

Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui *Emotional Quotients* dengan Model *Problem Posing* Berbasis Karakter

Hanung Unggul Prastawa¹, Heni Purwati², Adi Wibawa³

^{1,2}Program Studi PPG, Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Jawa Tengah, 50232

³SMAN 5 Semarang, Kota Semarang, 50132

E-mail: hanung.up@gmail.com

ABSTRAK

Emotional Quotients (EQ) atau kecerdasan emosional yang baik sangat dibutuhkan bagi siswa untuk menunjang hasil belajar, namun berdasarkan pengamatan secara langsung di salah satu SMA negeri di kota Semarang, ditemukan beberapa indikasi rendahnya EQ siswa, yaitu kemampuan mengelola emosi yang belum optimal dan sikap individualis yang berlebihan. Hasil pra-siklus juga menunjukkan rendahnya EQ yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar domain kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu proses pembelajaran dengan pendekatan karakter yang belum menjadi prioritas. Sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran *problem posing* berbasis karakter. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa domain kognitif, afektif dan psikomotorik melalui peningkatan EQ, pengumpulan data dilakukan melalui tes kognitif, observasi afektif dan psikomotorik, serta angket EQ. PTK dilakukan dalam tiga siklus dan satu pra-siklus untuk melihat kondisi awal siswa. Tahapan yang dilakukan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan (1) Kuesioner EQ; (2) Tes hasil belajar domain kognitif; (3) Observasi hasil belajar domain afektif dan psikomotorik. Hasil PTK yang telah dilakukan yaitu terjadi peningkatan total persentase dari pra-siklus sampai siklus ketiga, EQ siswa meningkat 25,7%. Hasil belajar siswa domain kognitif meningkat 52,8%, domain afektif meningkat 45,0%, dan domain psikomotorik meningkat 50,0%. Oleh karenanya dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem posing* berbasis karakter dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan seiring dengan peningkatan EQ siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Emotional Quotients*, *Problem Posing* Berbasis Karakter

ABSTRACT

Emotional Quotients (EQ) is needed for students to support learning outcomes but based on direct observation in one of the public high schools in Semarang city, several indications of low EQ were found. Pre-cycle results also showed low EQ which has an influence on learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains. One of the influencing factors is the learning process with a character approach that has not been prioritized. So, a solution is needed to overcome this problem, namely by implementing a character-based problem posing learning model. This research is a Classroom Action Research (PTK) which aims to improve student learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains through increased EQ, data collection is done through cognitive tests, affective and psychomotor observations, and EQ questionnaires. PTK was conducted in three cycles and one pre-cycle to see the initial condition of students. The stages carried out are preparation, implementation, observation, and reflection. Data collection was done by (1) EQ questionnaire; (2) Cognitive domain learning outcome test; (3) Affective and psychomotor domain learning outcome observation. The results of the PTK that have been carried out are an increase in the total percentage from pre-cycle to the third cycle, students' EQ increased by 25.7%. Cognitive domain student learning outcomes increased 52.8%, affective domain increased 45.0%, and psychomotor domain increased 50.0%. Therefore, it can be concluded that the character-based problem posing learning model can improve student learning outcomes and along with the increase in student EQ.

Keywords: Learning Outcomes, *Emotional Quotients*, Character-based *Problem Posing*

1. PENDAHULUAN

Emotional Quotients (EQ) atau Kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk memahami, mengelola, dan menggunakan emosi diri sendiri dan orang lain secara efektif (Huda, 2021; Syaiful et al., 2020). Huda (2021) juga mengatakan bahwa EQ memiliki beberapa komponen penting, yaitu pemahaman diri, manajemen diri, motivasi diri, empati, dan keterampilan sosial. EQ memiliki peran penting dalam kehidupan, baik personal maupun profesional. EQ yang tinggi dapat membantu seseorang untuk berhasil dalam sekolah dan pekerjaan, membangun hubungan yang baik dengan orang lain, mengelola stres, meningkatkan kesehatan mental, dan menjadi pemimpin yang efektif (Anggraini et al., 2022; Kintoko et al., 2023).

Selain definisi dan komponen-komponennya, kecerdasan emosional (EQ) juga memiliki indikator yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam memahami, mengelola, dan menggunakan emosi diri sendiri dan orang lain secara efektif. Indikator EQ menurut Farhan et al. (2022) dapat dikelompokkan ke dalam dua dimensi, yaitu dimensi intrapersonal dan dimensi interpersonal. Indikator EQ dalam dimensi intrapersonal meliputi pemahaman diri, dan manajemen diri, sedangkan dimensi interpersonal meliputi empati, dan hubungan sosial.

