

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat penting bagi pertumbuhan seorang individu, karena pendidikan memberikan gambaran atau arahan tentang lingkungan dan arah tujuan hidup individu itu sendiri. Menurut Sagala (2003) pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Sedangkan para ahli psikologi memandang pendidikan adalah pengaruh orang dewasa terhadap anak yang belum dewasa agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas sosialnya dalam masyarakat.

Kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang berbeda-beda sesuai tingkat pendidikan yang diikutinya, semakin tinggi pendidikan seseorang maka diasumsikan semakin tinggi pula kemampuan dan keterampilan yang diterimanya. Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan yang telah disepakati sebelumnya.

Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat tergantung kepada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa atau pendidik baik

ketika itu di sekolah maupun ketika berada di lingkungan tempat tinggalnya sendiri. (Sagala., 2003).

Proses pendidikan adalah mempelajari situasi pendidikan dengan fokus utama interaksi pendidikan, yaitu interaksi antara peserta didik dengan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan pembelajaran. Bentuk aktifitas berpikir merupakan proses menentukan hubungan-hubungan secara bermakna antara aspek aspek dari suatu bagian pengetahuan.

Diperlukan suatu teknik yang menyenangkan yang membuat anak rileks dalam belajar. Biasanya pendidik membuat suatu rencana pengajaran misalnya mengajak para murid untuk belajar di luar kelas. Akan tetapi pengajaran seperti itu tidak akan berhasil karena hanya mengoptimalkan sebagian fungsi otak. Upaya untuk mengaktifkan semua bagian dimensi otak yaitu dengan senam otak atau *Brain Gym*.

Travers (2007) menggolongkan kegiatan belajar menjadi belajar gerakan, belajar pengetahuan, dan belajar pemecahan masalah. Seorang pendidik asal Amerika, Dennison (2002), mengembangkan suatu pendekatan yang dinamakan *Educational Kinesiology (Edu-K)* atau Kisenologi Pendidikan yang bertujuan untuk melatih fungsi otak yang berhubungan dengan tahap perkembangan tertentu atau meningkatkan kemampuan belajar anak.

Dengan latar belakang tersebut , maka Dennison (2002) menciptakan *Brain Gym*. *Brain Gym* yaitu pembaharuan pola bergerak untuk dapat membantu mengoptimalkan kemampuan belajar anak dengan meningkatkan

pengaliran energi (vitalitas) ke otak. Kegiatan *Brain Gym* sendiri bersifat umum, sederhana dan alamiah.

Kegiatan *Brain Gym* sendiri 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 belajarnya kelak disekolah.

Walaupun sederhana, gerakan *Brain Gym* dapat mempermudah kegiatan belajar dan melakukan penyesuaian terhadap ketegangan, tantangan, dan tuntutan hidup sehari-hari. Banyak orang merasa terbantu dengan *Brain Gym* seperti melepaskan stress, meningkatkan konsentrasi belajar, menjernihkan pikiran meningkatkan daya ingat dan sebagainya.

Dengan dilatar belakangi oleh masalah di atas maka penulis ingin mencoba meneliti **Pengaruh *Brain Gym* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMAN 14 Bandung.**

## 1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan di atas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar bahasa Jepang siswa SMAN 14 sebelum dan sesudah penggunaan *Brain Gym*?
2. Adakah pengaruh menggunakan *Brain Gym* terhadap hasil belajar bahasa Jepang siswa SMAN 14?

3. Bagaimanakah tanggapan siswa mengenai pembelajaran bahasa Jepang menggunakan *Brain Gym*?

Sehubungan dengan keterbatasan peneliti, maka permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi sebagai berikut :

1. Penulis hanya akan meneliti bagaimana hasil belajar bahasa Jepang siswa SMAN 14 sebelum dan sesudah penggunaan *Brain Gym*;
2. Penulis hanya akan meneliti adakah pengaruh menggunakan *Brain Gym* terhadap hasil belajar bahasa Jepang siswa SMAN 14;
3. Penulis hanya akan meneliti tanggapan siswa mengenai pembelajaran bahasa Jepang menggunakan *Brain Gym*.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar bahasa Jepang siswa SMAN 14 yang menjadi sampel penelitian sebelum dan sesudah dilakukan penelitian.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Brain Gym* terhadap hasil belajar bahasa Jepang.
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa SMAN 14 mengenai pembelajaran bahasa Jepang menggunakan *Brain Gym*.

