BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas dan kuantitas yang tinggi dalam bidang pengetahuan serta teknologi yang bermanfaat untuk memajukan Negara Indonesia. Untuk mewujudkan pendidikan yang memiliki kualitas, tentunya kegiatan belajar mengajar memiliki peran penting agar dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan memilki motivasi yang tinggi dalam belajar. Akan tetapi, hal tersebut tidak akan berjalan dengan baik, karena sebagian peserta didik masih ada yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika sangat menyeramkan.

Dalam lingkup dunia pendidikan, matematika menjadi mata pelajaran yang sangat menakutkan bagi setiap orang terutama bagi mereka yang sedang berada di bangku sekolah. Peserta didik cenderung sulit untuk memahami pada mata pelajaran matematika yang di sampaikan oleh tenaga pendidik. Banyak yang berusaha menghindari bahkan membuat alasan tertentu pada saat pembelajaran. Ketika salah satu materi terlewatkan satu atau dua, maka proses penguasaan konsep materi tidak mungkin dapat berjalan dengan baik sebagaimana mestinya.

Di Indonesia perkembangan pembelajaran matematika masih sangat memprihatinkan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan setiap peserta didik yang yang hasil belajarnya masih banyak di bawah rata-rata. Hanya beberapa peserta didik saja yang dapat menguasai matematika dengan baik di kelas. Matematika merupakan ilmu dasar yang pembelajarannya dapat melatih kemampuan peserta didik untuk berpikir kiritis, logis serta meningkatkan analisis peserta didik dalam melihat suatu permasalahan. Sebagaimana dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 58 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Bab IV tentang model model pembelajaran mata pelajaran.

Dalam model-model pembelajaran disebutkan bahwa pada implementasi Kurikulum 2013 sangat disarankan agar guru menggunakan beberapa model diantaranya *discovery learning* dan *Problem based learning* (Permendikbud:2014). Pada setiap model di dalam Kurikulum 2013 dapat dikembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Model *Discovery Leraning* mengarahkan siswa untuk berinteraksi, mencari jawaban atas suatu pertanyaan dengan cara berkolaborasi.

Metode *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasikan sendiri (Kebudayaan, 2013). Dengan mengaplikasikan *Discovery Learning* secara berulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning*, akan dapat mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang teacher oriented ke student oriented. Mengubah modus Ekxpositori siswa yang hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modul discovery siswa menemukan informasi sendiri. Sedangkan *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menuntut adanya aktivitas siswa secara penuh dalam rangka menyelesaikan setiap permasalahan yang dihasapu siswa secara mandiri dengan cara mengkonstruksi pengetahuan dan permasalahan yang dimiliki. Walaupun *model Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* dikembangkan berdasarkan pendekatan *social constructivism*, akan tetapi memiliki beberapa karakteristik yang berbeda sehingga memiliki pengaruh yang berbeda ketika digunakan dalan konteks tertentu.

Di masa pandemi Covid 19 yang sedang terjadi hingga saat ini memaksa seluruh sektor untuk berhenti beroperasi khususnya pendidikan. Khususnya Indonesia yang saat ini terus menerus mengalami peningkatan kasus positif Corona dan mengharuskan pengalihan sistem pendidikan yang sebelumnya tatap muka menjadi daring/online (Syah, 2020). Salah satu alternatif belajar online adalah dengan menggunakan Google classroom. Google Classroom merupakan salah satu produk google platform yang khusus digunakan untuk belajar daring. Pada Google Classroom, memungkinkan

kegiatan belajar dan pembelajaran menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Guru dapat membuat kelas, menyampaikan tugas, mengirim komentar, dan melihat semua aktivitas peserta didik di satu tempat.

Dalam proses pembelajaran peserta didik pasti menghadapi masalah tentunya tidak terlepas dari cara peserta didik meyikapi suatu permasalahan yang dalam hal ini sangat terkait dengan kecakapan emosionalnya dalam menghadapi suatu permasalahan. Dalam hal ini kecakapan emosi peserta didik akan diukur melalui kecerdasan emosionalnya. Kecerdasan emosional atau dikenal dengan Emotional Quotient (EQ) yang didalamnya tercakupnya kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama. Proses belajar mengajar perhatian terhadap kecerdasan emosional peserta didik sangat membantu mempercepat pembelajaran mereka. Dengan memahami emosi mereka dapat membuat pembelajaran menjadi lebih berarti dan bermakna. Dengan kata lain kecerdasan emosional akan turut terkait dalam menentukan hasil belajar peserta didik. (Erawati, 2012)

Pada saat melakukan Program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) II.2 di SMA Negeri 1 Menganti peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan belajar di masa Pandemi covid-19 yang diterapkan oleh SMA Negeri 1 Menganti adalah dengan memanfaatkan berbagai aplikasi media pembelajaran daring yakni *zoom metting* dan *google classroom*. *Zoom metting* dipilih sebagai alternatif tatap muka secara daring dan dengan berbantuan platform berupa *google classroom* yang digunakan sebagai sarana mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara akurat kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan mengenai masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut sesuai kondisi yang terjadi di SMA Negeri 1 Menganti dengan memberi judul **"Perbedaan Model Discovery Learning dengan Problem Based Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional Siswa"**

