

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam membangun bangsa dan negara, satu di antara aspek yang sangat penting adalah pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada cara bangsa tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan sumber daya manusia, hal ini berkaitan dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik.

Proses pembelajaran pada pendidikan formal merupakan upaya pengembangan pengetahuan dan kemampuan yang telah ditetapkan pada kurikulum dan diwujudkan melalui penyelenggaraan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan yang sering sekali menjadi sorotan adalah matematika. Menurut Situmorang (2014: 2), matematika merupakan ilmu yang diperlukan oleh semua ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi. Melihat pentingnya peranan matematika dalam ilmu dan teknologi serta dalam kehidupan sehari-hari, sehingga matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan baik dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Namun, matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga peserta didik mungkin lebih mencari hal yang dianggap menyenangkan untuk bisa menerima materi pelajaran atau ilmu dengan cara yang tidak membosankan yakni, dengan metode belajar yang berbeda, penggunaan media atau dengan sesuatu yang membuat mereka bersemangat sebelum memulai pelajaran.

Hasil observasi pada saat magang di MTs. Nurul Islam selama 3 bulan dan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika pada tanggal 5 Maret 2019, mengatakan bahwa peserta didik banyak yang tidak bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Mereka beranggapan bahwa

matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya nilai ulangan harian peserta didik yang kurang dari KKM.

Menurut Slameto (2003: 2) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi peserta didik bersama lingkungannya, hal ini dilakukan guna memenuhi kebutuhan mereka yang mungkin berbeda-beda. Belajar sebagai suatu proses yang berfokus pada apa yang sedang dipelajari ketika proses pembelajaran berlangsung. Penjelasan tentang apa yang terjadi dalam sebuah proses pembelajaran merupakan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana manusia dan hewan belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks interen pembelajaran.

Gagne di dalam bukunya *The Conditions of Learning* mengemukakan bahwa *Learning is a change in human disposition or capacity, which persist over a period time, and which is not simply ascribable to process of growth* (Warsita, 2008: 66). Pendapat itu diartikan bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar terus-menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri (eksternal) dan faktor dalam diri (internal) dan keduanya saling berinteraksi. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

Thomas F. Staton (dalam Pranata, 2016: 21) menguraikan enam macam faktor psikologis yaitu: motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi, pemahaman dan ulangan. Dennison (2006: 74) mengatakan bahwa secara sederhana, fokus adalah kemampuan seseorang berkonsentrasi pada suatu bagian dari pengalaman, membedakan dan membatasinya dari bagian lainnya melalui kesadaran kesamaan dan perbedaan. Konsentrasi diharapkan dapat membuat peserta didik memahami materi pelajaran dengan baik. Sedangkan motivasi adalah suatu keadaan internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita ke arah tertentu dan membuat kita terlibat dalam kegiatan tertentu (Arigiyati, 2011: 40). Peserta didik dengan motivasi belajar yang baik akan memiliki hasil belajar yang lebih baik. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi dan motivasi peserta didik, salah satunya

dengan metode *brain gym* (senam otak). Dennison (2008: 57) mengatakan bahwa senam otak (*brain gym*) bermanfaat untuk merangsang, menggugah dan memotivasi otak anak agar dapat mencapai kecerdasan secara optimal. Sedangkan untuk membantu melepaskan hambatan fokus adalah dengan mengaktifasi integrasi otak depan dan belakang dengan menggunakan gerakan peregangan otot atau yang disebut gerakan *lengthening activities* untuk merileksasikan otot-otot yang tegang, serta menguatkan dan menghubungkan saraf-saraf (Dennison dalam Priambodo, 2016: 17). *Brain gym* dapat mengoptimalkan fungsi-fungsi setiap bagian otak, sehingga peserta didik dapat menggunakan seluruh kemampuan otaknya dan dapat memberikan stimulus pada aktivitas belajarnya. *Brain gym* dilakukan sebelum memulai pembelajaran. Metode *brain gym* ini akan lebih membuat peserta didik bersemangat apabila diiringi dengan musik.

Dalam penelitian Fani (2012) mengatakan bahwa apabila *brain gym* dilakukan teratur dalam kegiatan pembelajaran di kelas, akan menghasilkan efek positif, seperti konsentrasi pikiran, serta penawar kejenuhan belajar yang pada akhirnya membantu memunculkan spirit, motivasi, energi positif dan optimis dalam meraih prestasi. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Fani menunjukkan bahwa metode *brain gym* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SDIST At-Taqwa Pendingan, Sumogawe Kec. Getasan, Kab. Semarang. Dampak dari adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik diatas berpengaruh pada prestasi belajar yang meningkat, hal itu dapat dibuktikan dengan ketuntasan belajar peserta didik yang telah memenuhi KKM dan nilai yang dicapai meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pada *pre test* dan *post test* pada tiap siklus.

