

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dielakan oleh manusia, suatu perbuatan yang tidak boleh tidak terjadi, karena pendidikan itu membimbing generasi muda untuk mencapai suatu generasi yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas tinggi akan membawa kemajuan suatu negara dan pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, manusia mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap sehingga dapat berpikir lebih sistematis, rasional, dan kritis terhadap permasalahan yang dihadapi.

Pendidikan juga merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat. Sehingga permasalahan pendidikan tidak hanya terletak pada siswa dan guru tetapi masyarakat dan pemerintah juga mempunyai andil dalam masalah pendidikan. Karena bagi manusia, pendidikan itu merupakan suatu keharusan, karena pendidikan manusia akan memiliki kemampuan dan kepribadian yang berkembang.

Belajar menurut Slameto (2003:2) suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Berhasil tidaknya proses belajar tergantung dari faktor-faktor

yang mempengaruhi proses belajar siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Kecerdasan setiap manusia berbeda-beda. Setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Begitu juga dengan siswa, tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami dan menangkap inti materi pelajaran. Kemampuan memecahkan masalah tergantung dari kemampuan individu yang berhubungan dengan kecerdasan seseorang.

Dalam memecahkan masalah ekonomi yang membutuhkan pemahaman, analisis, perhitungan, dan imajinasi yang tinggi sehingga peneliti menduga kecerdasan yang dominan dalam hal ini adalah kecerdasan linguistik, logika matematika dan visual spasial. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan kecerdasan dominan yang dimiliki oleh siswa tersebut, tanpa mengesampingkan kecerdasan lainnya dan gaya belajar kinestetik yang dimiliki siswa. Pengungkapan proses berpikir tersebut menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah. Untuk itu pengungkapan proses berpikir siswa dimulai ketika siswa melakukan pemecahan masalah pada saat memahami masalah, membuat perencanaan, melaksanakan perencanaan sampai pada saat memeriksa kembali hasil yang telah dilakukan.

Dalam dunia globalisasi ini, seorang anak akan lebih mudah dalam mengembangkan potensi kecerdasan matematis yang mereka miliki karena

tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan kecerdasan matematis logis seorang anak.

Anak-anak yang cerdas secara matematis sering tertarik dengan bilangan dan pola dari usia yang sangat muda. Mereka menikmati berhitung dan dengan cepat belajar menambah, mengurangi, mengalikan dan membagi. Selain itu, anak-anak yang terampil dalam matematika cepat memahami konsep waktu, anak-anak yang cerdas secara matematis senang melihat pola dalam informasi mereka dan dapat mengingat bilangan dalam pikiran mereka untuk jangka waktu yang lebih panjang.

Hubungan antara matematika dan logika adalah bahwa keduanya secara ketat mengikuti hukum dasar, dan ada konsistensi dalam pemikiran logis. Filsuf Yunani Aristoteles mungkin adalah yang pertama kali mengidentifikasi dan menformalkan hukum logika. Hukum ini menjelaskan bagaimana argumentasi disusun, bukti dan syarat dinyatakan dan kesimpulan tersebut. Dari logikalah timbul pemikiran ilmiah sehingga timbul hipotesis dari pengamatan, hasil dari revolusi ilmiah masih kuat dirasakan sekarang, karena alasan inilah Howard Gardner menyertakan kecerdasan logis matematis sebagai salah satu kecerdasan yang paling penting dalam klasifikasinya.

Selain itu, siswa yang memiliki suatu prestasi belajar yang baik dapat dilihat dari gaya belajar yang dimiliki. Gaya belajar adalah cara termudah bagi seseorang untuk belajar dan bagaimana mereka memahami suatu hal atau materi pelajaran. Sebagaimana kita ketahui, belajar membutuhkan konsentrasi. Situasi dan kondisi untuk berkonsentrasi sangat berhubungan dengan gaya belajar. Jika

mengenali gaya belajar, maka dapat mengelola pembelajaran pada kondisi apa, dimana, kapan dan bagaimana cara pembelajaran yang baik dan efektif. Gaya belajar kinestetik merupakan aktivitas belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh. Orang yang memiliki gaya belajar kinestetik mengharuskan individu yang bersangkutan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar dapat mengingatnya.