Kecerdasan emosional (EQ) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar yang memiliki domain kognitif, afektif, dan psikomotorik (Aqillamaba & Puspaningtyas, 2022; Handayani & Septhiani, 2021; Salmawati, 2022). Siswa dengan EQ yang tinggi lebih mampu mengelola emosi mereka sendiri, sehingga mereka dapat lebih fokus dan termotivasi dalam belajar, artinya aspek psikomotoriknya sangat baik. Pada aspek afektif mereka juga lebih mampu memahami dan berempati dengan orang lain, sehingga mereka dapat membangun hubungan yang baik dengan teman dan guru. Penelitian Anggraini et al. (2022) dan Prafitriyani et al. (2019) juga menunjukkan bahwa siswa dengan EQ yang tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik di sekolah. Mereka lebih cenderung untuk memperoleh nilai kognitif

yang lebih tinggi, lebih sering menyelesaikan tugas tepat waktu, dan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa alasan mengapa EQ dapat mempengaruhi hasil belajar (Hajar et al., 2021; Maftukhah, 2018). Pertama, EQ dapat membantu siswa untuk mengelola emosi mereka sendiri, siswa yang mampu mengelola emosinya dengan baik akan lebih fokus dan termotivasi dalam belajar. Kedua, EQ dapat membantu siswa untuk membangun hubungan yang baik dengan guru dan teman sekelasnya, hubungan yang baik dengan guru dan teman sekelas dapat membantu siswa untuk belajar lebih efektif. Ketiga, EQ dapat membantu siswa untuk menyelesaikan masalah secara efektif, hal ini penting karena siswa akan sering menghadapi masalah dalam belajar. Malasari & Awofala (2022) menyampaikan bahwa siswa yang mampu menyelesaikan masalah secara efektif akan lebih mudah untuk mengatasi kesulitan belajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Swari et al. (2021) dan Syaiful et al. (2020) siswa yang memiliki EQ yang tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dalam berbagai mata pelajaran, terkhusus matematika. Sehingga dapat dikatakan bahwa EQ merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar matematika.

EQ yang baik atau tinggi sangat dibutuhkan bagi siswa untuk menunjang proses belajar yang berpengaruh pada hasil belajarnya karena secara tidak langsung akan menstimulasi motivasi dan menuntut keaktifan siswa (Hikmah & Saputra, 2023; Malasari & Awofala, 2022; Putri et al., 2019). Namun berdasarkan pengamatan secara langsung di salah satu SMA negeri di kota Semarang, tepatnya pada kelas X-9, ditemukan beberapa indikasi rendahnya EQ siswa, antara lain: (1) Kemampuan mengontrol dan mengelola emosi yang belum optimal, hal ini termasuk pada aspek psikomotorik karena ada beberapa siswa malas menulis, maju ke depan, dan takut ketika diberi pertanyaan, disebabkan beberapa siswa terlihat bermain gawai ketika guru menjelaskan, padahal itu merupakan bentuk sikap tidak menghormati guru, ada juga siswa yang merasa sudah bisa sehingga menganggap remeh materi yang

dijelaskan guru, hal ini dapat menyebabkan siswa mudah teralihkan dan tidak fokus dalam pembelajaran; (2) Sikap individualis yang berlebihan, pada sikap afektif terlihat beberapa siswa merasa tidak butuh orang lain ketika dalam kesulitan, sehingga mereka tidak mau bertanya atau meminta bantuan kepada teman atau guru, hal ini dapat menghambat proses belajar dan pemahaman siswa. Hasil pra-penelitian atau pra-siklus juga menunjukkan rendahnya EQ siswa tersebut yang diukur menggunakan angket atau kuesioner dengan persentase 47,0%, hasil belajar domain kognitif diukur menggunakan tes hanya 36,1% atau 13 dari total 36 siswa yang mendapat nilai lebih dari 75 sesuai standar minimum yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika, domain afektif dan psikomotorik yang dilihat melalui observasi juga rendah yaitu berturut-turut hanya 35,0% dan 40,0%. Kurangnya EQ tersebut yang menyebabkan proses pembelajaran dan hasil belajar matematika yang didapat siswa kurang optimal serta tidak merata (Aqillamaba & Puspaningtyas, 2022; Handayani & Septhiani, 2021; Salmawati, 2022).

