

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah salah satu unsur penting bagi bangsa yang ingin maju. Pendidikan yang baik, tentu sangat diharapkan serta menjadi tujuan bagi pembangunan dan kemajuan bangsa saat ini, dengan harapan pendidikan dapat menghasilkan generasi penerus yang berkualitas. Hal yang menjadi tujuan pendidikan ini diatur dalam Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 yang mengatur Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang di dalamnya menuliskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas RI, 2003:5). Dengan adanya Undang-Undang tersebut diharapkan pendidikan saat ini dapat memenuhi tujuan yang diinginkan.

Dalam suatu pendidikan terdapat proses pembelajaran yang dapat menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan yang diinginkan, di dalam proses ini melibatkan subjek pendidikan yang melakukan kegiatan belajar. Dari definisi, belajar merupakan proses yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya

mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*affective*), sedang belajar psikomotorik mengakibatkan perubahan berupa keterampilan (*psychomotoric*). Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar setiap individu berbeda dengan orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Perbedaan perilaku itu disebabkan karena setiap individu mempunyai karakteristik individualnya khas, seperti minat intelegensi, perhatian, bakat dan sebagainya (Purwanto, 2009: 42-43). Dari definisi belajar diatas, maka pengajar hendaknya memperhatikan proses pembelajaran agar dapat tersampaikan dengan baik dan memberikan hasil yang diinginkan.

Namun, pada kenyataannya pendidikan yang berjalan saat ini belum sejalan dengan tujuan pendidikan dan Undang-Undang, masih banyak yang perlu diperhatikan agar tujuan pendidikan dapat tercapai seperti apa yang diinginkan. Rendahnya mutu dan kualitas pendidikan dilihat dari prestasi belajar yang tidak stabil setiap tahunnya adalah salah satu bukti bahwa tujuan pendidikan belum tercapai. Hal ini diakibatkan oleh masih banyaknya masalah yang ditemukan dalam pendidikan. Beberapa hal yang melatarbelakangi masalah pendidikan adalah kurikulum yang berubah-ubah, metode pembelajaran yang monoton hingga masalah sistem ujian nasional yang masih banyak diperdebatkan. Dari beberapa hal yang melatarbelakangi inilah dapat kita lihat rendahnya mutu pendidikan di Indonesia saat ini, dapat dilihat dari hasil ujian nasional yang dilaksanakan setiap tahun belum

menunjukkan peningkatan prestasi yang lebih baik dan merata di seluruh wilayah Indonesia.

Salah satu contoh rendahnya mutu dan kualitas pendidikan dapat kita lihat pada hasil Ujian Nasional Sekolah Menengah Pertama (SMP) se-Kota Madiun. Khususnya pada mata pelajaran matematika yang masih sering dianggap sulit oleh siswa.

Tabel 1.1 Data Nilai Hasil Ujian Nasional Mata Pelajaran Matematika Siswa SMP se-Kota Madiun dari tahun 2009-2013

Tahun Pelajaran	Rata-rata nilai UAN		Rata-rata UAN
	Terendah	Tertinggi	
2009/2010	4,00	9,62	7,33
2010/2011	3,52	9,65	7,12
2011/2012	3,38	9,90	8,42
2012/2013	2,25	9,56	6,09

**Sumber : Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga kota Madiun tahun 2013**

Dari data di atas terlihat bahwa nilai rata-rata Ujian Nasional siswa pada mata pelajaran matematika masih tidak stabil dari tahun ke tahun. Ketidakstabilan nilai ujian tersebut memberikan alasan bahwa perlu adanya perubahan dalam proses pendidikan, khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa. Pada dasarnya matematika berkenaan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif (Hudojo, 1990:4). Dari pengertian matematika adalah konsep abstrak inilah yang mendasari bahwa siswa menganggap mata pelajaran yang sulit, didukung dengan penalaran deduktif sehingga selain membutuhkan keterampilan dan penalaran yang baik perlu

adanya cara penyampaian yang baik pula dari para pengajar, hal inilah yang juga harus diperhatikan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan guna meningkatkan mutu pendidikan selain cara penyampaian pengajar, proses pembelajaran kurang memperhatikan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Salah satunya seperti apa yang telah diuraikan di atas proses belajar seseorang tidak terjadi dari orang lain melainkan pada diri siswa itu sendiri dan setiap individu memiliki karakteristik individual yang khas, salah satunya intelegensi atau kecerdasan. Dengan mengetahui kecerdasan seseorang diharapkan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik.

Gardner mendefinisikan intelegensi atau kecerdasan sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu setting bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata (Suparno, 2004:17). Saat ini Gardner menemukan sembilan kecerdasan yang dimiliki manusia, salah satu di antaranya adalah kecerdasan Interpersonal. Kecerdasan Interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak, tempramen orang lain. Secara umum kecerdasan interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang. Dalam pembelajaran diperlukan interaksi dan komunikasi aktif agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Hal lain yang juga memberi pengaruh terhadap rendahnya prestasi belajar matematika adalah cara guru menyampaikan materi. Kenyataannya pembelajaran yang berlangsung saat ini masih menggunakan sistem satu arah yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu bila belajar itu didasari kepada apa yang telah diketahui. Karena untuk mempelajari suatu materi matematika yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang itu akan mempengaruhi terjadinya proses belajar matematika tersebut (Hudojo, 1990:4). Maka untuk mengatasi hal ini guru hendaknya dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi yang tidak hanya berpusat pada guru saja. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Quantum Learning*.

