

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pergaulan antar siswa di sekolah-sekolah dan dilingkungan sekitar rumah serta daya serap siswa terhadap perkembangan yang terjadi secara global baik dalam bidang IPTEK yang semakin kuat yang bisa dilihat secara kasat mata seperti perkembangan alat komunikasi seperti handphone yang bisa memiliki kemampuan mini komputer. Yang menarik adalah dengan tingginya teknologi informasi sehingga sekarang ini untuk akses ilmu pengetahuan bisa melalui warung-warung internet yang menyediakan fasilitas dan akses untuk informasi ilmu pengetahuan dan juga permainan (*game-game*) sekaligus juga tempat hiburan yang umumnya kebanyakan dikonsumsi oleh siswa-siswa SMP dan umumnya menjadi trendy.

Pada jaman sekarang kebanyakan siswa datang ke sekolah hanya bertujuan untuk kegiatan sosial dikarenakan tidak adanya anggota keluarga dirumah, jadi bukan bertujuan untuk menimba ilmu setinggi langit seperti zaman dulu yang sering dikatakan orang tua kita. Pada saat ini lingkungan kita juga menunjang adanya banyak hiburan diluar rumah, jadi siswa juga banyak yang berlanjut bersosialisasi seusai sekolah ketempat hiburan yang sudah tersedia, yang terkadang lebih banyak efek negatifnya dibanding positifnya. Dunia hiburan saat ini yang ada lebih cenderung membuat siswa menjadi konsumtif, baik hanya sekedar bersosialisasi, belanja barang yang bukan keperluan utama.

Lulusan SD di kupang pada umumnya mencari sekolah atau SMP favorit yang ada di kota kupang. Apabila tidak diterima baru mempunyai pilihan lain untuk mencari sekolah SMP swasta yang terfavorit di Kota Kupang.

Penjelasan diatas terkait dengan kemampuan finansial keluarga siswa dikarenakan membayar. namun pada prakteknya hampir 50 persen yang

diterima di SMP N 3 ternyata dari keluarga mampu. Oleh karena siswa SMPN 3 dipilih sebagai responden dalam penelitian ini.

Siswa SMPN 3 akan dilihat prestasi belajar matematiknya dan juga dikaji faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar matematik tersebut. Faktor-faktor ini dapat juga bersifat internal dan juga bisa bersifat eksternal. Faktor internal seperti kedisiplinan, minat, sikap, kecerdasan emosional maupun spiritual, motivasi, dll. Kemudian faktor eksternal diantaranya pendidikan orang tua dan saudara-saudara, pekerjaan orang tua, status sosial orang tua, lingkungan kemampuan membayar, gaya hidup pergaulan, berorganisasi, dll.

Gaya hidup siswa dalam kehidupan kesehariannya dapat mempengaruhi tingkat kebutuhannya dalam kehidupan konsumtif, sehingga membentuk pola hidup berbeda-beda pada siswa. Namun ada siswa yang terbentuk pada hambatan-hambatan psikologis, yang ditampilkan dalam berperilaku seperti kurang bergairah, kurang tertarik sehingga mereka acuh tak acuh karena mereka merasa tidak mampu mempelajari bidang studi tersebut. Faktor dalam diri individu merupakan sumber yang paling berperan dalam menentukan keberhasilan ataupun kegagalan belajar.

Motivasi dapat dikatakan sebagai pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai tujuan dari tingkat tertentu. Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2002:1973), motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif, dan reaksi untuk mencapai tujuan, juga sebagai dorongan dari dalam diri seseorang dan dorongan ini merupakan motor penggerak. Oleh karena itu, motivasi sebagai proses batin atau proses psikologis yang terjadi pada diri seseorang sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal (lingkungan), dan faktor internal yang melekat pada setiap orang (pembawaan), tingkat pendidikan, pengalaman masa lalu, keinginan atau harapan masa depan.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu proses perubahan tenaga dalam diri individu yang

memberi kekuatan baginya untuk bertingkah laku (dengan giat belajar) dalam usaha mencapai tujuan belajarnya. Sedangkan belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar, karena seseorang hidup dan bekerja menurut apa yang telah dipelajari. Belajar itu bukan hanya sekedar pengalaman, belajar adalah suatu proses, bukan suatu hasil. Oleh karena itu, belajar berlangsung aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai hasil. Faktor-faktor ini antara lain adalah: gaya hidup dan motivasi belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gaya hidup siswa SMP N 3 KOTA KUPANG terhadap prestasi belajar matematika ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa SMP N 3 KOTA KUPANG terhadap prestasi belajar matematika?
3. Bagaimana prestasi belajar matematika siswa SMP N 3 KOTA KUPANG?
4. Adakah pengaruh gaya hidup siswa dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa SMP N 3 KOTA KUPANG?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan gaya hidup siswa SMP N KOTA KUPANG
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa SMP N 3 KOTA KUPANG
3. Untuk mendeskripsikan prestasi belajar siswa SMP N 3 KOTA KUPANG
4. Untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh gaya hidup siswa SMP terhadap prestasi belajar matematika siswa SMP N 3 KOTA KUPANG

D. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dikaji lebih terarah maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Gaya hidup

Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup menggambarkan seluruh pola seseorang dalam beraksi dan berinteraksi di dunia.

2. Motivasi belajar

Motivasi adalah suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, dan memberi arah dan ketahanan (persistence) pada tingkah laku tersebut

3. Prestasi belajar Matematika

Prestasi belajar adalah suatu hasil dari tindakan mengadakan penilaian yang dinyatakan dengan angka atau lambang-lambang, dimana semua itu mengenai kemajuan atau hasil belajar siswa selama masa tertentu.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif untuk memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan gaya hidup siswa di SMP N 3 KOTA KUPANG

2. Secara Praktis

a) Bagi Siswa

Sebagai bahan informasi dalam meningkatkan proses belajar mengajar serta dapat digunakan sebagai acuan untuk menurunkan perilaku pada siswa.

b) Bagi Guru

Sebagai masukan dalam usaha peningkatan prestasi belajar. Dengan mengetahui pengaruh gaya hidup siswa terhadap prestasi belajar. Guru dapat memperhatikan hal tersebut guna menunjang hasil belajar yang maksimal.

c) Bagi Sekolah

Dengan mengetahui pengaruh gaya hidup siswa terhadap prestasi belajar diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pelajaran matematika.

d) Bagi Peneliti

Memberikan gambaran yang jelas tentang seberapa besar pengaruh gaya hidup siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa