Kunci: metode *Mind Map* melalui Permainan cari kata, penguasaan kosakata bahasa Jepang

要旨

外国語を学ぶとき、特に日本語、語彙の習得するのは非常に大切なことである。本研究はさくら1という本の第7課（どこにありますか）と第8課（トイレはどこですか）の語彙を習得する困難を克服するためにマインドマップの方法と言葉を探すゲームを相まって使用した。研究の目的はガンジュック第一国立高等学校の十年生の日本語語彙の習得に対する言葉を探すゲームを通してマインドマップの方法を使用する影響を記述することである。

本研究は実験の *True Eksperimen design* を使用して定量的な研究である。母集団はガンジュック第一国立高等学校の十年生であり、サンプルはエクスペリメンクラスとしての X-3 クラスとコントロールクラスの X-4 クラスである。サンボルは無作為抽出で決められた。エクスペリメンクラスに言葉を探すゲームを通してマインドマップの方法を使って教える一方、コントロールクラスに講義と実習方法で教えた。

t-テストでデータ分析の結果は $t_{3,32} > t$ (tabel $t_{5,0,05}$) $2,68 > 2,42$ 。エクスペリメンクラスとコントロールクラスの違う平均点は先生が観測したの結果で支持である。観測の結果から授業が探すゲームを通してマインドマップの方法を使用して生徒はもっと積極的になる。エクスペリメンクラスの平均の計算にある授業の結果を左右していた。いずれエクスペリメンクラスの平均点はコントロールクラスのより高いである。これで言葉を探すゲームを通してマインドマップの方法を使用するのはガンジュック第一国立高等学校のエクスペリメンクラスにいい影響を与えたと言える。

キーワード : 言葉を探すゲームを通してマインドマップの方法、語彙

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi internasional semakin pesat. Untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, maka tidak hanya bahasa Inggris saja yang harus dikuasai namun bahasa asing lain pun juga sebaiknya dipelajari. Hal ini yang membuat bahasa Inggris tidak lagi menjadi bahasa asing satu-satunya yang dipelajari di sekolah. Banyak sekolah-sekolah di Indonesia yang sudah terdapat mata pelajaran bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing di sekolah.

Untuk dapat berbahasa Jepang dengan lancar, maka salah satu yang harus diperhatikan yaitu penguasaan kosakata. Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:97) menjelaskan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dari cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah penguasaan *goi* (語彙) atau kosakata yang memadai.

Berdasarkan wawancara secara informal kepada beberapa siswa kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk, siswa kesulitan mempelajari bahasa Jepang dikarenakan dalam proses belajar mengajar guru hanya menerangkan sedikit materi yang dipelajari. Menurut siswa, siswa merasa kesulitan jika dituntut untuk belajar sendiri. Pengajaran dengan cara yang seperti itu menurut peneliti tidak akan menjadi masalah untuk siswa yang mudah menangkap pelajaran dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Namun, akan menjadi masalah untuk siswa yang sulit menangkap pelajaran. Apalagi Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang baru dipelajari, bagi anak yang mempunyai kesulitan dalam pelajaran akan lebih sulit lagi mempelajari bahasa Jepang sehingga akibatnya siswa enggan untuk belajar bahasa Jepang.

Untuk memudahkan siswa menguasai kosakata bahasa Jepang, dibutuhkan metode yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran bahasa Jepang khususnya metode pembelajaran untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang agar tujuan pembelajaran itu tercapai. Pada penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan metode *Mind Map* yang diterapkan melalui permainan cari kata dalam proses belajar mengajar kosakata bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Nganjuk.