Rendahnya EQ siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut menurut Anggraini et al. (2022) dan Swari et al. (2021) antara lain: (a) Proses pembelajaran dengan pendekatan karakter yang belum menjadi prioritas; (b) Model pembelajaran yang monoton; (c) Lingkungan sosial dan belajar yang tidak kondusif. Oleh karena itu, perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan EQ siswa. Salah satu upaya sinergis yang dapat dilakukan adalah pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem posing* Berbasis Karakter (Cai & Hwang, 2020; Hajar et al., 2021; Sulistyaningsih et al., 2022).

Model *problem posing* menurut Isrok'atun & Rosmala (2019) dan Maftukhah (2018) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan atau masalah. Model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta mengembangkan kemampuan mereka untuk memahami dan mengekspresikan emosi, sehingga siswa tidak hanya diminta untuk mengerjakan soal

yang diberikan oleh guru, tetapi juga diminta untuk membuat atau mengajukan pertanyaan atau masalah yang mereka temukan sendiri dalam kehidupan sehari-hari (Cai et al., 2020). Kelebihan model *problem posing* menurut Isrok'atun & Rosmala (2019) dan Rizky & Sritresna (2021) yaitu: (1) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif; (2) Meningkatkan kemampuan memahami dan mengekspresikan emosi; (3) Meningkatkan motivasi belajar. Kelebihan tersebut dikarenakan adanya aspek yang dilatih ketika menggunakan model *problem posing* yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Rizky & Sritresna, 2021; Septian & Aulia, 2021). Model *problem posing* dapat meningkatkan aspek kognitif siswa dengan cara melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, selanjutnya dapat meningkatkan aspek afektif siswa dengan cara melatih siswa untuk memahami dan mengekspresikan emosi, terakhir dapat meningkatkan aspek psikomotor siswa dengan cara melatih siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Penerapan model pembelajaran *problem posing* menurut Sulistyaningsih et al. (2022) perlu melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut yaitu: (a) Pengenalan masalah, guru memaparkan konten materi dilanjutkan memberikan contoh-contoh masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran; (b) Identifikasi masalah, siswa secara berpasangan atau berkelompok diminta untuk membuat pertanyaan atau masalah yang berkaitan dengan masalah yang telah diidentifikasi, pertanyaan atau masalah yang diajukan harus bersifat menantang dan merangsang pemikiran kritis dan kreatif; (c) Pemecahan Masalah, pertanyaan selanjutnya diberikan ke kelompok lain untuk didiskusikan dan diselesaikan; (d) Presentasi dan Diskusi, perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan solusi mereka dan mendiskusikannya dengan kelompok lain, guru dapat memberikan umpan balik kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka; (e) Refleksi, tahap terakhir siswa diminta untuk merefleksikan proses pembelajaran yang telah mereka lalui, siswa

dapat menuliskan pemikiran mereka tentang pembelajaran yang telah mereka ikuti (Maftukhah, 2018; Rizky & Sritresna, 2021; Septian & Aulia, 2021).

Menurut Isrok'atun & Rosmala (2019) model pembelajaran akan lebih bermanfaat bagi EQ siswa ketika diintegrasikan dengan nilai-nilai karakter termasuk model *problem posing*. Model pembelajaran ini berkaitan dengan EQ siswa karena melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta mengembangkan kemampuan mereka untuk memahami dan mengekspresikan emosi secara sehat (Jimenez, 2021). Penerapannya pada proses pembelajaran yaitu guru dapat memberikan contoh-contoh masalah yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Guru juga mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan atau masalah yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter tersebut. Dalam menerapkan *problem posing* berbasis karakter, guru dapat membantu siswa untuk mengembangkan EQ mereka secara seimbang (Cai et al., 2020; Sulistyaningsih et al., 2022). Hal tersebut berarti siswa dapat belajar untuk memahami dan mengekspresikan emosi mereka secara sehat, serta menerapkan nilai-nilai karakter dalam memecahkan masalah.