B. Batasan Masalah

Batasan masalah menunjuk pada suatu keadaan yang tidak dapat dihindari dalam penelitian. Maka penulis membatasi fokus permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam menyampaikan pembelajaran penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Model Discovery Learning dan Problem Based Learning berbantuan google classroom dalam menyampaikan pembelajaran. Siswa berperan sebagai subyek belajar yang artinya siswa berperan aktif dalam pembelajaran untuk mengali dan menemukan konsep.
2. Materi yang diajarkan adalah Pengertian dan sifat-sifat logaritma.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa di SMA Negeri 1 Menganti.
4. Penelitian ini menggunakan 2 sampel yakni kelas Eksperimen I (X IPA 7) dan kelas Eksperimen II (X IPA 6)
5. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Discovery Learning dan Problem Based Learning. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar matematika siswa berupa nilai posttest. Nilai posttest digunakan untuk mengukur kemampuan setelah diberi perlakuan. Variabel kontrol yaitu kecerdasan emosional siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah Perbedaan hasil belajar matematika siswa antara model pembelajaran discovery learning dengan model pembelajaran problem based learning berbatuan google classroom ditinjau dari kecerdasan emosional siswa tinggi pada siswa SMA Negeri 1 Menganti?
2. Adakah Perbedaan hasil belajar matematika siswa antara model pembelajaran discovery learning dengan model pembelajaran problem based learning berbatuan google classroom ditinjau dari kecerdasan emosional siswa sedang pada siswa SMA Negeri 1 Menganti?

3. Adakah Perbedaan hasil belajar matematika siswa antara model pembelajaran discovery learning dengan model pembelajaran problem based learning berbatuan google classroom ditinjau dari kecerdasan emosional siswa rendah pada siswa SMA Negeri 1 Menganti?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika siswa antara model pembelajaran discovery learning dengan model pembelajaran problem based learning berbatuan google classroom ditinjau dari kecerdasan emosional siswa tinggi pada siswa SMA Negeri 1 Menganti.
2. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika siswa antara model pembelajaran discovery learning dengan model pembelajaran problem based learning berbatuan google classroom ditinjau dari kecerdasan emosional siswa sedang pada siswa SMA Negeri 1 Menganti.
3. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika siswa antara model pembelajaran discovery learning dengan model pembelajaran problem based learning berbatuan google classroom ditinjau dari kecerdasan emosional siswa rendah pada siswa SMA Negeri 1 Menganti.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentu memiliki beberapa manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat serta gambaran sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada masa pandemi covid-19 ini tentang penerapan model yang cocok digunakan saat daring (dalam jaringan).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui perbedaan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran baru dengan penerapan model pembelajaran lama, sehingga dapat meyimpulkan model pembelajaran mana yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga model pembelajaran ini dapat menjadi bahan masukkan dalam memilih model pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah terutama untuk sekolah yang menjalankan kurikulum 2013. Dan dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Serta memberikan informasi terkait model pembelajaran yang tetap dapat digunakan saat masa pandemi covid-19 dengan berbantuan google classroom.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukkan atau saran bagi dunia pendidikan dan sekolah terkait pengaruh pembelajaran melaui google classroom serta fasilitas belajar Terhadap hasil belajar mateatika pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Menganti. Dengan melakukan pembelajaran online melalui google classroom hendaknya bervariasi agar peserta didik tidak merasakan jenuh dan supaya peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas-tugasnya dengan tepat waktu sesuai dengan penjadwalan.

d. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kemampuan, memotivasi, dan keterampilan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Serta melatih siswa agar berfikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Dengan terlatihnya peserta didik dalam belajar maka dapat memberikan pengalaman tersendiri dalam upaya menyelesaikan masalah. Dengan berbantuan google classroom dapat memacu semangat belajar peserta didik yang lebih konkrit.

e. Bagi Orang Tua Siswa

Adanya pandemi covid 19 ini mengharuskan peserta didik melakukan pembelajaran di rumah dan lebih baik orang tua menyediakan fasilitas belajar dengan lengkap sesuai dengan kemampuan agar hasil belajar matematika yang didapatkan peserta didik pun lebik baik.

f. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi peneliti untuk melaksanakan pembelajaran yang baik dan menyediakan fasilitas yang memadai dengan tujuan agar mendapatkan hasil belajar siswa yang baik di kemudian hari. Dengan adanya proses adaptasi dengan lingkungan sekolah baik antara guru mata pelajaran dengan peserta didik sehingga dapat menambah pengalaman peneliti dalam hal penelitian pendidikan serta dalam menyusun karya tulis ilmiah. Serta menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran Discovery Learning dan problem based learning yang masih dapat digunakan di masa pandemi covid-19 saat ini. Dengan adanya penelitian ini agar dapat dijadikan referensi atau pertimbangan dalam penelitian lainnya.