

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing tambahan yang dipelajari di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bahkan juga pada Sekolah Tingkat Menengah (SMP). Dari tahun ke tahun, pembelajar bahasa Jepang terus meningkat, sehingga Indonesia menjadi pembelajar bahasa Jepang terbanyak peringkat dua di dunia (*The Japan Foundation*, 2012).

Pembelajaran bahasa Jepang di sekolah sangat bervariasi sebagaimana kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang sudah modern. Namun, dengan kemajuan teknologi ini tidak selalu diimbangi dengan dampak yang baik. Perkembangan zaman lebih mengedepankan otak kiri ketimbang otak kanan. Bahkan, dunia pendidikan konvensional mulai dari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi, sekarang ini kurang memperhatikan penggunaan otak kanan, melainkan lebih sering menggunakan otak kirinya. Hanya 10% saja pemanfaatan otak kanan dalam pengembangan pembelajaran yang dilakukan di sekolah (Indah Wulandari, 2014, hlm. 4).

Dampak lain dari ketidakseimbangan penggunaan otak kiri dan otak kanan, dapat berpengaruh buruk terhadap minat belajar siswa. Seringkali ditemui saat pembelajaran, siswa menunjukkan ketidaktertarikannya, kurang konsentrasi, lambat belajar, tidak mencatat materi pelajaran dan bahkan mengobrol dengan siswa lainnya. Jika tidak segera ditangani maka akan berdampak buruk terhadap fokus dan kreatifitas, bahkan hasil belajarnya. Dengan itu siswa membutuhkan dorongan dari dalam dirinya sendiri agar pembelajaran tersebut menjadi lebih bermutu.

Fenomena tersebut dapat dijumpai di sekolah yang digunakan untuk Program Pengenalan Lapangan yang sekaligus menjadi tempat kajian dilakukan penelitian yaitu SMA Negeri 10 Bandung. Hasil pengamatan yang dilakukan tiga kali mengajar di kelas X MIA 8, terdapat permasalahan belajar yang muncul seperti minat belajar dan tingkat kefokusian siswa yang rendah. Permasalahan ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang mudah jenuh, mudah mengantuk, tidak mencatat materi pelajaran dan tidak konsentrasi di saat pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar, seorang siswa harus mempunyai minat untuk belajar bahasa Jepang terlebih dahulu. Karena minat adalah salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa.

Menumbuhkan minat belajar sangat penting dan tidak diabaikan oleh guru di sekolah. Karena dengan minat belajar, guru akan terbantu dan lebih mudah dalam mencapai target pembelajaran.

Peranan minat dalam proses belajar mengajar adalah untuk pemusatan pemikiran dan juga untuk menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar. Dengan minat peserta didik dapat memusatkan perhatiannya sehingga materi dapat dipelajari dengan mudah karena memiliki konsentrasi yang baik, hal ini juga dapat memperkecil kebosanan yang akan timbul di dalam diri peserta didik.

Menurut Dewi dalam Hafizh (2011, hlm 2) mengungkapkan minat belajar peserta didik akan dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya faktor objek belajar, metode, strategi, teknik belajar, pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, sikap dan perilaku pengajar, media, fasilitas, lingkungan belajar dan sebagainya.

Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa salah satunya adalah dengan teknik belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik rileks. Salah satu contoh teknik belajar yang menyenangkan dan mampu membuat peserta didik

rileks adalah dengan menerapkan *brain gym* atau senam otak sebelum pembelajaran dimulai.

Brain gym memiliki beragam definisi, mulai dari suatu permainan yang membutuhkan tenaga besar hingga kegiatan sederhana. *Brain gym* berkaitan erat dengan peran otak yang dapat mengembangkan kreatifitas (berpikir kreatif). Kegiatan *brain gym* bertujuan untuk mengintegrasikan setiap bagian otak, untuk membuka bagian otak yang sebelumnya tertutup atau terhambat. Ketidakselarasan otak juga akan mengakibatkan anak mengalami berbagai hambatan, terutama pada proses belajar.