Sehingga berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian guna menjawab tantangan dalam meningkatkan EQ untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa kelas X-9 menggunakan model *problem posing* berbasis karakter.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang merupakan penelitian yang dilakukan dalam beberapa siklus oleh guru model untuk memperbaiki atau meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Jakni, 2017). Tahapan PTK ada empat (4) yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dari penelitian ini diambil dari siswa kelas X-9 yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan data melalui tes untuk mengukur hasil belajar siswa aspek kognitif, observasi untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik, serta kuesioner untuk mengukur EQ siswa setelah diberi tindakan

model pembelajaran *problem posing* berbasis karakter dalam tiga (3) siklus PTK yang diawali dengan pra-penelitian atau pra-siklus.

Instrumen PTK ini yaitu modul ajar, lembar tes kognitif, lembar observasi afektif dan psikomotorik, dan kuesioner EQ siswa yang dibagikan menggunakan *Google Form (Gform)*. Analisis yang dilakukan pada hasil belajar kognitif adalah melalui hasil rata-rata nilai tes, afektif dan psikomotorik melalui persentase total hasil observasi, serta EQ melalui hasil akhir penilaian persentase kuesioner. Keberhasilan pelaksanaan model *problem posing* berbasis karakter dianalisis melalui refleksi modul ajar akhir setiap pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada PTK yaitu sebagai berikut.

1. Persiapan

Data dari pra-siklus menunjukkan hasil kurang memuaskan pada EQ siswa kelas X-9 yang hanya 47,0% termasuk dalam kategori rendah, sehingga berpengaruh pada hasil belajar setiap domain. Domain kognitif menunjukkan hanya 36,1% atau 13 siswa yang mendapat nilai lebih dari 75, domain afektif 35,0% termasuk kategori rendah, dan domain psikomotor 40,0% yang juga termasuk dalam kategori rendah, berdasarkan data dan hasil evaluasi tahap pra-siklus, persiapan pada PTK dimulai dengan membuat modul ajar dengan model *problem posing* berbasis karakter yang memiliki sintaks pengenalan masalah, identifikasi masalah dengan kerja sama, pemecahan masalah dengan musyawarah, presentasi dan diskusi dengan penuh tanggung jawab, serta refleksi kejujuran. Selanjutnya mempersiapkan instrumen penelitian dari mulai tes kognitif, lembar observasi afektif dan psikomotorik, serta *Gform* kuesioner EQ untuk siklus kesatu sampai ketiga. Persiapan terakhir yaitu sosialisasi dengan siswa dan pihak terkait untuk pelaksanaan PTK.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan PTK dilakukan oleh guru model dan juga observer untuk mengobservasi proses dan hasil belajar domain afektif dan psikomotorik, yang mendapatkan hasil sebagai berikut.

Siklus 1

- a. Perencanaan
Guru merencanakan untuk menerapkan model pembelajaran *problem posing* berbasis karakter dalam dua pertemuan, masing-masing berdurasi 90 menit. Agenda pertemuan pertama adalah pemberian materi dasar untuk mempersiapkan siswa, sementara pertemuan kedua akan fokus pada implementasi model pembelajaran tersebut.
- b. Pelaksanaan
Pada pertemuan pertama seperti terlihat pada gambar 1, guru lebih banyak memberikan penjelasan materi kepada siswa sebagai bentuk matrikulasi dan penyamaan persepsi. Pada pertemuan kedua, guru berhasil menerapkan model *problem posing* berbasis karakter sesuai dengan sintaks yang telah dirancang. Observer juga terlibat dalam menilai domain afektif dan psikomotorik.
- c. Pengamatan
Observer mengamati bahwa implementasi pada siklus I belum berjalan maksimal. Hal ini terlihat dari kurangnya kolaborasi antar siswa dalam pemecahan masalah dan minimnya partisipasi siswa dalam sesi diskusi. Banyak siswa masih bersifat individualis dan malu-malu untuk bertanya atau berdiskusi.
- d. Refleksi
Setelah pelaksanaan siklus I, guru merenungkan bahwa perlu ada peningkatan dalam implementasi model, terutama pada sintaks pemecahan masalah dan diskusi. Hal ini menjadi poin penting untuk evaluasi dan perbaikan di siklus kedua. Siswa perlu lebih terlibat dalam diskusi dan tanggung jawab ketua kelompok harus lebih ditingkatkan.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Siklus 1