Menurut Buzan (2001:4) *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Mind Map* akan membantu dalam belajar, menyusun, dan menyimpan informasi sebanyak mungkin dan cara untuk mengelompokkan informasi ke dalam otak secara alami. Konsep *Mind Map* ini didasarkan pada cara kerja otak menyimpan informasi (Suyatno,2009:93). Dalam buku yang berjudul *Menjelajah Pembelajaran Inovatif* yang dikarang oleh Suyatno disebutkan bahwa "Otak manusia tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel syaraf

yang terjejer rapi melainkan dikumpulkan pada sel syaraf yang bercabang-cabang yang sekilas akan tampak seperti cabang-cabang pohon (Suyatno,2009:93)", hal ini berarti jika mendapatkan informasi kemudian menyimpannya seperti cara kerja otak, maka informasi yang tersimpan dalam otak semakin baik, sehingga membuat proses dalam belajar semakin mudah. Cara kerja *Mind Map* yaitu dengan cara menuliskan tema utama sebagai titik sentral/tengah, kemudian menarik tema turunan dan mencari hubungan hubungan antara tema turunan (Suyatno, 2009:94). Hal ini berarti setiap mempelajari sesuatu, maka harus fokus terhadap tema utama kemudian mengembangkannya lagi ke dalam poin-poin dari tema utama dan mencari hubungan-hubungan setiap poinnya sehingga dapat diketahui apa saja yang telah diketahui dan apa saja yang belum dapat dikuasai. Dengan demikian maka akan memudahkan dalam mempelajari sesuatu.

Permainan cari kata yaitu permainan yang bertujuan untuk menemukan kata-kata di tengah huruf acak (Suyatno,2005:50). Menurut Suyatno (2009:100) permainan akan memberikan dampak yang luar biasa bagi perkembangan kejiwaan, kecerdasan, keterampilan dan kesantunan anak. Belajar mengajar lebih menyenangkan dan mengurangi stres siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Permainan juga bermanfaat untuk memfokuskan ulang perhatian siswa (Ginnis, 2008:214). Pada penelitian ini, peneliti memodifikasi permainan cari kata tersebut dan menerapkan ke dalam bahasa Jepang, sehingga permainan cari kata pada penelitian ini sedikit berbeda dengan permainan cari kata pada umumnya. Pada umumnya, soal permainan cari kata hanya diminta mencari kata di dalam kotak yang berisikan deretan huruf yang telah diacak, sehingga untuk melakukan permainan ini hanya dibutuhkan ketelitian saja. Namun pada penelitian ini, soal yang diberikan berupa kalimat yang masih belum lengkap, sehingga siswa harus melengkapi kalimat tersebut sehingga menjadi kalimat yang benar. Siswa harus mencari jawaban tersebut pada lembar jawaban permainan cari kata yang berisikan kotak-kotak yang di dalamnya berisikan deretan huruf hiragana. Permainan cari kata pada penelitian ini, disamping melatih ketelitian siswa, siswa juga harus mengerti apa maksud dari soal yang diberikan agar dapat menjawab soal dengan benar. Dengan kata lain, siswa nantinya tidak hanya dapat menguasai kosakatanya saja, namun juga penerapan kosakata tersebut dalam kalimat bahasa Jepang. Adapun langkah-langkah permainan cari kata ini yaitu:

1. Peneliti membentuk kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa.
2. Peneliti menjelaskan aturan permainannya. Aturan permainannya yaitu, siswa diminta mencari jawaban pada soal yang telah diberikan dengan cara mencari jawaban soal tersebut ke dalam media kertas manila yang bertuliskan huruf-huruf hiragana, dimana tiap hurufnya berada dalam satu kotak. Jika siswa sudah

menemukan kata yang dicari, maka siswa harus memberi tanda pada deretan huruf yang membentuk kata yang dicari pada kotak yang berisikan huruf hiragana tersebut (tanda boleh lingkaran/garis/diarsir).

