

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Melalui sekolah siswa dapat belajar berbagai macam hal. Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan kecakapan dan pengetahuan baru. Akhir dari proses belajar tersebut adalah prestasi belajar. Namun dalam upaya meraih prestasi belajar yang memuaskan di butuhkan proses belajar.

Proses belajar yang terjadi pada setiap siswa memang merupakan sesuatu yang sangat penting, karena dari belajar siswa dapat mengenal lingkungannya dan menyesuaikan diri dengan apa yang ada di sekitarnya. Belajar akan mengetahui hasil perubahan dalam diri seseorang. Untuk mengetahui sampai seberapa jauh perubahan yang terjadi, perlu adanya penilaian. Begitu juga yang terjadi pada seorang siswa yang mengikuti suatu pendidikan selalu diadakan penilaian dari proses belajar yang telah siswa tersebut lalui.

Proses belajar disekolah adalah proses yang sifatnya kompleks dan menyeluruh. Banyak orang yang berpendapat bahwa untuk meraih hasil belajar yang tinggi, seseorang harus memiliki IQ yang tinggi, karena intelegensi merupakan bekal potensial yang akan memudahkan dalam belajar. Kenyataannya, dalam proses belajar mengajar di sekolah sering di temukan siswa yang tidak dapat meraih prestasi belajar yang setara dengan intelegensinya. Ada siswa yang mempunyai intelegensi tinggi tetapi memperoleh prestasi belajar yang relatif rendah, namun ada siswa yang

walaupun kemampuan intelegensinya relatif rendah, dapat meraih prestasi belajar yang relatif tinggi. Itu sebabnya taraf intelegensi bukan merupakan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan seseorang, karena ada faktor lain yang mempengaruhi. Menurut Goleman (2000 : 4), kecerdasan intelektual menyumbang 20% kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau Emotional Quotient (EQ).

Kecerdasan sering dipahami oleh masyarakat sebagai kemampuan seseorang dalam proses berfikir. Proses berfikir disini dilakukan untuk memperoleh pengetahuan yang lebih dalam. Pengetahuan yang diperoleh akan menjadi landasan mencapai kesuksesan. Banyak yang menganggap bahwa orang cerdas dalam intelektual akan sukses. Namun, kesuksesan seseorang tidak hanya ditentukan dari kecerdasan intelektual saja, melainkan adanya dukungan dari kecerdasan lain.

Dalam proses belajar siswa, kedua intelegensi itu sangat diperlukan. IQ tidak dapat berfungsi dengan baik tanpa partisipasi penghayatan emosional terhadap mata pelajaran yang disampaikan di sekolah. Pendidikan di sekolah bukan hanya perlu mengembangkan *rational intelligence* yaitu model pemahaman yang lazimnya dipahami siswa saja, melainkan juga perlu mengembangkan *emotional intelligence* siswa.

Belajar merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, yang menyebabkan terjadinya perubahan pada dirinya. Kegiatan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar pada setiap orang yaitu faktor eksternal, dari luar siswa terdiri dari lingkungan dan instrumental (bahan pelajaran, guru, sarana, dan fasilitas). Sedangkan faktor internal, dari dalam diri siswa terdiri dari aspek psikologi (kondisi fisik dan kondisi panca indera) dan aspek psikologi (bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif). Cara siswa dalam

menyerap informasi juga menentukan bagaimana hasil belajar yang di peroleh siswa.

Siswa memiliki cara yang berbeda-beda dalam menerima suatu informasi yang di sampaikan oleh guru, hal tersebutlah yang menyebabkan hasil belajar siswa berbeda-beda. Cara belajar siswa tersebut sering disebut dengan gaya belajar. Menurut Chaniago (2002: 207) “gaya adalah sikap dan gerak” sedangkan belajar adalah suatu proses aktif untuk menuju suatu arah tertentu yang dapat meningkatkan perbuatan, kemampuan atau pengerian baru. Sehingga hasil belajar mampu menciptakan perubahan perilaku yang relative menetap sebagai hasil dari pengalaman.

