

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk mencapai pribadi yang matang, setiap manusia memerlukan sejumlah kecakapan dan keterampilan tertentu yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran. Proses belajar ini merupakan proses yang terjadi antara guru dengan peserta didik yang merupakan perpautan dua pokok pribadi, yaitu pribadi guru dan peserta didik. Maka diharapkan melalui proses ini peserta didik mempunyai sejumlah kepandaian dan kecakapan tertentu yang dapat membentuk pribadi yang cukup terintegrasi.

Beberapa ahli telah merumuskan dan menafsirkan makna dari belajar. Tidak sedikit yang mengatakan bahwasanya belajar ialah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar tidak hanya dilaksanakan di sekolah, namun belajar bisa dilakukan di luar sekolah. Misal, di lingkungan sekitar, dalam pergaulan; memperoleh pengalaman sendiri-sendiri, karena itu sekolah harus bekerja sama dengan orang tua di rumah dan di masyarakat agar proses belajar dapat berjalan dengan baik (Slameto, 1995: 105).

Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan adanya suatu evaluasi. Tujuan dari evaluasi yaitu untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu (Purwanto, 2009: 47). Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar antara lain kesejahteraan lingkungan, kompetensi guru, kecerdasan intelegensi, kecerdasan emosional, sikap, minat, bakat, ketekunan, dan motivasi belajar (Syah, 2007: 109).

Minat memiliki pengaruh besar terhadap prestasi belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Siswa segan untuk belajar, sehingga tidak

memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah semangat belajar.

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan (Slameto, 1995: 99). Jika terdapat siswa yang kurang berminat pada suatu mata pelajaran tertentu, dapat diusahakan agar siswa tersebut mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas, karena matematika merupakan suatu sarana berfikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Begitu pentingnya peranan matematika seharusnya membuat matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang menyenangkan dan digemari siswa. Akan tetapi, sebagian siswa masih mempunyai kesan negatif terhadap matematika, misalnya: menurut Lasedu matematika menakutkan (Lasedu, 2006), menurut Becker matematika sulit dan membosankan (Becker, 2006), menurut Zainuri matematika tidak menyenangkan (Zainuri, 2007), dan menurut Sriyanto matematika merupakan ilmu yang kering, melulu teoritis dan hanya berisi rumus-rumus, seolah-olah berada “di luar” mengawang jauh dan tidak bersinggungan dengan realitas siswa (Sriyanto, 2007). Setelah peneliti mendalami teori dari beberapa ahli dan mengamati realita yang ada pada tempat penelitian di SMP Muhammadiyah 3 Waru, sehingga dapat disimpulkan bahwasanya matematika kurang diminati oleh sebagian siswa. Jika siswa mempunyai kesan negatif terhadap matematika, bahkan membenci karena kesulitannya, itu sama saja mereka tidak menyukai tantangan kesulitan yang ditawarkannya..

Setiap siswa yang belajar di sekolah dapat dipastikan ingin memiliki prestasi belajar yang tinggi. Untuk mencapai prestasi seperti ini tidaklah

mudah, akan banyak kesulitan yang ditemui serta tantangan-tantangan yang dihadapi, bahkan memungkinkan mengalami kegagalan. Tidak semua siswa mampu melewati kesulitan dan tantangan dalam proses belajar yang tentu saja hal ini akan mempengaruhi prestasi belajar yang dicapainya. Dari sekian banyak kemampuan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai kesulitan hidup, termasuk dalam menghadapi kesulitan dalam berprestasi adalah kemampuan *Adversity Quotient*.

Konsep ini muncul karena orang beranggapan bahwa IQ (*intelligence quotient*) merupakan penentu kesuksesan belajar dan hidup seseorang (Suparno, 2004). Pendapat itu berubah setelah Goleman (2001) mengungkapkan bahwa keberhasilan seseorang sangat tergantung pada *emotional quotient (EQ)*. Namun kenyataannya, sejumlah orang yang memiliki IQ tinggi dan segala aspek-aspek EQ tidak berhasil dalam kehidupannya. Mereka mudah menyerah dan berujung pada kegagalan dan akhirnya mereka menyalahkan kemampuan IQ dan EQ yang dimilikinya. Seseorang yang pernah menjadi juara kelas ketika menginjak sekolah dasar maupun sekolah menengah atas atau sekolah menengah bawah, mereka hanyalah pertanda bahwa mereka memiliki IQ yang tinggi, bukan suatu ukuran bahwa mereka akan berhasil dalam menempuh kehidupannya.

Banyak orang yang berhasil baik itu secara materi, ide, pengetahuan, penemuan, karya seni, hak paten, dan sebagainya didasarkan pada sikap pantang menyerah, berani bangkit dari kegagalan dan selalu terus mencoba sampai mendapatkan apa yang dicita-citakannya. Bagi siswa yang dapat mengatasi hambatan atau kegagalan menjadi peluang, tentu akan mendapat hasil yang baik.

Dari uraian diatas maka dapat diketahui bahwa prestasi belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh minatnya terhadap suatu mata pelajaran tertentu serta kemampuan ia melewati kesulitan dan tantangan dalam proses belajar. Sehingga peneliti tertarik mengangkat masalah ini sebagai bahan penelitian dengan judul; “Pengaruh *Adversity Quotient* dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Di SMP Muhammadiyah 3 Waru”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dari penelitian ini:

1. Diperlukan adanya suatu evaluasi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Banyaknya siswa yang kurang berminat pada mata pelajaran matematika.
3. Keberhasilan seseorang tidak hanya ditentukan oleh IQ dan EQ.

C. Batasan Masalah

Setelah diidentifikasi kedalam beberapa masalah, selanjutnya penelitian ini dibatasi oleh:

1. Pengamatan dilakukan pada prestasi belajar matematika siswa SMP Muhammadiyah 3 Waru yang dipengaruhi oleh *adversity quotient*.
2. Faktor-faktor yang diamati yaitu daya juang yang merupakan bagian dari AQ dan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana pengaruh *adversity quotient* dan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika di SMP Muhammadiyah 3 Waru?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh *adversity quotient* dan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika di SMP Muhammadiyah 3 Waru.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi yang positif bagi berkembangnya ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan di sekolah, dan dapat menjadi inspirasi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Guru

Sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kecerdasan dan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Guru mampu mengambil tindakan terhadap siswa yang memiliki minat yang rendah maupun tinggi pada mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Sekolah

Memudahkan pihak sekolah dalam memetakan kecerdasan siswa sesuai kemampuan AQ siswa.

c. Peneliti

Peneliti memiliki pengetahuan tentang *adversty quotient*. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk penelitian selanjutnya dalam materi dan tingkat yang berbeda.