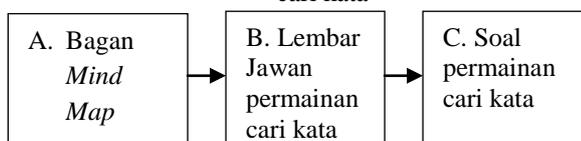
3. Peneliti dan siswa membuat perjanjian, yaitu siswa yang menang atau yang mendapat nilai tertinggi akan mendapatkan *reward*/ hadiah.
4. Untuk bermain, siswa diberikan waktu 10 menit.
5. Saat permainan sudah selesai kelompok yang berhasil menemukan kata terbanyak dan waktu tercepat akan menjadi pemenang, sedangkan kelompok yang berhasil menemukan kata paling sedikit dinyatakan kalah.
6. Evaluasi. Pada tahap evaluasi, peneliti dan siswa bersama-sama mencocokkan hasil kerja siswa dalam mengerjakan soal permainan yang telah diberikan oleh peneliti. Pada tahap ini juga, peneliti melaksanakan perjanjian yang telah disepakati sebelumnya, yaitu memberi *reward* kepada kelompok siswa yang mendapat nilai tertinggi dan waktu tercepat.

Berdasarkan pengertian *Mind Map* dan permainan cari kata di atas maka peneliti mencoba menggabungkan metode *Mind Map* dan permainan cari kata untuk diterapkan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk. Metode *Mind Map* melalui permainan cari kata yaitu belajar dengan cara mengelompokkan informasi yang dipadupadankan dengan permainan cari kata. Perpaduan ini akan membantu siswa dalam pembelajaran. Pasalnya, *Mind Map* itu sendiri digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa tentang kosakata-kosakata bahasa Jepang yang akan dipelajari. Kemudian dilanjutkan dengan permainan cari kata yang berfungsi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman yang dimiliki siswa. Perpaduan dua metode ini memiliki fungsi siswa lebih mudah mengingat informasi yang diperoleh, serta membuat belajar mengajar lebih menyenangkan karena dikemas dalam permainan. Sehingga dengan diterapkannya metode *Mind Map* melalui permainan cari kata dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama dalam menguasai perbendaharaan kosakata bahasa Jepang.

Alur pembelajaran metode *Mind Map* melalui permainan cari kata, dapat dilihat pada bagan 1.1.

Bagan 1.1

Alur pembelajaran metode *Mind Map* melalui permainan cari kata



Dari bagan di atas dapat diketahui pembelajaran dengan metode *Mind Map* melalui permainan cari kata dengan cara peneliti menunjukkan bagan *Mind Map* kepada siswa, kemudian memberikan permainan cari kata.

Bagan *Mind Map* dijadikan sebagai alat bantu agar siswa mudah mengelompokkan kosakata bahasa Jepang yang dipelajari serta sebagai acuan siswa untuk melakukan permainan cari kata, pasalnya kosakata yang digunakan untuk permainan cari kata merupakan kosakata yang terdapat pada bagan *Mind Map*. Untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa setelah diberikan *Mind Map*, selanjutnya siswa diberikan lembar jawaban permainan cari kata. Di lembar jawaban tersebut, siswa diminta mencari kata dan kata tersebut digunakan untuk melengkapi kalimat yang terdapat pada lembar soal permainan cari kata. Dengan belajar kosakata yang seperti ini, maka siswa akan mendapat tiga kemampuan sekaligus yaitu siswa akan mengerti kosakata bahasa Jepang beserta artinya, penulisan kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan huruf hiragan, serta siswa dapat mengaplikasikan kosakata yang sudah dipelajari ke dalam bentuk kalimat.

Materi yang diambil pada penelitian ini yaitu materi yang ada di buku sakura jilid 1 bab 7 (*Doko Ni Arimasuka*) dan bab 8 (*Toire wa Doko desuka*). Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan metode *Mind Map* melalui permainan cari kata dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Sedangkan perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol yaitu menggunakan ceramah dan drill dengan menggunakan media gambar dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Mind Map* melalui permainan cari kata terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan jenis rancangan eksperimen murni (*True Experiment Design*). Penelitian *True Eksperimental Design* yaitu jenis-jenis eksperimen yang dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan (Campbell dan Stanley dalam Arikunto, 2010:123). Persyaratan dalam eksperimen ini adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Adanya kelompok lain yaitu yang disebut dengan kelompok pembanding atau kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan, maka hasil dari perlakuan dapat dilihat dengan membandingkan kelompok yang mendapat perlakuan dengan kelompok yang tidak mendapat perlakuan.

