

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Wahana perubahan tingkah laku manusia adalah "pendidikan", baik formal, nonformal, maupun informal. Jika tujuan pendidikan nasional ingin dicapai dengan maksimal, maka seluruh lembaga pendidikan yang ada harus dapat mengoptimalkan fungsi mereka sebagai *agen of change* sekaligus pembimbing bagi pendidikan moral peserta didiknya.

Begitu pentingnya pendidikan, sebagaimana tujuan pendidikan telah diatur dengan jelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yakni Nomor 20 tahun 2003 pasal 3; Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif dari siswa tidaklah mudah. Fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah dari guru. Akibatnya proses pembelajaran menjadi membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak

didik yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada semua mata pelajaran, salah satunya termasuk matematika.

Rendahnya keaktifan belajar siswa juga dialami siswa SMP Nurul Islam Ngemplak Boyolali. Faktor yang menyebabkan rendahnya aktifitas belajar matematika di SMP Nurul Islam Ngemplak Boyolali adalah guru matematika yang kurang menarik dalam memberikan materi sehingga membuat siswa menjadi bosan dengan pelajaran matematika, kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, menganggap matematika adalah suatu yang sudah jadi, penyampaian materi cenderung monoton dan kurang bervariasi, dan dominasi guru dalam proses pembelajaran masih tinggi pengaruh siswa lain yang malas belajar. Akibatnya keaktifan belajar matematika kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti suasana kelas yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika hampir tidak tampak.

Berbagai usaha telah dilakukan guru matematika di SMP Nurul Islam Ngemplak Boyolali dalam mengatasi permasalahan tersebut, seperti melakukan belajar diskusi dan tanya jawab dalam kelas. Namun, usaha tersebut belum mampu merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena siswa yang menjawab pertanyaan guru, dan mengemukakan ide/pendapat cenderung beberapa siswa saja. Sedangkan siswa yang lain hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan oleh temannya. Usaha lain yang dilakukan guru adalah dengan mengadakan

diskusi dalam kelompok kecil. Akan tetapi, siswa lebih banyak bekerja sendiri – sendiri dalam menyelesaikan soal – soal yang diberikan oleh guru, kurang adanya diskusi antar siswa.

Penyajian bermacam-macam strategi mengajar dan aplikasinya dalam pengajaran matematika ialah agar siswa dan guru memiliki pengetahuan yang luas tentang strategi – strategi dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya. Salah satu strategi yang akan diterapkan yaitu pembelajaran matematika dengan penerapan *multiple intelligences with games*.

Menurut Gardner (1987), setiap orang berbeda karena memiliki kombinasi kecedasan yang berlainan. Lebih lanjut Gardner mengatakan bahwa kita cenderung hanya menghargai orang-orang yang memang ahli di dalam kemampuan logis-matematis dan bahasa. Apresiasi sekolah diberikan kepada mereka yang memiliki kombinasi kemampuan itu dengan memberi label: murid pandai, bintang pelajar, juara kelas dan ranking tinggi pada setiap pembagian buku rapor. Sementara untuk orang-orang yang memiliki talenta (*gift*) di dalam kecerdasan yang lainnya seperti artis, arsitek, musikus, ahli alam, designer, penari, terapis, entrepreneurs, dan lain-lain kurang mendapat perhatian. Jarang sekali sekolah yang memberikan penghargaan kepada siswa yang memiliki kemampuan misalnya olah raga, kepemimpinan, pelukis dan lain-lain. Saat ini banyak anak-anak yang memiliki talenta (*gift*), tidak mendapatkan reinforcement di sekolahnya.

Menurut Edgar Dale metode yang menarik untuk siswa adalah pengalaman langsung ( *Cone of experience* ). Pengalaman belajar dalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*outdoor*) dan tidak meninggalkan karakteristik mata pelajaran ( Sukarman, 2003:16) . Maka berdasarkan pernyataan tersebut, upaya mengemas proses pembelajaran yang mengajak siswa untuk berinteraksi aktif dalam mata pelajaran matematika menjadi suatu tantangan bagi kalangan pendidik , khususnya guru matematika itu sendiri.

Permainan (*games*) merupakan salah satu alat yang dilakukan guru dalam menarik perhatian siswanya. Metode permainan adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam bentuk permainan. Sedangkan metode permainan dalam pembelajaran matematika adalah cara untuk menyampaikan pelajaran matematika dengan sarana bermain. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap matematika.