*Quantum Learning* berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai "*suggestology*" atau "*suggesto-pedia*". Prinsipnya adalah sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif atau negatif. Beberapa teknik yang digunakan dalam memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif (De Porter, 2013:14). Berdasarkan

uraian tersebut peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh kecerdasan interpersonal terhadap prestasi belajar dalam *Quantum Learning*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh kecerdasan interpersonal terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 02 Madiun dalam *Quantum Learning*?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Dalam suatu penelitian pasti terdapat tujuan yang diinginkan. Setelah mengetahui permasalahan yang ada maka, yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh kecerdasan interpersonal terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 02 Madiun dalam *Quantum Learning*.

## **D. Asumsi dan Batasan Masalah Penelitian**

Agar tidak meluasnya penelitian maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Subjek yang akan diteliti adalah siswa kelas VIII SMPN 02 Madiun, semester genap tahun pelajaran 2013/ 2014.
- b. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran.

- c. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quantum Learning* dengan asumsi proses pembelajaran menggunakan unsur penataan kelas dalam *Quantum Learning* yang disesuaikan dengan kondisi sekolah.
- d. Kecerdasan Interpersonal dalam penelitian ini dilihat dari pengisian angket yang diasumsikan, angket diisi berdasarkan hal yang sebenarnya pada diri siswa. Pengisian angket digunakan untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal siswa dengan kategori kecerdasan interpersonal tinggi dan kecerdasan interpersonal rendah. Karena keterbatasan waktu yang diberikan pihak sekolah, dalam penelitian ini kecerdasan interpersonal diukur bukan menggunakan tes melainkan menggunakan angket berisi pernyataan-pernyataan yang disesuaikan dengan kisi-kisi dan karakteristik kecerdasan interpersonal.
- e. Prestasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah selisih antara nilai pretest dan postes siswa kelas VIII SMPN 02 Madiun, semester genap tahun pelajaran 2013/2014.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat bagi siswa
  - a. Manfaat yang diperoleh siswa dari penggunaan *Quantum Learning* sebagai berikut:

- 1) Mempermudah siswa mempelajari materi yang diberikan, karena dengan *Quantum Learning* siswa dapat belajar dengan nyaman sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.
  - 2) Meningkatkan hasil belajar matematika siswa agar lebih baik dari sebelumnya.
  - 3) Meningkatkan keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat pada saat pembelajaran dan presentasi.
- b. Manfaat yang diperoleh siswa dari segi kecerdasan interpersonal sebagai berikut:
- 1) Dengan mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal diharapkan siswa mampu memanfaatkannya dalam pembelajaran matematika.
  - 2) Sebagai masukan kepada siswa dalam memanfaatkan kecerdasan interpersonal sehingga mampu mengoptimalkan diri dalam proses belajar dengan harapan dapat memperoleh prestasi belajar matematika yang optimal.
  - 3) Dengan kecerdasan interpersonal tinggi siswa dapat membantu teman dalam kelompok belajarnya.

## 2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ide mengenai metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta memberi masukan pemilihan *Quantum Learning* dalam pembelajaran matematika. Serta memberikan masukan bagi



pengajar agar dalam penyampaian materi pelajaran memperhatikan karakteristik kecerdasan siswa, sehingga peningkatan prestasi belajar matematika dapat tercapai.

### 3. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan kepada pengelola sekolah untuk lebih mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan membuat nyaman bagi siswa untuk meningkatkan mutu pendidikan, serta memperhatikan karakteristik kecerdasan siswa dalam proses pembelajaran.

### 4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti akan ada atau tidaknya pengaruh kecerdasan interpersonal dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam *Quantum Learning* dan memberikan masukan yang berarti tentang kecerdasan interpersonal siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

## **F. Definisi Variabel dan Operasional Variabel**

### **1. Definisi Variabel**

Variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:60). Selanjutnya Sugiyono mendefinisikan bermacam-macam

variabel dalam penelitian yang dapat dibedakan menjadi, Variabel Independen (Variabel Bebas), Variabel Dependen (Variabel Terikat), Variabel Moderator, Variabel Intervening dan Variabel Kontrol. Namun, dalam penelitian ini hanya menggunakan tiga variabel yaitu, Variabel Independen, Variabel Dependen dan Variabel Moderator. Berikut definisi variabel tersebut:

- a. Variabel Independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).
- b. Variabel Dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.
- c. Variabel Moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu *Quantum Learning*, prestasi belajar matematika dan kecerdasan interpersonal. Apabila dilihat dari fungsinya kecerdasan interpersonal merupakan variabel bebas, prestasi belajar matematika siswa merupakan variabel terikat sedangkan *Quantum Learning* merupakan variabel moderator.

## 2. Operasional Variabel

Telah dikemukakan dalam penelitian ini mengkaji 3 variabel yaitu *Quantum Learning*, prestasi belajar matematika siswa dan kecerdasan interpersonal. Adapun definisi operasional variabel tersebut adalah :

- a. *Quantum Learning* adalah metode pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru melainkan berfokus pada aktivitas siswa dengan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan. Menggunakan “TANDUR” (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan) sebagai tujuan dan langkah dalam pembelajaran *Quantum Learning*.
- b. Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan siswa dalam membangun relasi baik dengan guru maupun siswa lain, serta kemampuan siswa dalam mengorganisasi kelompok belajarnya.
- c. Prestasi belajar siswa adalah hasil yang diperoleh dari tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diapresiasi dengan angka. Prestasi belajar ini merupakan selisih antara nilai pretes dan postes siswa. Dengan asumsi nilai pretes adalah nilai tes yang diberikan sebelum *Quantum Learning*, sedangkan nilai postes adalah nilai tes yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran *Quantum Learning*.