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa-siswi SMA kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk tahun ajaran 2012-2013, sedangkan sampelnya yaitu kelas X-3 sebagai kelas kontrol dan X-4 sebagai kelas eksperimen. Dalam menentukan sampel menggunakan *random sampling* melalui undian. Peneliti menulis kelas yang termasuk dalam populasi (di sini adalah kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk) pada kertas kecil-kecil, setiap kelas ditulis di satu kertas, kemudian kertas tersebut digulung. Kertas yang sudah digulung tersebut kemudian dikocok. Kelas

yang keluar pada kocokan pertama menjadi kelas kontrol (X-4) dan kelas yang keluar pada kocokan kedua menjadi kelas eksperimen (X-3).

Instrumen penelitian ini berupa tes dan lembar pengamatan guru. Instrumen yang berupa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Pada penelitian ini dilakukan dua kali tes, yaitu *pre test* dan *post tes*. *Pre-tes* digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam hal penguasaan kosakata sebelum diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan *post test* digunakan untuk melihat pencapaian belajar siswa mengenai penguasaan kosakata setelah diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Soal untuk *pre test* maupun *post test* dibuat sama. Sedangkan lembar pengamatan guru digunakan untuk mengetahui ketepatan pelaksanaan pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Lembar pengamatan ini diisi oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Nganjuk.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan lembar pengamatan. Tes dilakukan dua kali yaitu *pre test* yang dilakukan diawal penelitian atau sebelum sunjek yang diteliti diberi perlakuan dan diakhir penelitian atau setelah subjek mendapat perlakuan, sedangkan lembar pengamatan diisi guru setelah guru mengamati suasana belajar-mengajar di kelas.

Data pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Data hasil *pre test* diambil dari nilai tes siswa sebelum diberikan perlakuan.
2. Data hasil *post tes* diambil dari nilai tes siswa setelah mendapat perlakuan yaitu pada kelas kontrol pembelajaran yang berlangsung menggunakan metode ceramah dan drill sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan metode *Mind Map* melalui permainan cari kata. Tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang yang telah diajarkan.
3. Lembar pengamatan diisi dengan cara guru melakukan pengamatan terhadap proses pengajaran yang dilakukan oleh peneliti dan suasana kelas saat peneliti mengajar. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui ketepatan pelaksanaan pengajaran saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen.

Data berupa hasil tes dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dianalisis menggunakan statistik parametris dengan menggunakan rumus *t-test*. Perhitungan statistik parametris harus memenuhi syarat yaitu berdistribusi normal. Oleh karena itu uji normalitas perlu dilakukan untuk menguji kelas kontrol dan kelas eksperimen (Arikunto, 2010:357). Rumus *t-test* ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara kelas kontrol dan kelas *eksperimen*, tentunya setelah sudah dilakukannya persamaan subjek dengan maksud agar perbedaan yang terjadi hanya ditimbulkan oleh perlakuan yang tidak sama

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah-langkah untuk penyamaan subjek adalah sebagai berikut:

1. Menyajikan data hasil ulangan semester ganjil kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Membuat tabel Distribusi Frekuensi Nilai Tunggal (DFNT) kelas kontrol dan eksperimen.
3. Mencari Mean (M) dengan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{n}$$

4. Mencari Standar Deviasi (SD) dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f |x - M|^2}{n}}$$

5. Membuat tabel penolong distribusi frekuensi normal kelas kontrol dan kelas eksperimen.
6. Membuat tabel data pemasangan subjek kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Setelah melakukan persamaan subjek, proses selanjutnya yaitu menghitung *t-test*. Proses untuk menghitung *t-test* sebagai berikut:

- a. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas dilakukan dilakukan pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas menurut Arikunto (2010:357-363) sebagai berikut:

1. Membuat tabel distribusi frekuensi nilai *post test* pada kelas kontrol.
2. Menghitung mean (M) nilai *post test* kelas kontrol dengan rumus:

$$M_k = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M_k : Mean kontrol

f : frekuensi

x : nilai tengah

N : jumlah siswa

3. Menghitung Standar Deviasi (SD) nilai *post test* dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

Keterangan:

SD : standar deviasi

F : frekuensi

x : nilai tengah

N : jumlah siswa

4. Membuat tabel uji normalitas dengan menggunakan rumus *chi kuadrat* (χ^2).
5. Menentukan batas nyata tiap-tiap kelas interval.
6. Menghitung *z-score* dengan rumus:

$$Z = \frac{X - M}{SD}$$

Keterangan:

Z : nilai *z-score*

X : batas nyata

M : mean

SD : standar deviasi

- Mencari batas luar daerah dengan menggunakan batas nyata pada pada tabel % daerah kurva normal.
- Menghitung luas daerah.
- Menghitung fh dengan rumus:

$$fh = \frac{\text{luas daerah}}{100} X n$$

Keterangan:

fh :frekuensi yang diharapkan

n : jumlah siswa

- Membuat tabel penolong uji normalitas dengan rumus *chi kuadrat* (x^2).
- Menghitung x^2 dengan rumus:

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

x^2 : nilai *chi kuadrat*

fo : frekuensi observasi

fh : frekuensi yang diharapkan

- Menentukan taraf signifikansi, dipilih taraf kepercayaan 99% atau taraf signifikansi 1% ($\alpha=0,01$)
- Menentukan kriteria pengujian x^2 hitung yaitu jika x^2 hitung < x^2 tabel maka data berdistribusi normal.
- Menyimpulkan hasil penghitungan.

b. Menentukan *Testing Signifikansi*

Penghitungan ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan pembelajaran dikelas kontrol dan kelas eksperimen (Arikunto, 2010:349). Adapun langkah-langkah testing signifikansi menurut Arikunto (2010: 349-351) sebagai berikut:

- Membuat tabel penolong efektifitas pembelajaran.
- Menghitung d masing-masing subjek, dengan rumus:

$$d = \text{nilai post test} - \text{nilai pre test}$$

- Menghitung mean dari perbedaan *pre test* dan *post test* dengan rumus:

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

M_d : mean deviasi

d : nilai *post test* – nilai *pre test*

N : jumlah siswa

- Menghitung deviasi masing-masing subjek dengan rumus:

$$X_d = d - M_d$$

Keterangan:

X_d : deviasi masing-masing subjek

d : nilai *post test* – nilai *pre test*

M_d : jumlah siswa

- Menghitung jumlah kuadrat deviasi, dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum x^2_d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

x^2_d : kuadrat deviasi

d : nilai *post test*-nilai *pre test*

N : jumlah siswa

- Menghitung t-signifikansi dengan rumus sebagai berikut

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2_d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t : nilai t-signifikansi

M_d : mean deviasi

x^2_d : kuadrat deviasi

N : jumlah siswa

- Menarik kesimpulan

c. Menghitung T-test Perbedaan Mean Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Langkah-langkah untuk menghitung t-test (Arikunto, 2010: 354-355) sebagai berikut:

- Membuat tabel penolong perbandingan kelas kontrol dan eksperimen.
- Menghitung nilai rata-rata (mean) masing-masing kelas dengan rumus:

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

$$M_y = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan:

M_x : nilai rata-rata kelas kontrol

M_y : nilai rata-rata kelas eksperimen

$\sum x$: jumlah beda kelas kontrol

$\sum y$: jumlah beda kelas eksperimen

N : jumlah subjek

- Menghitung $\sum x^2$ dan $\sum y^2$ dengan rumus:

$$\sum X^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}$$

$$\sum Y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas kont

$\sum y^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

- $(\sum X)^2$: hasil kuadrat dari jumlah beda kelas kontrol
 $(\sum Y)^2$: hasil kuadrat dari jumlah beda kelas eksperimen
 N : jumlah siswa