Siklus 2

- a. Perencanaan
Pada siklus kedua, guru berencana untuk melanjutkan implementasi model pembelajaran *problem posing* berbasis karakter, mengingat hasil refleksi dari siklus pertama. Dua pertemuan dijadwalkan dengan durasi yang sama seperti siklus pertama.
- b. Pelaksanaan
Pada pertemuan pertama siklus kedua, guru kembali fokus pada penjelasan materi sebagai persiapan siswa untuk implementasi model (Gambar 2). Pada pertemuan kedua, guru memperhatikan hasil refleksi dari siklus sebelumnya dan melaksanakan model pembelajaran dengan lebih baik. Observer kembali dilibatkan untuk menilai domain afektif dan psikomotorik, diakhiri dengan tes kognitif dan pengisian kuesioner EQ.
- c. Pengamatan
Pada siklus ini, ada peningkatan signifikan dalam pelaksanaan, terutama pada sintaks pemecahan masalah dengan musyawarah. Siswa sudah bisa berdiskusi dan mencapai mufakat. Namun, pada sintaks presentasi dan diskusi, siswa masih belum terlalu aktif atau merasa bebas untuk bertanya dan menjawab.
- d. Refleksi
Meskipun ada peningkatan dari siklus pertama, masih ada ruang untuk perbaikan, terutama dalam memfasilitasi siswa agar lebih aktif dalam sesi presentasi dan diskusi. Ini menjadi catatan penting untuk siklus selanjutnya, agar siswa bisa lebih terlibat dan komunikatif dalam proses pembelajaran. Secara umum, pelaksanaan model pada siklus kedua lebih baik dibandingkan siklus pertama, tetapi masih memerlukan beberapa perbaikan, terutama dalam aspek partisipasi siswa dalam diskusi dan presentasi.



Gambar 2. Proses Pembelajaran Siklus 2

Siklus 3

- a. Perencanaan
Guru merencanakan dua pertemuan dengan teknis yang sama seperti siklus-siklus sebelumnya. Fokusnya tetap pada penerapan model pembelajaran *problem posing* berbasis karakter, dengan memperhatikan catatan refleksi dari siklus-siklus sebelumnya.
- b. Pelaksanaan
Pada pertemuan pertama, guru tetap fokus pada penyampaian materi. Namun, yang membedakan adalah peningkatan karakter dan partisipasi siswa dalam diskusi dan pembelajaran terlihat pada gambar 3. Pertemuan kedua, seperti biasa, melibatkan observer dan diakhiri dengan tes dan kuesioner. Implementasi model pembelajaran berjalan lebih baik, sesuai dengan catatan refleksi sebelumnya.
- c. Pengamatan
Ada peningkatan yang signifikan dalam siklus terakhir ini. Siswa kelas X-9 menjadi lebih kolaboratif, kooperatif, dan kompetitif. Mereka lebih aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan saling membantu. Hal ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.
- d. Refleksi
Siklus terakhir ini menunjukkan hasil yang sangat positif, khususnya dalam aspek karakter dan partisipasi siswa. Implementasi model pembelajaran *problem posing* berbasis karakter telah berhasil meningkatkan kualitas interaksi dan pembelajaran di kelas. Namun, selalu ada ruang untuk peningkatan dan perbaikan dalam pendekatan pedagogis yang digunakan. Dari ketiga siklus, tampaknya model pembelajaran yang diterapkan berhasil secara bertahap

meningkatkan kualitas pembelajaran dan karakter siswa. Ini adalah indikasi positif dari efektivitas metode yang digunakan.



Gambar 3. Proses Pembelajaran Siklus 3

3. Analisis
Analisis pada penelitian ini dimulai dari kuesioner EQ, hasil belajar domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik yaitu sebagai berikut.
 - a. Kuesioner EQ
Kuesioner EQ dibagikan menggunakan *Gform* dengan dua dimensi dan total indikator ada lima yaitu dimensi intrapersonal: 1) Kemampuan mengenali emosi diri sendiri, 2) Kemampuan menerima diri sendiri, selanjutnya dimensi interpersonal: 3) Kemampuan menerima diri sendiri, 4) Kemampuan membangun hubungan dengan orang lain, dan 5) Kemampuan menghargai pendapat orang lain (Anggraini et al., 2022; Malasari & Awofala, 2022; Prafitriyani et al., 2019). Hasil penilaiannya yaitu selalu terdapat kenaikan konsisten pada setiap indikator dari pra-siklus sampai siklus ketiga seperti yang terlihat pada Gambar 4. Indikator ketiga merupakan yang paling tinggi peningkatan dari pra-siklus 40,3% menjadi 71,9% siklus ketiga, menurut Syaiful et al. (2020) hal tersebut karena implementasi model *problem posing* berbasis karakter dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menerima diri sendiri dengan optimal.