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Dapat lebih meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang.
2. Dapat dijadikan salah satu alternatif untuk pembelajaran bahasa Jepang.

3. Dapat dijadikan rangsangan untuk siswa ketika siswa sudah merasa bosan untuk belajar.
4. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi perkembangan proses KBM bahasa Jepang.

#### 1.4 Definisi Operasional

Berikut ini uraian dari pengertian kata yang digunakan dalam judul penelitian ini, diantaranya :

##### 1. Pengaruh

Hubungan atau korelasi atau ketergantungan atau definisi antara variabel yang satu dengan yang lainnya, atau variabel pengaruh terhadap variabel yang terpengaruh (Sukardi, 1990 : 10).

##### 2. *Brain Gym*

*Brain Gym* adalah serangkaian gerakan tubuh yang sederhana yang digunakan untuk memadukan semua bagian otak untuk meningkatkan kemampuan belajar, membangun harga diri dan rasa kebersamaan (Gunawan, 2006: 270).

##### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti jadi mengerti (Hamalik, 1982:23).

## 1.5 Anggapan Dasar dan Hipotesis

### 1.5.1 Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan suatu teori baik yang sudah baku rangkuman, kesimpulan yang digunakan sebagai dasar untuk berpijak suatu kegiatan penelitian (Sutedi, Dedi : 2009)

Anggapan dasar untuk penelitian ini sebagai berikut :

1. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat tergantung kepada proses belajar dan mengajar yang dialami siswa atau pendidik.
2. Ketika pembelajaran berlangsung ada baiknya menggunakan refleksi sebagai upaya untuk melihat kembali, mengorgnsisir kembali, menganalisa kembali, mengklarifikasi kembali, dan mengevaluasi hal-hal yang telah dipelajari.
3. Penggunaan *Brain Gym* sangat efektif untuk membuat siswa menjadi fokus.

### 1.5.2 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 1997: 64).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho penggunaan *Brain Gym* tidak memiliki pengaruh yang berarti dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Jepang.

Hk penggunaan *Brain Gym* memiliki pengaruh yang berarti dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Jepang.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Pada penelitian ini penulis memutuskan untuk menggunakan metode penelitian eksperimen semu. Peneliti menggunakan eksperimen semu karena penulis akan fokus kepada satu kelas yang diteliti. Dengan metode tersebut, peneliti dapat mengetahui akibat yang akan ditimbulkan oleh suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti dan dapat mengetahui perbedaan hasil belajar yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Penelitian dilakukan kepada satu kelompok subjek, tanpa adanya kelompok pembandingan.

## **1.7 Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian (Arikunto, 1997:108). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 14 Bandung.

Sampel adalah sebagian atau mewakili populasi yang diteliti (Arikunto, 1997:109). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-F SMAN 14 Bandung.

Teknik penelitian sampel yang digunakan adalah teknik nonprobabilitas dengan teknik bertujuan (*purposive sampling*), karena pemilihan sampel ini berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini.

Digunakannya kelas X-F karena kelas tersebut merupakan kelas yang paling aktif dan dapat cepat menerima pembelajaran baru.

### 1.8 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

#### 1. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah satu satuan program pengajaran tertentu (Sutedi, 2005: 126). Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *Brain Gym*.

#### 2. Angket

Angket merupakan salah satu instrumen pengumpul data penelitian yang diberikan kepada responden (manusia dijadikan subjek penelitian) (Sutedi, 2005: 133). Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa tentang pembelajaran menggunakan *Brain Gym*.

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

1. Memberikan *pre-test*.
2. Memberikan perlakuan (*treatment*).
3. Memberikan *post-test*.
4. Memberikan angket.



## 1.9 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, menguraikan tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan dan batasan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dan hipotesis, metodologi penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORITIS

Pada bab ini, menguraikan tentang pengertian belajar, pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, pengertian *Brain Gym*, manfaat *Brain Gym*, macam-macam *Brain Gym*.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, menguraikan tentang metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur pelaksanaan penelitian, dan teknik pengolahan data.

### BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, menguraikan tentang analisis data dan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakkan selama penelitian.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan pemberian saran kepada peneliti selanjutnya.