4. Menghitung uji t

$$t = \frac{M_X - M_Y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_X + N_Y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_X} + \frac{1}{N_Y}\right)}}$$

Keterangan:

- t : uji t signifikansi
 M_X : nilai rata-rata kelas kontrol
 M_Y : nilai rata-rata kelas eksperimen
 N_X : jumlah subjek kelas kontrol
 N_Y : jumlah subjek kelas eksperimen
 $\sum x^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas kontrol
 $\sum y^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas eksperimen

5. Menarik Kesimpulan

d. Pengujian hipotesis

Menurut Arikunto (2010:116) langkah-langkah pengujian hipotesis perbedaan dua mean adalah :

- Merumuskan hipotesis H_0 dan H_1 untuk t -test.
 H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.
 H_1 : ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- Menentukan taraf kepercayaan 99% atau taraf signifikansi 1% untuk dijadikan kriteria dalam penerimaan atau penolakan hipotesis.
- Menentukan kriteria diterima atau ditolaknya H_0 .
 Kriteria tersebut sebagai berikut:
 H_0 diterima jika $t\text{-test} \leq t_{(0,01db)}$
 H_1 ditolak jika $t\text{-test} \geq t_{(0,01db)}$
- Menganalisis data dengan menghitung t -test.
- Menguji hipotesis dan menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *Mind Map* melalui permainan cari kata terhadap penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk.

Sebelum data dianalisis untuk mencari pengaruh metode *Mind Map* melalui permainan cari kata terhadap penguasaan kosakata dalam bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk, maka langkah-langkah yang dilakukan terlebih dahulu yaitu melakukan penyamaan subjek kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya melakukan Uji normalitas, hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis sudah

berdistribusi normal ataukah belum. Setelah melakukan perhitungan uji normalitas dilanjutkan menghitung testing signifikansi untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dikelas kontrol dan eksperimen dengan melihat perbedaan mean *pre test* dan *post test* masing-masing kelas, kemudian dilanjutkan dengan menghitung t -test yang bertujuan untuk membandingkan hasil mean dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Proses terakhir yaitu pengujian hipotesis.

1. Persamaan Subjek

Setelah melakukan perhitungan untuk persamaan subjek, diperoleh hasil 25 pasang siswa dikelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Penyajian Data

Hasil *pre test* dan *post test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.1 dan tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.1
Hasil nilai Pre Test dan post test Kelas Kontrol

| No | No Absen | Nilai Pre Test | Nilai Post Test |
|----|----------|----------------|-----------------|
| 1 | 8 | 78 | 84 |
| 2 | 2 | 36 | 78 |
| 3 | 6 | 38 | 68 |
| 4 | 13 | 36 | 64 |
| 5 | 17 | 56 | 79 |
| 6 | 1 | 28 | 68 |
| 7 | 36 | 20 | 65 |
| 8 | 11 | 68 | 79 |
| 9 | 23 | 24 | 72 |
| 10 | 24 | 72 | 84 |
| 11 | 29 | 56 | 76 |
| 12 | 28 | 70 | 80 |
| 13 | 31 | 52 | 80 |
| 14 | 10 | 46 | 74 |
| 15 | 15 | 36 | 68 |
| 16 | 16 | 68 | 89 |
| 17 | 32 | 28 | 78 |
| 18 | 33 | 32 | 56 |
| 19 | 35 | 46 | 68 |
| 20 | 7 | 48 | 76 |
| 21 | 9 | 60 | 78 |
| 22 | 14 | 80 | 84 |
| 23 | 19 | 48 | 60 |
| 24 | 20 | 84 | 88 |
| 25 | 26 | 58 | 78 |

Tabel 4.2
Tabel Nilai Pre Test dan Post Test Kelas Eksperimen

| No | No Absen | Nilai Pre Tes | Nilai Post Test |
|----|----------|---------------|-----------------|
| 1 | 5 | 36 | 88 |
| 2 | 2 | 28 | 74 |
| 3 | 8 | 36 | 65 |
| 4 | 13 | 42 | 56 |
| 5 | 26 | 44 | 78 |
| 6 | 29 | 36 | 72 |
| 7 | 4 | 56 | 72 |

| | | | |
|----|----|----|----|
| 8 | 6 | 75 | 90 |
| 9 | 18 | 28 | 76 |
| 10 | 3 | 48 | 88 |
| 11 | 9 | 30 | 78 |
| 12 | 22 | 12 | 55 |
| 13 | 10 | 28 | 80 |
| 14 | 32 | 56 | 84 |
| 15 | 19 | 56 | 72 |
| 16 | 27 | 58 | 88 |
| 17 | 28 | 36 | 88 |
| 18 | 35 | 70 | 80 |
| 19 | 11 | 72 | 94 |
| 20 | 25 | 52 | 92 |
| 21 | 1 | 40 | 80 |
| 22 | 31 | 30 | 80 |
| 23 | 36 | 36 | 60 |
| 24 | 24 | 44 | 80 |
| 25 | 23 | 52 | 84 |

3. Uji Normalitas

- Dikarenakan $\chi^2_{hitung} = 12,96 < \chi^2_{tabel} (1\%, 5) = 15,1$ maka dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi nilai *post test* kelas kontrol tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal.
- Dikarenakan $\chi^2_{hitung} = 12,09 < \chi^2_{tabel} (1\%, 5) = 15,1$ maka dapat disimpulkan bahwa distribusi frekuensi nilai *post test* kelas eksperimen tidak menyimpang dari distribusi normal atau berdistribusi normal.

4. Menentukan Testing Signifikansi

- Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, diperoleh nilai t-signifikansi (kelas kontrol) = 9,34 $\geq t (0,01, db) = 2,49$. Maka H_0 di tolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa ada perbedaan signifikan antara dan pada kelas kontrol setelah siswa mendapat materi dengan menggunakan metode ceramah dan drill dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang.
- Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, diperoleh nilai t-signifikansi (kelas eksperimen) = 12,78 $\geq t (0,01, db) = 2,49$. Maka H_0 di tolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa ada perbedaan signifikan antara M_{pre} dan M_{post} pada kelas eksperimen setelah siswa mendapat materi tentang kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan metode *Mind Map* melalui permainan cari kata.

5. Menghitung t-test perbedaan dua mean kelas kontrol dan kelas eksperimen

Diketahui bahwa $t_0 = 3,32$ dan $db = (N_x + N_y - 2) = 48$, dan harga t kritik $ts_{0,05} = 2,68$ dan harga $ts_{0,01} = 2,42$. Sehingga diperoleh hasil $t_0 3,32 > ts_{0,05} 2,68 > ts_{0,01} 2,42$.

Berdasarkan perhitungan perbedaan dua mean kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan

rumus t-test diperoleh hasil $t_0 3,32 > ts_{0,05} 2,68 > ts_{0,01} 2,42$, dapat disimpulkan metode *Mind Map* melalui permainan cari kata mempunyai pengaruh terhadap kelas eksperimen. Adanya pengaruh terhadap kelas eksperimen didukung oleh lembar pengamatan yang dilakukan oleh guru. Pada lembar pengamatan tersebut, terdapat beberapa aspek yang harus dinilai, yaitu aspek persiapan penelitian, aspek pelaksanaan, aspek pengolahan waktu, dan aspek suasana kelas. Pada lembar pengamatan kelas kontrol pertemuan pertama, guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Nganjuk umumnya menilai semua aspek yang harus diteliti dengan kriteria baik, kecuali pada aspek suasana kelas umumnya mendapat kriteria sangat baik. Sedangkan pada kelas eksperimen, berdasarkan lembar pengamatan pertemuan pertama umumnya semua aspek yang diteliti mendapat kriteria sangat baik, kecuali pada aspek pengolahan waktu mendapat kriteria baik. Pada pertemuan kedua, kelas kontrol maupun kelas eksperimen semua aspek yang dinilai umumnya mendapat kriteria sangat baik. Berdasarkan lembar pengamatan tersebut menunjukkan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama aktif saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini ditunjukkan dari penilaian pada aspek suasana kelas yang mendapatkan kriteria sangat baik. Namun, dari hasil tes menunjukkan mean kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan mean kelas kontrol.