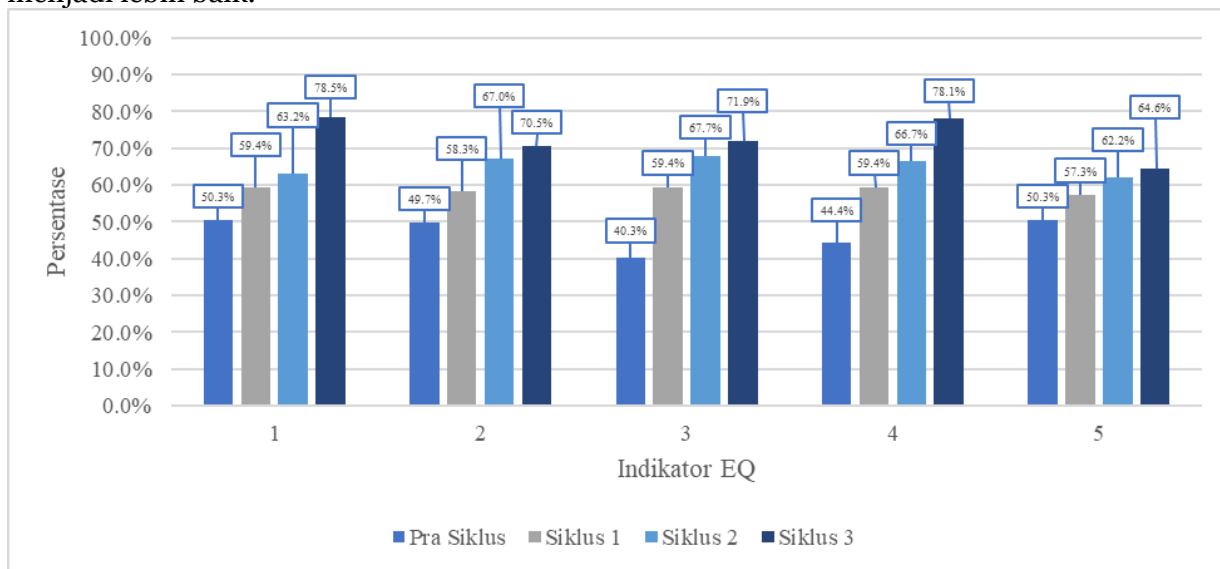
Tabel 1. Persentase Hasil Kuesioner EQ

Aspek	Pra-siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Persentase	47.0%	58.8%	65.3%	72.7%
Kriteria	Rendah	Sedang	Sedang	Tinggi

Pada Tabel 1 juga terlihat bahwa total persentase dari pra siklus sampai siklus ketiga bertahap naik, dari yang awalnya

47,0% kriteria rendah menjadi 72,7% kriteria tinggi dengan total kenaikan persentase yaitu 25,7%, hal tersebut sejalan dengan penelitian Cai et al. (2020) bahwasanya dampak model *problem posing* berbasis karakter tidak hanya pada hasil belajar namun juga EQ siswa juga akan menjadi lebih baik.

Hal tersebut dikarenakan adanya kenaikan EQ yang berkorelasi pada peningkatan hasil belajar kognitif dengan penerapan model posing berbasis karakter (Anggraini et al., 2022; Cai & Hwang, 2020).



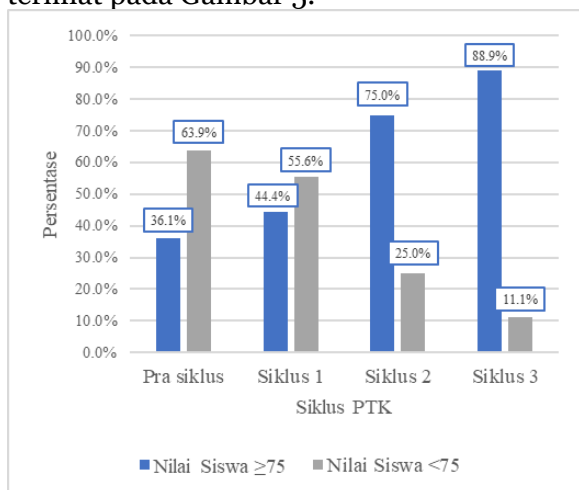
Gambar 4. Analisis Indikator EQ

b. Hasil Belajar Domain Kognitif

Domain kognitif diukur menggunakan tes dan mendapatkan hasil yang baik serta kenaikan konsisten dari pra-siklus sampai siklus ketiga. Saat pra-siklus persentase jumlah siswa yang mendapat diatas 75 yaitu hanya 36,1% atau 13 dari total 36 siswa, saat siklus ketiga persentase naik secara signifikan yaitu 88,9% atau 32 siswa mendapat nilai lebih dari 75, dengan total penambahan 52,8% atau 19 siswa, seperti terlihat pada Gambar 5.