Melalui pendekatan *Multiple Intelligences with Games* di SMP Nurul Islam Ngemplak Kelas VII Semester Genap dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diharapkan ada peningkatan keaktifan siswa yang signifikan, karena dianggap dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang sebenarnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan diatas ada beberapa masalah yang berkaitan dengan mutu pendidikan matematika. Adapun masalah- masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Adanya anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit bahkan membosankan sehingga tidak disukai oleh siswa.
2. Keaktifan siswa dan ketepatan guru dalam memilih pendekatan dan model pembelajaran dalam belajar sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

## **C. Rumusan Masalah**

Fokus permasalahan penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang berkaitan dengan metode cara penyampaian guru dalam mengajar, lakukan eksperimen sendiri, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri serta menghubungkan dengan penemuan yang lain.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil rumusan permasalahan secara umum dari openelitian ini yaitu “Apakah melalui pendekatan *Multiple Intelligences with Games* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pembelajaran matematika?”

Dari permasalahan umum tersebut dapat dirinci menjadi 2 permasalahan khusus yaitu :

1. Apakah dengan pendekatan *Multiple Intelligences with Games* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pembelajaran matematika?
2. Apakah peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

#### **D. Pembatasan Masalah**

Untuk mengatasi permasalahan yang akan dibahas pada penelitian agar tidak terlalu kompleks, maka peneliti memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran berbasis *Multiple Intelligences with Games*. *Multiple intelligences*-nya hanya pada kecerdasan matematika – logika, kecerdasan bahasa, kecerdasan visual – spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis.
2. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada keaktifan siswa untuk mengajukan pertanyaan, mengerjakan soal – soal latihan didepan kelas mengutarakan pendapat atau ide, dan menjawab soal yang diberikan guru.

3. Materi penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan himpunan, yaitu pengertian himpunan, keanggotaan suatu himpunan, himpunan kosong, himpunan semesta, himpunan bagian, menyatakan himpunan dengan diagram venn dan irisan himpunan dengan subjek penelitiannya adalah siswa SMP Nurul Islam Ngemplak Boyolali kelas VIIC semester genap tahun ajaran 2010/2011.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan *Multiple Intelligences with Games*.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan *Multiple Intelligences with Games* dan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan *Multiple Intelligences with Games*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan *Multiple Intelligences with Games* dapat memberikan manfaat konseptual utamanya kepada pembelajaran matematika itu sendiri.

1. Manfaat teoritis, antara lain sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan *Multiple Intelligences with Games*.
- b. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan pendekatan *Multiple Intelligences with Games*.

2. Manfaat praktis, antara lain sebagai berikut:

Dilihat dari segi praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain :

- a. Memberi sumbangan ilmu pengetahuan tentang peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam kelas melalui pendekatan *Multiple Intelligences with Games*.
- b. Memberi masukan kepada siswa bahwa melalui pendekatan *Multiple Intelligences with Games* dapat meningkatkan keaktifan selama proses belajar dalam kelas.
- c. Bagi sekolah, dapat memberi informasi dan masukan dalam penggunaan pendekatan *Multiple Intelligences with Games* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
- d. Bagi peneliti, sebagai wahana uji kemampuan terhadap bekal teori yang diterima di bangku kuliah.



- e. Bagi perpustakaan, sebagai wahana sumber bacaan bagi mahasiswa-mahasiswa yang lain.

## G. Definisi Operasional Istilah

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dan untuk menghindari kesalah pahaman, maka perlu diberikan definisi operasional variabel. Definisi operasional variabel merupakan istilah-istilah yang akan diteliti. Masing-masing variabel berisi pengertian sehingga dapat diamati maupun dinilai. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Strategi Pembelajaran menurut Groppper (1990) adalah pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.
- b. Pembelajaran Matematika adalah proses belajar mengajar yang didalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif antara guru dan siswa dalam mempelajari matematika.
- c. *Multiple Intelligences* adalah sebuah teori kecerdasan yang memandang bahwa setiap manusia memiliki berbagai jenis kecerdasan, dan setiap orang dimungkinkan memiliki lebih dari satu kecerdasan.
- d. *Game is a recreational activity with a set of rules.*(Wikipedia). *Games* atau yang lebih dikenal dalam istilah indonesianya dengan permainan

menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik.

- e. Keaktifan belajar siswa adalah keberanian siswa untuk bertanya, keberanian siswa untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan, keberanian siswa untuk maju ke depan, dan keaktifan siswa untuk mengerjakan latihan soal pada waktu pembelajaran matematika.
- f. Hasil Belajar Matematika adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar matematika yang menunjukkan kecakapan siswa dalam penguasaan materi matematika yang telah disampaikan guru di sekolah dalam kurun waktu yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, maupun huruf.

## **H. Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional variabel dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang kajian pustaka, kajian teori, kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subyek penelitian, desain penelitian. Metode pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.

### **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, implikasi dan saran.