Gagne mengatakan ada lima hasil belajar yaitu: kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap. Kemampuan intelektual dimulai dari belajar yang paling mudah sampai yang paling sulit, artinya dimulai dari belajar diskriminasi, belajar konsep konkret, belajar konsep definisi, belajar aturan/kaidah dan belajar aturan taraf tinggi (pemecahan masalah). Kurikulum 2013, mengedepankan capaian kompetensi

yang utuh. Hal itu akan berimplikasi pada perlunya sistem penilaian yang utuh atau integral pula. Kompetensi integral tersebut mencakup tiga aspek penting yaitu; penguasaan pengetahuan, pengetahuan dalam praktek atau keterampilan dan perubahan sikap. Cakupan penilaian untuk masing-masing aspek tersebut tertuang di dalam empat Kompetensi Inti (KI) sebagaimana ingin dicapai kurikulum 2013, yaitu: 1. Sikap Religius (KI-1), 2. Sikap Etika Sosial (KI-2), 3. Penguasaan Pengetahuan (KI-3), 4. Pengetahuan dalam Praktek atau Keterampilan Sosial (KI-4).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan *Brain Gym* Terhadap Motivasi, Konsentrasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas VII di MTs. Nurul Islam”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan *brain gym* berpengaruh terhadap motivasi peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Islam?
2. Apakah penerapan *brain gym* berpengaruh terhadap konsentrasi belajar peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Islam?
3. Apakah motivasi berpengaruh terhadap konsentrasi belajar peserta didik kelas VII di MTS. Nurul Islam?
4. Apakah penerapan *brain gym* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Islam?
5. Apakah motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Islam?
6. Apakah konsentrasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTS. Nurul Islam?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui apakah ada pengaruh penerapan *brain gym* terhadap motivasi peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Islam.

2. Mengetahui apakah ada pengaruh penerapan *brain gym* terhadap konsentrasi belajar peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Islam.
3. Mengetahui apakah ada pengaruh motivasi terhadap konsentrasi belajar peserta didik kelas VII MTs. Nurul Islam.
4. Mengetahui apakah ada pengaruh penerapan *brain gym* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTs. Nurul Islam.
5. Mengetahui apakah ada pengaruh motivasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTs. Nurul Islam.
6. Mengetahui apakah ada pengaruh konsentrasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTs. Nurul Islam.

1.4 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini peneliti memberikan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs. Nurul Islam semester genap tahun ajaran 2018 – 2019.
2. Soal tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi segitiga dan segiempat pada sub bab jenis dan sifat-sifat segiempat serta keliling dan luas persegi dan persegi panjang.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan referensi tentang bagaimana pengaruh penerapan *brain gym* terhadap motivasi, konsentrasi dan hasil belajar matematika kelas VII di MTs. Nurul Islam.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagaimana *brain gym* di terapkan dalam sebuah proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan landasan untuk membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan.
- Agar guru dapat menerapkan berbagai metode untuk menarik perhatian peserta didik sebelum memulai pelajaran agar peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik. Diantara berbagai metode tersebut, salah satunya adalah metode *brain gym*.

b. Bagi peserta didik

Dengan dilakukan penelitian ini, diharapkan dapat meyakinkan peserta didik bahwa belajar matematika tidaklah sulit dan membosankan apabila sebelum memulai pelajaran dilakukan senam otak terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan senam otak dapat merileksasikan otot-otot yang tegang dan mengoptimalkan fungsi-fungsi setiap bagian otak.

c. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai variasi metode pembelajaran yang bisa di terapkan ketika mengajar nanti.

1.6 DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah dalam penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. *Brain gym* merupakan serangkaian gerakan tubuh yang dapat mengoptimalkan fungsi-fungsi setiap bagian otak, sehingga peserta didik dapat menggunakan seluruh kemampuan otaknya dan dapat memberikan stimulus pada aktivitas belajarnya.
2. Motivasi adalah sebuah dorongan dari dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut untuk melakukan sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan.

3. Konsentrasi belajar adalah kemampuan untuk memusatkan perhatian pada materi pelajaran yang sedang dipelajari dan mengesampingkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi tersebut.
4. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar, peserta didik yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