c. Observasi Hasil Belajar Domain Afektif dan Psikomotorik

Observasi domain afektif diukur melalui lima indikator yaitu: 1) Fokus dan berkonsentrasi, 2) Menunjukkan minat dan motivasi, 3) Mengekspresikan diri secara kreatif, 4) Berkolaborasi, 5) Menyelesaikan masalah secara inovatif. Hasil perhitungan menunjukkan kenaikan signifikan dengan total persentase 45,0% pada domain afektif dari pra-siklus sampai siklus ketiga yaitu dengan persentase berturut-turut 35,0% kriteria sangat rendah dan 80,0% kriteria tinggi (Tabel 2). Domain psikomotorik juga dengan lima indikator yang meliputi: 1) Mencatat, menulis, dan menghitung, 2) Menyelesaikan tugas matematika dengan terampil, 3) Menggunakan teknologi untuk menyelesaikan masalah, 4) Menyelesaikan masalah secara aktif dan diskusi, 5) Menunjukkan keaktifan saat proses pembelajaran. Sama halnya dengan domain afektif, pada psikomotorik menunjukkan kenaikan total persentase 50,0% dari pra-siklus 40,0% kriteria sangat rendah menjadi 90,0% pada siklus ketiga dengan kriteria sangat tinggi.



Gambar 5. Analisis Domain Kognitif

Tabel 2. Analisis Domain Afektif dan Psikomotorik

Aspek	Pra-siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Domain Afektif				
Persentase	35,0 %	55,0%	62,5%	80%
Kriteria	Sangat Rendah	Sedang	Sedang	Tinggi
Domain Psikomotorik				
Persentase	40,0 %	55,0%	67,5%	90%
Kriteria	Sangat Rendah	Sedang	Sedang	Sangat Tinggi

Hal tersebut sesuai penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2021) dan Maftukhah (2018) bahwa pengaruh EQ tidak hanya pada hasil belajar kognitif namun juga afektif dan psikomotorik siswa, hal ini terstimulus karena model pembelajaran yang digunakan, salah satunya yaitu model *problem posing* berbasis karakter yang dapat memotivasi untuk bersikap kooperatif, peduli dengan teman, aktif berdiskusi, dan penuh tanggung jawab.

4. Evaluasi

Evaluasi dari pra-siklus sampai siklus ketiga PTK yaitu 1) jam pelajaran efektif yang terpotong karena banyaknya agenda sekolah untuk kelas X, 2) Adaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan perlu waktu untuk mendapatkan hasil optimal, 3) Guru model yang masih terlalu banyak menjelaskan materi saat proses pembelajaran. Solusi konkret perlu dihadirkan untuk mengatasi ketiga evaluasi tersebut yaitu 1) Fokus pada jam pelajaran yang efektif ketika melaksanakan siklus penelitian, sehingga tidak ada intervensi waktu dan distraksi yang berarti untuk siswa sehingga *impact* penerapan model *problem posing* berbasis yang dihasilkan optimal, 2) Penerapan siklus sampai tiga kali dengan per siklus dilaksanakan dua kali sehingga total enam kali pertemuan untuk PTK akan memberikan waktu bagi siswa untuk dapat beradaptasi dalam model pembelajaran yang diterapkan, 3) Guru model melakukan refleksi modul ajar setiap pertemuan, sehingga dengan berbagai catatan yang ada menjadi bahan evaluasi untuk proses pembelajaran yang lebih baik pada pertemuan selanjutnya. Dengan solusi yang dihadirkan pada beberapa catatan evaluasi, terbukti PTK dalam tiga siklus model *problem posing* berbasis karakter dapat

