

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.<sup>1</sup>

Di dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 1, tercantum pengertian pendidikan:

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.<sup>3</sup> Dalam proses belajar mengajar tidak terlepas dari beberapa komponen pendidikan yaitu

---

<sup>1</sup> Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2009), hal. 4

<sup>2</sup> *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), hal. 3

<sup>3</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2011), hal. 85

guru, siswa, sumber belajar, lingkungan belajar dan semua hal yang berkaitan dengan pendidikan.

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.<sup>4</sup>

Permasalahan dalam proses pembelajaran berkaitan dengan kondisi kepribadian siswa, baik fisik maupun mental. Guru sebaiknya memperhatikan perbedaan individual anak didik, yaitu pada aspek biologis, intelektual, dan psikologis. Hal ini dimaksudkan agar guru mudah dalam melakukan pendekatan kepada setiap anak didik secara individual.<sup>5</sup>

Menghadapi zaman modern seperti sekarang ini diperlukan peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan ini dapat dilakukan melalui sistem penilaian yang merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecapakan-kecapakan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.<sup>6</sup>

Salah satu pelajaran yang hingga saat ini masih dianggap pelajaran yang sulit bagi siswa adalah matematika. Matematika memiliki bahasa

---

<sup>4</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 11

<sup>5</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 45

<sup>6</sup> Nana Syaodih, *Landasan Psikologi...*, hal. 102

sendiri, yakni bahasa yang terdiri atas simbol-simbol dan angka.<sup>7</sup> Sehingga jika kita ingin belajar matematika dengan baik, maka langkah yang harus ditempuh adalah harus menguasai bahasa pengantar dalam matematika, harus memahami makna-makna di balik lambang dan simbol tersebut.

Dulu orang biasanya mengartikan “anak berbakat” sebagai anak yang memiliki tingkat *Intelligence Quotient* (IQ) tinggi. Namun, sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya inteligensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi.<sup>8</sup> Kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni.<sup>9</sup>

SMPN 3 Kedungwaru adalah tempat peneliti dalam melakukan penelitian. Peneliti memilih SMPN 3 Kedungwaru sebagai tempat penelitian dikarenakan berdasarkan informasi dari salah satu guru matematika di sekolah tersebut bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa dapat dikatakan lumayan baik, karena hasil yang diperoleh siswa melebihi nilai KKM yaitu 70 untuk matematika. Ada beberapa siswa yang memiliki hasil belajar matematika baik atau melebihi nilai KKM, tetapi ada juga siswa yang memiliki hasil belajar matematika kurang baik atau kurang dari nilai KKM. Hasil belajar matematika yang telah dicapai disebabkan oleh minat dan

---

<sup>7</sup> Masykur dan Abddul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 44

<sup>8</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal. 6

<sup>9</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012), hal. 176

ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika yang kurang. Apalagi matematika dianggap pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa di sekolah, sehingga siswa merasa kurang mampu saat menerima pelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda. Siswa yang memiliki tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) tinggi yaitu yang memiliki skor IQ 90-140 ke atas, mampu menerima materi pelajaran dengan cepat dan memperoleh hasil belajar yang baik, sedangkan siswa yang memiliki tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) rendah yaitu yang memiliki skor IQ 90 ke bawah, kurang mampu dalam menerima materi pelajaran matematika dan memperoleh hasil belajar yang kurang juga.

Cara berfikir siswa yang masih bersifat konvergen, sehingga diperlukan kemampuan kreativitas supaya siswa dapat menerapkan dan memilih cara yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan baik sehingga hasil belajar yang dicapai juga maksimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang berjudul “**Pengaruh Tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 3 Kedungwaru**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru?
2. Adakah pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru?
3. Adakah pengaruh tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru.

## **D. Kegunaan Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi:

- a. Psikologi pendidikan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika.
- b. Sebagai tambahan referensi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah ada sebelumnya.

### **2. Secara Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa

Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan *Intelligence Quotient* (IQ) dan kreativitasnya sehingga hasil belajar matematikanya lebih optimal dan memberikan motivasi agar lebih giat belajar.

- b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan mutu pendidikan setelah mengetahui ada tidaknya pengaruh *Intelligence Quotient* (IQ) dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi untuk mengetahui pengaruh tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika sehingga proses belajar mengajar dapat terlaksana secara maksimal.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dan masukan dalam pembelajaran yaitu bagaimana seharusnya peneliti melakukan penelitian dan bahan referensi untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.

## **E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

### **1. Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. *Intelligence Quotient* (IQ)

Inteligensi merupakan kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara tepat dan efektif.<sup>10</sup> IQ singkatan dari *Intelligence Quotient* adalah nilai yang diperoleh dari sebuah alat tes kecerdasan.<sup>11</sup>

b. Kreativitas Siswa

Kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama

---

<sup>10</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2011), hal. 106

<sup>11</sup> Hariwijaya dan Sutan Surya, *Adventures In Math Tes IQ Matematika*, (Jakarta: Oryza, 2012), hal. 11

sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mneghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen.<sup>12</sup>

c. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecapakan-kecapakan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.<sup>13</sup> Hasil belajar matematika adalah skor atau nilai yang diperoleh siswa yang diberikan oleh guru selama mengikuti kegiatan belajar mengajar matematika selama satu semester.

## 2. Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian sebagaimana di atas, selanjutnya peneliti membatasinya agar tidak terjadi pelebaran pembahasan. Adapun pembatasan penelitian yang dimaksud adalah:

a. Subjek Penelitian

Siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru.

d. *Intelligence Quontient* (IQ)

Adapun *Intelligence Quontient* (IQ) yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh dari sebuah alat tes kecerdasan.

---

<sup>12</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal 42-43

<sup>13</sup> Nana Syaodih, *Landasan Psikologi...*, hal. 102

b. Kreativitas Siswa

Kreativitas yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pribadi kreatif siswa dalam belajar matematika. Untuk mengetahui kreativitas siswa maka dalam penelitian ini menggunakan angket kreativitas yang di dalamnya sudah mencakup aspek-aspek kepribadian kreatif siswa.

c. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah skor atau nilai yang diperoleh siswa yang diberikan oleh guru selama mengikuti kegiatan belajar mengajar matematika selama satu semester. Dalam penelitian ini menggunakan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) matematika semester genap.

**F. Definisi Operasional**

Secara operasional tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan tes inteligensi (tes IQ). Skor yang diperoleh dari tes tersebut digunakan sebagai data untuk mengetahui tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) siswa. Sedangkan kreativitas siswa dalam penelitian ini menggunakan angket kreativitas yang isinya mencakup aspek-aspek kepribadian kreatif siswa. Skor yang diperoleh melalui angket kreativitas tersebut digunakan sebagai data untuk mengetahui angka kreativitas siswa. Pada penelitian ini menggunakan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) matematika semester genap sebagai data untuk mengetahui hasil belajar siswa. Setelah ketiga data tersebut terkumpul, kemudian diuji

dengan menggunakan analisis regresi. Analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi linier ganda. Sebelum diuji analisis linier ganda, maka terlebih dahulu diuji prasyarat regresi. Uji prasyarat regresi atau uji linieritas meliputi normalitas dan bebas dari asumsi klasik yaitu multikolinearitas, heteroskedastisitas, autokorelasi. Setelah diuji prasyarat regresi, maka regresi linier ganda dapat digunakan. Setelah ketiga data dianalisis dengan regresi linier ganda, maka akan diperoleh pengaruh tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ) dan kreativitas terhadap hasil belajar matematika.

#### **G. Sistematika Skripsi**

Dalam sebuah karya ilmiah, adanya sistematika merupakan bantuan yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam mengetahui urutan sistematis dari isi karya ilmiah tersebut. Sistematika pembahasan dalam skripsi ini dapat dijelaskan menjadi beberapa bagian bab. Adapun sistematika dan penulisan skripsi ini antara lain:

##### **Bab I : Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

##### **Bab II : Landasan Teori**

Berisi tentang definisi matematika, hasil belajar matematika, tingkatan *Intelligence Quotient* (IQ), kreativitas siswa, pengaruh tingkatan *Intelligence*

*Quotient* (IQ) dan kreativitas terhadap hasil belajar, penelitian terdahulu, kerangka berfikir penelitian dan hipotesis penelitian.

### **Bab III : Metode Penelitian**

Berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumber data, variabel dan skala pengukuran, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian.

### **Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berisi tentang penyajian data dan analisis data, rekapitulasi hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian.

### **Bab V : Penutup**

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran. Bagian terakhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian skripsi, daftar riwayat hidup, kartu bimbingan, surat permohonan ijin penelitian, dan surat keterangan telah mengadakan penelitian di sekolah.