Inti pembahasan pada penelitian ini memberikan gambaran bahwa metode *Mind Map* melalui permainan cari kata berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk tahun ajaran 2012-2013 khususnya pada kelas X-3 SMA Negeri Nganjuk.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini tentang pengaruh penggunaan metode *Mind Map* melalui permainan cari kata terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk. Dari hasil penelitian dan pembahasan yang terdapat pada bab empat (IV), metode *Mind Map* melalui permainan cari kata berpengaruh positif terhadap kelas eksperimen yaitu kelas X-3 SMA Negeri 1 Nganjuk. Hal ini ditunjukkan dari hasil perhitungan dua mean kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh melalui rumus *t-test* dengan hasil $t 3,32 > t (tabel ts_{0,05}) 2,68 > t (tabel ts_{0,01}) 2,42$. Dari hasil perhitungan tersebut diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap kelas eksperimen. Adanya pengaruh terhadap kelas eksperimen tersebut didukung oleh lembar pengamatan yang dilakukan guru. Dari hasil pengamatan tersebut, dapat disimpulkan metode *Mind Map* melalui permainan cari kata pada kelas eksperimen menunjukkan siswa antusias dan aktif saat menerima pelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *Mind Map* melalui permainan cari kata berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMA Negeri 1 Nganjuk.

Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengajar khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu dapat dipertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Metode *Mind Map* melalui permainan cari kata dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam belajar kosakata baru bahasa Jepang.
2. Pada saat melaksanakan metode *Mind Map* lebih efektif jika melibatkan siswa dalam pembuatan *Mind Map* itu sendiri.
3. Dalam pelaksanaan cari kata siswa harus benar-benar sudah menguasai huruf hiragan dan kosakata bahasa Jepang.
4. Aturan dalam permainan cari kata seharusnya dijelaskan kepada siswa dengan sejelas mungkin, agar siswa tidak merasa kebingungan dalam melaksanakan permainan tersebut.
5. Pada saat siswa memainkan permainan cari kata, guru sebaiknya benar-benar mengawasi siswa, hal ini dilakukan agar siswa tidak ada yang berbuat curang.

Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Buzan, Tony. 2012. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks
- Kogawa. 1982. *Nihongo Kyoiku Jiten*. Tokyo: Shadaihonjin
- Putri, Nuri Megawati. 2006. *Pengaruh Penggunaan Metode Mind Map Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata (Kata Benda) siswa kelas X SMA Negeri II Surabaya Tahun Ajaran 2009-2012*. Skripsi: Universitas Negeri Surabaya
- Rini, Ayu. 2012. *Excellent English Games*. Jakarta: Kesaint Black Publishing
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesain Blanc
- Soebakri. 1992. *Statistik Terapan*. Surabaya: IKIP
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka
- Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo
- Suteji, Dedi. 2003. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora
- Tarigan, Henriguntur. 1989. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa
- Tim Penyusun. 2010. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 Sakura*. Jakarta: The Japan Foundation Japanese
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: UNESA
- Yuriko, Asano. 1991. [教師用日本語教育ハンドブック]. Urawa: The Japan Foundation Japanese Language Institute
- W. arini. 2012. *Upaya Penggunaan Metode Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar tema Lingkungan Sekitar Bagi Siswa Kelas II SD Kristen 01 Wonosobo Semester 2 Tahun 2011/2012*, (online), (http://repository.library.uksw.edu/bitstream/handle/123456789/1058/T1_292010615_BAB%20II.pdf?sequence=3, diakses 2 Mei 2014)