Brain gym adalah senam yang berisikan serangkaian gerakan sederhana yang dapat merangsang integrasi kerja bagian otak kanan dan kiri untuk menghasilkan koordinasi fungsi otak yang harmonis, sehingga dapat meningkatkan kemampuan memori, kemampuan koordinasi tubuh, kemampuan motorik halus dan kasar, kemampuan penanganan stress (*coping*), dan peningkatan kemampuan belajar individu. Gerakan *Brain Gym* dibuat untuk menstimulasi (dimensi lateralitas), meringankan (dimensi pemfokusan), atau merelaksasi (dimensi pemusatan) siswa yang terlibat dalam situasi belajar tertentu.

Dengan dilatar belakangi oleh masalah di atas maka penulis ingin mencoba meneliti **PENGARUH BRAIN GYM TERHADAP MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG** (Studi kasus di Kelas X MIA 8 SMA Negeri 10 Bandung Tahun 2017).

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang disusun di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

1. Konsentrasi siswa yang rendah. Ini disebabkan kurangnya minat belajar siswa.

2. Siswa cenderung mudah jenuh, mudah mengantuk dan tidak fokus di saat pembelajaran berlangsung
3. Siswa membutuhkan dorongan dari dalam dirinya sendiri agar pembelajaran menjadi lebih bermutu
4. Siswa membutuhkan cara pendukung yang menarik agar dapat terbangun peningkatan hasil belajar

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah dengan diterapkannya *brain gym* sebelum pembelajaran berlangsung dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa dalam mempelajari bahasa Jepang? Berdasarkan permasalahan pokok yang telah dirumuskan, maka peneliti menyusun beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *brain gym* terhadap minat dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Jepang?
2. Bagaimana perbedaan signifikan pada minat dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Jepang antara siswa yang diterapkan *brain gym* dengan yang tidak diterapkan *brain gym*?
3. Bagaimana perbedaan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelum dan setelah diterapkan *brain gym*?

3. Batasan Masalah

Mengingat adanya permasalahan yang berkaitan dengan latar belakang dan tidak memungkinkan semua faktor yang diperkirakan mempunyai hubungan dengan minat belajar yang diteliti, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya dalam lingkup sebagai berikut :

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu yang dilakukan

2. Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi, gairah atau keinginan terhadap sesuatu.
3. Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai suatu materi. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Jepang.
4. *Brain gym* atau senam otak adalah serangkaian gerakan yang berbasis pada tubuh yang berguna untuk meningkatkan fungsi otak kanan dan kiri
5. Pembelajaran bahasa Jepang yang dimaksud adalah pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah
6. Siswa yang menjadi objek penelitian adalah siswa X MIA 8 SMA Negeri 10 Bandung 2016/2017

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan media *brain gym* dapat mempengaruhi minat dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di kelas.

Tujuan ini dapat dirinci menjadi:

1. Untuk mengetahui pengaruh *brain gym* terhadap minat dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui perbedaan signifikan pada minat dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa Jepang antara siswa yang diterapkan *brain gym* dengan yang tidak diterapkan *brain gym*.
3. Untuk mengetahui perbedaan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelum dan setelah diterapkan *brain gym*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

Caswati, 2017

PENGARUH BRAIN GYM TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai hal yang mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang seperti minat dan hasil belajar siswa di sekolah menengah atas.

2. Manfaat praktis

a. Bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan dan pengetahuan tentang keterkaitan *brain gym* terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

b. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi pembaca mengenai pengaruh *brain gym* terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Sehingga pembaca dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan dari setiap bab dan bagian bab dalam penulisan skripsi, yang terdiri dari bab satu sampai bab terakhir, yaitu bab lima. Rincian urutan dari setiap bab adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab I sebagai pendahuluan, akan dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Bab II sebagai kajian pustaka, akan dipaparkan mengenai teori-teori yang mendukung terhadap masalah yang akan dikaji. Pada bab ini, akan dijelaskan teori dan konsep minat, serta tinjauan mengenai *brain gym*.

Bab III Metode Penelitian

Bab III berisi paparan secara rinci mengenai pendekatan dan metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, studi dokumentasi, serta analisis data: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV sebagai hasil penelitian dan pembahasan, akan dijelaskan mengenai deskripsi data hasil penelitian, serta pembahasan dari analisis data yang ditemukan penulis di lapangan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab V kesimpulan dan saran ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian di lapangan. Bab ini berisi mengenai kesimpulan-kesimpulan yang diambil dari analisis data secara keseluruhan, serta berisi mengenai saran-saran.