BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia dituntut untuk dapat belajar atau menuntut ilmu sebagai bekal hidup di dunia untuk mengejar masa depan. Kata belajar bukan hanya mengetahui jawaban – jawaban, serpihan dan pengalaman dari suatu pengetahuan, bukan hanya diukur dengan indeks prestasi dan nilai ujian. Belajar adalah petualangan seumur hidup yang dapat merubah tingkah laku dan meningkatkan amal ibadah. Belajar di sekolah lebih dituntut dapat menguasai bidang tertentu seperti Matematika.

Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari – hari (Abdurrahman, 2003: 251). Fakta menunjukkan, tidak sedikit siswa yang masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Akibatnya prestasi siswa dalam bidang matematika masih relatif rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini merupakan salah satu masalah utama dalam pendidikan matematika.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik

ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri. (Muhibbin Syah, 2010: 87)

Faktor – faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni: faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, yaitu tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat dan motivasi. Yang termasuk dalam eksternal adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat – alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. (Muhibbin Syah, 2010: 130-135)

Slim dan Bil (Bobbi Deporter, 1999:98) menemukan multi kecerdasan yang dibagi dalam delapan jenis kecerdasan yaitu kecerdasan spasial visual, linguistik verbal, interpersonal, musikal ritmik, naturalis, badan kinestetik, intrapersonal, logis matematis

Dari delapan kecerdasan di atas, penelitian ini dibatasi pada kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersoanal menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain, sehingga mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya.

Menurut Anderson, sebagaimana pendapatnya dikutip oleh Safaria (2005, 24), kecerdasan interpersonal mempunyai 3 dimensi, yaitu: social sensitivity, social insight, dan communication. Pertama, *Social sensitivity*. Social sensitivity atau sensitivitas sosial merupakan kemampuan individu untuk bisa merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan individu

lain yang ditunjukkan baik secara verbal maupun non verbal. Kedua, *Social insight*. Social insight merupakan kemampuan untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi social, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat relasi sosial yang sudah terbentuk. Ketiga, *Social communication*. Social communication merupakan kemampuan untuk berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal. Kemampuan berkomunikasi mencakup keterampilan untuk mendengarkan, berbicara, public speaking, dan menulis secara efektif.

Dalam proses pembelajaran matematika, siswa sering kali mengalami kesulitan dengan aktivitas belajarnya. Oleh karena itu, siswa perlu lebih banyak berinteraksi dengan teman yang dianggap lebih pandai atau kepada guru untuk meminta bantuan dalam menyelesaikan suatu persoalan.

Sebagian besar objek yang dipelajari dalam matematika adalah materi yang bersifat abstrak, terutama pada materi bangun ruang. Oleh karena itu peserta didik harus mulai mengembangkan imajinasi agar dapat memahami konsep yang mendasar dalam ilmu matematika. Penggambaran sesuatu yang abstrak menjadi hal penting pada proses pembelajaran matematika. Penggambaran fenomena yang ada dalam ilmu matematika bisa dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yaitu *macromedia flash*.

Penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash dalam proses belajar mengajar akan diperoleh manfaat diantaranya pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan materi pengajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktifitas seseorang. Motivasi dapat dibandingkan dengan mesin dan kemudi pada mobil. Sebagai alat, motivasi merupakan salah satu faktor seperti halnya intelegensi dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam pengetahuan, nilai – nilai dan ketrampilan. Motivasi dapat bersifat internal, artinya datang dari dirinya sendiri, dapat juga bersifar eksternal yakni datang dari orang lain, dari guru, orang tua, teman dan sebagainya. (Dimyati, 2006: 42-43)

Berdasarkan uraian di atas, maka akan diadakan penelitian pengaruh kecerdasan interpersonal dan media pembelajaran macromedia flash terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar siswa (Pada siswa kelas XI Semester genap SMK Muhammadiyah 1 Surakarta)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasaikan masalah sebagai berikut :

- Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi matematika. Akibatnya prestasi siswa dalam bidang matematika masih relatif rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain.
- Prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. IQ termasuk dalam faktor internal. Faktor IQ berperan penting dalam pencapaian prestasi belajar.
- Kecerdasan interpersoanal menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Setiap siswa mempunyai kecerdasan interpersonal yang berbeda – beda ada yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi dan ada yang tidak.
- 4. Penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam penelitian ini lebih terarah maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kecerdasan interpersonal

Indikatornya meliputi:

- a) Kesadaran diri
- b) Pemahaman situasi dan etika sosial
- c) Ketrampilan pemecahan masalah
- d) Empati

- e) Prososial
- f) Komunikasi efektif
- g) Mendengarkan efektif
- Prestasi belajar matematika dibatasi pada nilai tes ulangan harian matematika semester genap kelas XI SMK pada pokok bahasan geometri dimensi tiga.
- 3. Media pembelajaran yang digunakan adalah macromedia flash
- 4. Motivasi belajar siswa yang dimaksud adalah motivasi belajar matematika.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- Apakah ada pengaruh kecerdasan interpersonal terhadap prestasi belajar matematika?
- 2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* terhadap prestasi belajar matematika?
- 3. Apakah ada pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?
- 4. Apakah ada interaksi antara kecerdasan interpersonal, media pembelajaran *macromedia flash* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

- Untuk mendiskripsikan pengaruh kecerdasan interpersonal terhadap prestasi belajar matematika.
- 2. Untuk mendiskripsikan pengaruh media pembelajaran *macromedia flash* terhadap prestasi belajar matematika.
- Untuk mendiskripsikan pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.
- 4. Untuk mendiskripsikan interaksi antara kecerdasan interpersonal, media pembelajaran *macromedia flash* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkatan teoritis kepada pembaca maupun guru dalam upaya meningkatkan prestasi belajar matematika.

2. Manfaat praktis

Dari hasil – hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat dari segi praktis, antara lain:

a. Bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru bahwa perkembangan kecerdasan itu bukan hanya dari faktor keturunan dan lingkungan saja, tetapi

sekolah juga sangat berpengaruh dalam perkembangan kecerdasan siswa.

Memberikan masukan bagi guru khususnya guru matematika bahwa media pembelajaran *macromedia flash* dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

b. Bagi siswa

penggunaan media berbentuk komputer dapat mengembangkan motivasi belajar siswa

c. Bagi sekolah

memberikan model pembelajaran baru dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Pembaca

Dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dan bahan acuan sesama pada penelitian-penelitian mendatang.