Siswa memiliki kesulitan untuk mengerti pelajaran yang disampaikan terutama pada siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik karena siswa seperti ini mudah untuk mengerti apabila pelajaran yang disampaikan menggunakan kegiatan praktik, bukan hanya siswa yang berkemampuan kinestetik saja, siswa yang mempunyai gaya belajar auditori dan visual juga memiliki permasalahan disaat guru menjelaskan pelajaran tetapi ada siswa lain yang ribut dalam kelas, sedangkan siswa yang seperti ini tidak bisa mengerti pelajaran dengan keadaan ribut. Sedangkan pada siswa yang berkemampuan visual memiliki kesulitan untuk mengerti pelajaran dengan hanya mendengarkan penjelasan pelajaran, siswa seperti ini akan cepat mengerti bila melihat gambar-gambar mengenai pelajaran.

pada saat pra observasi di SMKN 01 Entikong berdasarkan informasi yang di sampaikan oleh guru mata pelajaran simulasi digital permasalahan yang di temukan yaitu siswa mengalami kesulitan dalam proses belajar nya baik itu praktik, maupun materi yang di sampaikan dalam metode ceramah dan vidio atau gambar yang di tampilkan melalui media pembelajaran di tambah lagi penghayatan siswa terhadap mata pelajaran tersebut, sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru terkadang ribut,

berbicara disaat jam pelajaran hal ini lah yang menyebabkan informasi atau materi pelajaran yang disampaikan guru tidak diserap dengan baik

Penelitian ini sebelum nya sudah pernah di lakukan oleh Komalasari dengan judul penelitian “Hubungan Kecerdasan Emosional terhadap prestasi belajar seni budaya di SMA Batik 2 Surakarta kelas XI IA1, IA2, IA3, IS1, IS2, IS3, IS4, dan IS5 Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan ada hubungan positif antara kecerdasan emosional dengan prestasi belajar seni budaya, faktor kecerdasan emosional mempunyai pengaruh 60,9 % terhadap prestasi belajar seni budaya dan ini membuktikan bahwa kecerdasan emosional merupakan salah satu faktor yang sangat penting yang mempengaruhi prestasi belajar seni budaya pada siswa. Sedangkan 39,1 % lagi dipengaruhi oleh faktor lainnya, misalnya faktor motivasi, emosi, faktor lingkungan sosial dan non sosial, dan kecerdasan emosional yang tergolong tinggi dan hal ini ditunjukkan dari rerata empirik sebesar 122,44 dan rerata hipotetik sebesar 90.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti bermaksud berfokus untuk meneliti hubungan antara kecerdasan emosional dan gaya belajar terhadap hasil belajar judul penelitian “Hubungan antara kecerdasan emosional dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 01 Entikong pada mata pelajaran simulasi digital”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas adapun masalah umum dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat Hubungan antara kecerdasan emosional dan gaya belajar siswa terhadap hasil siswa kelas X di SMKN 01 Entikong pada mata pekajaran Simulasi Digital?”

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimanakah profil kecerdasan emosional siswa kelas X di SMKN 01 Entikong?
2. Bagaimanakah profil gaya belajar siswa kelas X di SMKN 01 Entikong?

3. Apakah terdapat hubungan antara kecerdasan emosional terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 01 Entikong?
4. Apakah terdapat hubungan antara gaya belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 01 Entikong pada mata pelajaran simulasi digital?
5. Apakah terdapat Hubungan kecerdasan emsional dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 01 Entikong pada mata pelajaran simulasi digital?

C. Tujuan Penelitian

Dalam setiap kegiatan maka didasari oleh suatu tujuan, dengan maksud untuk mencari kejelasan informasi. Adapun tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendapatkan informasi secara obyektif mengenai hubungan antara kecerdasan emosional dan gaya belajar siswa kelas X di SMKN 01 Entikong pada mata pelajaran Simulasi Digital, dan tujuan khusus dalam penelitian ini ingin mengetahui:

1. Kecerdasan emosional, kelas X di SMKN 01 Entikong
2. gaya belajar siswa kelas X di SMKN 01 Entikong.
3. Hubungan antara kecerdasan emosional dengan hasil belajar simulasi digital kelas kelas X di SMKN 01 Entikong.
4. Hubungan antara gaya belajar siswa dengan hasil belajar simulasi digital kelas kelas X di SMKN 01 Entikong.
5. Hubungan kecerdasan emosional dan gaya belajar siswa secara bersamaan terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 01 Entikong pada mata pelajaran simulasi digital.

D. Manfaat Penelitian

Data dan informasi yang di peroleh dari hasil penelitian di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yang dapat di uraikan sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis.

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan keilmuan bidang ilmu pendidikan Simulasi Digital, khususnya yang berkaitan dengan pemahaman bidang pendidikan.

2. Manfaat praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk peningkatan mutu pendidikan di sekolah khususnya mata pelajaran Simulasi Digital.
- c. Sebagai informasi tambahan untuk proses pengembangan pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital.
- d. Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan penulis dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan yang di peroleh dari bangku kuliah

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menjaga agar penelitian ini tetap terfokus pada pengamatan penulis maka di perjelas dengan ruang lingkup penelitian meliputi variable penelitian dan definisi operasional :

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X di SMKN 01 Entikong.