Sehubungan dengan proses kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 4 Medan khususnya kelas X, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut karena pada saat observasi peneliti menemukan masih kurangnya siswa yang ingin belajar. Hal ini terlihat pada saat penulis melakukan observasi ke sekolah ditengah proses belajar mengajar ekonomi, guru harus menegur siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik misalnya saja siswa yang sibuk bercerita dengan temannya ketika guru menerangkan, siswa yang terlihat melamun dan tidak konsentrasi pada pelajaran, siswa yang sibuk dengan aktivitas lain di luar materi pelajaran, dan siswa yang mengantuk saat proses belajar mengajar berlangsung, bahkan masih ada siswa yang sering bolos pada saat proses belajar ekonomi masih berlangsung.

Hal diatas mengakibatkan rendahnya prestasi belajar yang diperoleh siswa. Rendahnya prestasi belajar siswa tersebut dapat dilihat dari tingkat prestasi belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 4 Medan yang masih banyak dibawah rata-ratanya. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SMA Negeri 4 Medan menunjukkan bahwa siswa kelas X terdiri dari 10 kelas MIA, 2 kelas IIS yang masing-masing 403 siswa kelas X MIA, 76 siswa kelas X IIS dan masih ada

siswa yang tidak mencapai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) yaitu nilai 65 dapat dilihat pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1**  
**Tabel Ketuntasan Nilai Siswa**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas KKM	Persentase (%)	Tidak Tuntas KKM	Persentase (%)
1.	X MIA-1	42	13	30,95	29	69,05
2.	X MIA-2	41	12	29,27	29	70,73
3.	X MIA-3	40	13	32,5	27	67,5
4.	X MIA-4	40	14	35	26	65
5.	X MIA-5	40	14	35	26	65
6.	X MIA-6	40	11	27,5	29	72,5
7.	X MIA-7	40	13	32,5	27	67,5
8.	X MIA-8	40	14	35	26	65
9.	X MIA-9	40	12	30	28	70
10.	X MIA-10	40	12	30	28	70
11.	X IIS-1	38	17	44,74	21	55,26
12.	X IIS-2	38	13	34,21	25	65,79
<b>Jumlah</b>		<b>479</b>	<b>158</b>	<b>32,99</b>	<b>321</b>	<b>67,01</b>

Sumber: Tata usaha SMA N 4 Medan

Kecerdasan matematis logis dan gaya belajar kinestetik bukanlah variabel utama yang berhubungan dengan prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Masih banyak variabel lain yang mempengaruhi antara lain keluarga, lingkungan, sarana, prasarana, guru, dan lain sebagainya. Jadi dalam penelitian ini hanya

meneliti tentang kemampuan kecerdasan matematis logis dan gaya belajar kinestetik yang mempengaruhi proses belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka penulis bermaksud mengadakan penelitian berjudul:

**“Pengaruh Kecerdasan Matematis Logis dan Gaya Belajar Kinestetik Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017”**

**1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kecerdasan matematis logis siswa Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017?
2. Bagaimana gaya belajar kinestetik siswa Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017?
3. Bagaimana kecerdasan matematis logis dan gaya belajar kinestetik terhadap prestasi belajar ekonomi siswa Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017?

**1.3. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya permasalahan, serta kemampuan untuk meneliti keseluruhan permasalahan yang ada, maka perlu dibuat batasan masalahnya.

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kecerdasan matematis logis dan gaya

belajar kinestetik yang mempengaruhi prestasi belajar ekonomi siswa Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah kecerdasan matematis logis siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017?
2. Apakah gaya belajar kinestetik siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017?
3. Apakah kecerdasan matematis logis dan gaya belajar kinestetik dapat mempengaruhi prestasi belajar Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah kecerdasan matematis logis siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017
2. Untuk mengetahui apakah gaya belajar kinestetik siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017

3. Untuk mengetahui apakah kecerdasan matematis logis dan gaya belajar kinestetik dapat mempengaruhi prestasi belajar Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun ajaran 2016/2017

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan atau wawasan bagi peneliti mengenai adanya pengaruh kecerdasan matematis logis dan gaya belajar kinestetik siswa terhadap prestasi belajar siswa
2. Sebagai sarana informasi bagi pihak sekolah mengenai kecerdasan matematis logis dan gaya belajar kinestetik siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar ekonomi siswa
3. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya