

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu pilar kehidupan bangsa. Masa depan suatu bangsa bisa diketahui melalui sejauh mana komitmen masyarakat, bangsa atau pun negara dalam menyelenggarakan Pendidikan Nasional.

Dunia pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan terciptanya metode, teknik pengajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Ada beberapa metode pengajaran yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu Metode *Quantum Learning* dimana prinsip utama metode ini, sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar baik secara positif maupun negatif.

Beberapa teknik yang dapat digunakan dalam memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas saat pelajaran berlangsung, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan-kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih dalam seni pengajaran sugestif.

Istilah lain yang hampir dapat disamakan dengan *sugestology* adalah percepatan belajar (*accelerated learning*). Pemercepatan belajar didefinisikan sebagai memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang mempunyai persamaan dengan hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran fisik, dan kecerdasan emosional.

Serupa dengan Metode *Quantum Learning*, dalam halaman depan judul buku *The Learning Revolution* tertulis kalimat “Belajar akan Efektif dalam Keadaan ‘Fun’ (menyenangkan)”. Pengarangnya, Dryden & Vos, menceritakan tentang kondisi belajar berbasis otak. Menurut Teori Otak *Triune* yang disampaikan Dave Meier dalam bukunya, *The Accelerated Learning Hand Book*, bahwa otak manusia terdiri dari tiga bagian, yaitu otak *reptil*, otak tengah (sistem limbik), dan otak berpikir (neokorteks). Jika perasaan pembelajaran (siswa) dalam keadaan positif (gembira, senang), maka pikiran siswa akan “naik tingkat” dari otak tengah ke *neokorteks* (otak berpikir). Inilah yang dimaksud belajar akan efektif. Sebaliknya manakala perasaan siswa dalam keadaan negatif (tegang, takut) maka pikiran siswa akan “turun tingkat” dari otak tengah menuju otak *reptil*. Pada situasi ini belajar tidak akan berjalan atau berhenti sama sekali.

Agar dapat menciptakan suasana belajar yang *fun* (menyenangkan), salah satunya bisa dilakukan dengan cara *Outdoor Education* atau pengajaran di luar ruang (di alam). Dalam *Outdoor Education* selain mendapatkan

suasana belajar yang menyenangkan, bebas berekspresi, tidak membosankan, siswa juga dapat langsung berinteraksi dengan alam sesuai dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan hal di atas penulis memberi judul :

“Penerapan Pendekatan *Outdoor Education* dalam Proses Belajar Mengajar Bahasa Jepang Tingkat Dasar di SMK YPPT Bandung”.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah pendekatan pengajaran *Outdoor Education* dapat diterapkan pada siswa SMK dalam materi pelajaran bahasa Jepang tingkat dasar?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran bahasa Jepang tingkat dasar menggunakan pendekatan pengajaran *Outdoor Education*?

Dengan batasan masalah, peneliti hanya akan meneliti tingkat keberhasilan pendekatan pengajaran *Outdoor Education* yang akan diterapkan kepada siswa SMK YPPT Bandung, terutama siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan tahun ajaran 2006 – 2007.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah pendekatan pengajaran *Outdoor Education* dapat diterapkan pada siswa SMK.

2. Untuk mengetahui tingkat kemampuan penguasaan bahasa Jepang tingkat dasar siswa SMK dengan menggunakan pendekatan pengajaran *Outdoor Education*.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Peneliti

Menemukan pilihan metode atau teknik pengajaran yang tepat dan sesuai bagi pengajaran bahasa Jepang, serta memacu peneliti untuk lebih kreatif dalam mengajarkan bahasa Jepang.

2. Bagi Siswa

Memotivasi pembelajar atau siswa untuk lebih rajin dan kreatif dalam latihan berbicara bahasa Jepang.

3. Bagi Lembaga

Adanya variasi pengajaran khususnya dalam mengajarkan bahasa Jepang untuk meningkatkan kualitas pengajaran suatu lembaga pendidikan.

D. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman antara penulis dan pembaca, maka penulis memberikan pengertian yang berkaitan dengan tema skripsi ini, yaitu:

1. *Outdoor* : suatu pernyataan tentang lokasi yang menjelaskan bahwa sesuatu itu terjadi. Dalam konteks dengan pendidikan, *outdoor* berfungsi membataskan proses pendidikan yang terjadi di luar (Uries and Martin, 1989).

2. *Education* atau Pendidikan : suatu proses pertumbuhan intelektual, moral dan sosial yang melibatkan pemerolehan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman seperti halnya dengan sistem pembelajaran reflektif. (Uries and Martin, 1989).
3. Bahasa Jepang adalah bahasa yang digunakan oleh bangsa Jepang (Sudjipto dan Dahidi, 2004: 4).

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku maupun berupa rangkuman atau kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak dimulainya kegiatan penelitian tersebut (Dedi Sutedi, 2005: 32).

Pada penelitian ini yang menjadi anggapan dasar adalah sebagai berikut :

1. Metode, teknik, serta pendekatan pengajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.
2. Dengan metode, teknik, serta pendekatan pengajaran yang tepat, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai bahasa asing, khususnya bahasa Jepang.

Hipotesis penelitian:

“*Outdoor Education* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Jepang tingkat dasar”.

F. Metodologi Penelitian

1. Metode Penelitian

Berdasarkan kepada tujuan penelitian dan permasalahan yang dikemukakan, maka digunakan metode penelitian eksperimen, “Penelitian eksperimen atau uji coba bisa dilakukan berupa uji coba metodologi pengajaran, media pembelajaran, bentuk latihan (drill) dan sebagainya.” (Dedi Sutedi, 2005: 26), untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses dan hasil kegiatan belajar mengajar. Sedangkan desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pre-test and Post-test Design* yaitu suatu perlakuan yang dilaksanakan tanpa kelompok pembanding.

2. Lokasi, Populasi dan Sampel

Lokasi penelitian dilakukan di tiga tempat, yaitu di SMK “SMIP” YPPT Bandung, Kebun Binatang Bandung, serta Museum Geologi Bandung. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK “SMIP” YPPT tahun ajaran 2006-2007. Sedangkan yang merupakan sampel penelitian adalah siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan tahun ajaran 2006-2007. Dengan teknik penyampelan purposif berdasarkan pertimbangan peneliti dengan maksud dan tujuan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian, baik berupa data kualitatif maupun kuantitatif (Sutedi, 1996:27). Sesuai dengan kebutuhan penelitian, untuk memperoleh data, digunakan beberapa instrumen penelitian, yaitu :

1. Data Primer yaitu berupa hasil tes siswa yang terdiri dari pre-test dan post-test. Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 1997:127).

Adapun tes yang dilakukan adalah tes tulisan, yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan kosakata, pola kalimat yang telah diberikan.

2. Data Sekunder berupa :

- a. Pedoman Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses belajar dengan menggunakan *Outdoor Education*. Adapun aspek yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- Siswa

Hal-hal yang akan diteliti dari siswa, yaitu :

- a) Aspek psikologis siswa pada saat pembelajaran menggunakan *Outdoor Education*.

b) Kemampuan siswa dalam menguasai bahasa Jepang dengan menggunakan *Outdoor Education*.

c) Respon siswa terhadap *Outdoor Education*.

- Media

Media yang digunakan dalam penelitian ini merupakan objek nyata. Adapun hal yang akan diteliti dari media yaitu apakah media nyata dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan pada saat pembelajaran menggunakan *Outdoor Education*.

- Pendekatan

Hal yang akan diteliti dari pendekatan pengajaran, yaitu :

a) Apakah pendekatan *Outdoor Education* dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang.

b) Tingkat keberhasilan pendekatan *Outdoor Education* dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang.

- Evaluasi

Evaluasi dilakukan sebelum, pada saat, dan setelah proses pembelajaran menggunakan *Outdoor Education*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan penelitian ini dapat tercapai atau tidak.

b. Pedoman Angket

Pedoman angket merupakan hal-hal yang dijadikan alasan oleh peneliti dalam membuat angket, yaitu sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap *Outdoor Education*.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh *Outdoor Education* terhadap kemampuan siswa dalam menguasai materi yang diberikan pada saat pembelajaran.

Angket diberikan dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang kesulitan-kesulitan dan kesan dalam proses belajar mengajar menggunakan *Outdoor Education*.

4. Variabel Penelitian

- a) Variabel X : Hasil prestasi belajar siswa dalam penguasaan bahasa Jepang tingkat dasar sebelum menggunakan *Outdoor Education*
- b) Variabel Y : Hasil prestasi belajar siswa dalam penguasaan bahasa Jepang tingkat dasar setelah menggunakan *Outdoor Education*

5. Tahap-tahap Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dari subjek penelitian, maka ditempuh beberapa langkah yang diperlukan agar data yang diinginkan dapat terkumpul sesuai dengan yang diharapkan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Persiapan Penelitian

a. Mengadakan Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh gambaran secara jelas tentang subjek penelitian yang ada di lapangan dan sebagai bahan pertimbangan beberapa hal agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara optimal.

b. Pembuatan Instrumen Penelitian

Kegiatan pembuatan instrumen penelitian terdiri dari :

- 1) pembuatan rencana pengajaran.
- 2) soal pre-test dan post-test
- 3) angket.

c. Mengurus Surat Izin Penelitian.

Kegiatan ini bertujuan untuk memenuhi kelengkapan administrasi penelitian, yaitu pembuatan surat izin penelitian yang ditujukan pada instansi yang terkait dengan kegiatan penelitian.

2. Pelaksanaan Pengumpulan Data.

6. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, dilakukan teknik pengolahan data dengan metode statistika, sebagai berikut:

- a) Menentukan variabel X dan Y
- b) Menghitung Mean variabel X dan Y
- c) Menghitung Standar Deviasi X dan Y

- d) Menghitung nilai *t hitung*
- e) Memberikan Interpretasi berdasarkan *t tabel*
- f) Menguji hipotesis (apakah diterima atau ditolak)

G. Sistematika Penulisan

Isi skripsi ini terdiri dari lima bab. Pada bab satu dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Bab dua menjelaskan tentang *Outdoor Education*, pengertian *Outdoor Education*, latar belakang *Outdoor Education*, dan *Outdoor Education* sebagai sebuah pendekatan. Pada bab tiga dibahas mengenai metode penelitian, lokasi, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, tahap-tahap penelitian serta teknik pengolahan data yang digunakan. Kemudian pada bab empat, dijelaskan mengenai analisis data, yaitu hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan hasil penelitian. Pada bab terakhir, yaitu bab lima berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis data penelitian dan rekomendasi.