1. Variabel Penelitian

Dalam suatu penelitian terdapat beberapa variabel yang harus ditetapkan dengan jelas oleh seorang peneliti. Menurut Sugiyono (2016: 60) “Variabel pada dasarnya adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan”. Variabel dibagi menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

A. Variabel bebas

Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab-perubahannya atau timbulnya variabel dependent. Sedangkan zuldafrial (2009:15) menyatakan bahwa “variable bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain di sebut variabel terikat”.

Berdasarkan hal di atas variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh pada variabel lain, sehingga tanpa variabel ini tidak akan muncul variabel yang lain atau variabel terikat. Dalam mencapai tujuan penelitian ini variabel bebas nya adalah hubungan antara kecerdasan emosional dan gaya belajar siswa. Dengan aspek hubungan antara kecerdasan emosional dan gaya belajar sebagai berikut:

1. Kecerdasan emosional (X1)
2. Gaya belajar (X2)

B. Variable terikat

Sugiyono (2016:61) mengemukakan bahwa “variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Maka variable terikat adalah variabel yang timbul akibat variabel yang lain yaitu variable bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X di SMKN 01 Entikong.

F. Definisi operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memperjelas variable dan aspek-aspeknya yang akan di teliti atau yang menjadi focus penelitian, agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mendefinisikannya. Adapun variable yang di perlu didefinisikam adalah

a. Kecerdasan emosional

Kecerdasan emosional dalam penelitian ini adalah kemampuan memonitor emosi serta perasaan diri sendiri dan orang lain, untuk membedakannya, dan untuk menggunakan informasi ini untuk mengarahkan pemikiran dan tindakannya. Kecerdasan emosional adalah penilaian seseorang dalam mengenali emosi diri, mengelola emosi diri, mengenal emosi orang lain, berempati dalam membina hubungan ketika berinteraksi dengan orang lain.

b. Gaya belajar

Gaya belajar dalam penelitian ini merupakan kecenderungan siswa beradaptasi dengan cara tertentu dalam belajar, sebagai tanggung jawab untuk mendapat suatu pendekatan belajar yang sesuai. Gaya belajar yang dimiliki setiap siswa seperti kebiasaan yang disukai. Kebiasaan belajar dimiliki oleh setiap siswa. Siswa yang memiliki gaya belajar yang bagus, dan cepat tanggap di dalam pelajaran. Gaya belajar siswa yang satu dengan yang lain berbeda, hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, baik faktor dari luar maupun faktor dari dalam siswa itu sendiri indikator gaya belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gaya belajar visual, auditori dan gaya belajar kinestetik pada mata pelajaran simulasi digital di kelas X SMKN 01 Entikong.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah laku setiap siswa. Hasil belajar ideal ini meliputi ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dalam proses belajar siswa dengan diungkapkan melalui ranah afektif.

G. Hipotesis.

Hipotesis dapat dikatakan kesimpulan sementara yang dapat ditarik dari suatu fakta, dimana hal ini sangat untuk dijadikan dasar membuat suatu kesimpulan penelitian. Sugiyono (2012: 96) mengemukakan bahwa “hipotesis dapat diartikan jawaban sementara, karena jawaban yang diberikan baru yang didasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan pengumpulan data.

1. Hipotesis rumusan masalah 3.

a. Hipotesis (H_a)

Terdapat hubungan kecerdasan emosional dengan hasil belajar simulasi digital kelas X di SMKN 01 Entikong.

b. Hipotesis nol (H_0).

Tidak terdapat hubungan kecerdasan emosional dengan hasil belajar simulasi digital kelas X di SMKN 01 Entikong.

2. Hipotesis rumusan masalah 4.

a. Hipotesis (H_a)

Terdapat hubungan gaya belajar dengan hasil belajar simulasi digital kelas X di SMKN 01 Entikong.

b. Hipotesis nol (H_0).

Tidak terdapat hubungan gaya belajar dengan hasil belajar simulasi digital kelas X di SMKN 01 Entikong.

3. Hipotesis rumusan masalah 5.

a. Hipotesis (H_a)

Terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dan gaya belajar dengan hasil belajar simulasi digital kelas X di SMKN 01 Entikong.

b. Hipotesis (H_0)

Tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dan gaya belajar dengan hasil belajar simulasi digital kelas X di SMKN 01 Entikong.