berjalan dengan maksimal, terlihat dari peningkatan nilai EQ dan hasil belajar domain kognitif, afektif, psikomotorik dari pra-siklus sampai siklus ketiga, hal berkorelasi sesuai dengan penelitian Anggraini et al. (2022) dan Malasari (2022) yang menyebutkan bahwa kemampuan EQ berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Sehingga tidak hanya perubahan nilai angka pada laporan belajar siswa saja yang menjadi lebih baik, namun nilai kehidupan serta karakter siswa juga menjadi lebih positif sebagai fondasi untuk menunjang masa depan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari PTK dengan menerapkan model *problem posing* berbasis karakter dalam meningkatkan hasil belajar yang berkorelasi dengan EQ di kelas X-9 yaitu sebagai berikut: 1) Model *problem posing* berbasis karakter dapat meningkatkan EQ dan hasil belajar matematika siswa; 2) Terjadi peningkatan EQ siswa yang signifikan dengan total persentase 25,7% yaitu dari 47,0% saat pra-siklus menjadi 71,9% pada siklus ketiga; 3) Peningkatan signifikan hasil belajar siswa untuk ketiga domain, domain kognitif dari pra-siklus 36,1% menjadi 88,9% pada siklus ketiga dengan total penambahan persentase 52,8%, domain afektif saat pra-siklus 35,0% menjadi 80,0% pada siklus ketiga artinya total peningkatan persentase sebesar 45,0%, dan domain psikomotorik dari 40,0% saat pra-siklus menjadi 90,0% ketika siklus ketiga sehingga peningkatan persentase sebesar 50,0%. Oleh karena itu model *problem posing* berbasis karakter dapat dijadikan pertimbangan untuk diterapkan dalam pembelajaran terkhusus matematika karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar melalui peningkatan EQ yang bermanfaat dalam memperkuat karakter positif dalam pribadi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, T. P., Abbas, N., Oroh, F. A., & Pauweni, K. A. Y. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Math Tadris*, 2(2), 125–140. <https://doi.org/10.55099/jurmat.v2i2.62>

- Aqillamaba, K., & Puspaningtyas, N. D. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(2), 54–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/ji-mr.v3i2.2162>
- Cai, J., Chen, T., Li, X., Xu, R., Zhang, S., Hu, Y., Zhang, L., & Song, N. (2020). Exploring The Impact Of a Problem-Posing Workshop on Elementary School Mathematics Teachers' Conceptions on Problem Posing and Lesson Design. *International Journal of Educational Research*, 102, 101404. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.02.004>
- Cai, J., & Hwang, S. (2020). Learning to Teach Through Mathematical Problem Posing: Theoretical Considerations, Methodology, and Directions for Future Research. *International Journal of Educational Research*, 102, 101391. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.01.001>
- Farhan, M., Hakim, A. R., & Apriyanto, M. T. (2022). Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 417–428. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1867>
- Hajar, S., Sofyan, S., & Amalia, R. (2021). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2), 32–36. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i2.1413>
- Handayani, D., & Sепthiani, S. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Aspek Kesadaran Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1352–1358. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.585>
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). Korelasi Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-M5)*, 3(1), 42–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2552>
- Huda, N. (2021). Identifying of Emotional Quotient Junior High School Students in Mathematics. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 202–208. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1285798>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2019). *Model-Model Pembelajaran Matematika* (B. S. Factmawati (ed.)). Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=5xwmEAAAQBAJ>
- Jakni. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Alfabeta.
- Jimenez, E. (2021). Adversity and Emotional Quotients of Public Elementary School Heads Amidst the COVID-19. *International Journal of Didactical Studies*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.33902/IJODS.2021269755>
- Kintoko, K., Suprihatiningsih, S., & Harmini, T. (2023). Mengelola Kecerdasan Emosional dalam Pembelajaran Matematika. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(1), 109. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1152>
- Maftukhah, N. A. (2018). Analisis Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Kemampuan Problem Solving Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama. *jurnal al-Hikmah*, 6(2), 1–10. <http://www.jurnal.staiba.ac.id/index.php/Al-Hikmah/article/view/62>
- Malasari, P. N., & Awofala, A. O. A. (2022). Emotional Quotient and Students'

- Mathematical Problem-Solving Proficiency: A Meta-Analysis. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 5(2), 135–144. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30738/indomath.v5i2.30>
- Prafitriyani, S., Magfirah, I., Amir, N. F., Irmawati, A., & Umanailo, M. C. B. (2019). Influence Of Emotional Intelligence On Mathematics Learning Outcomes Of Class VII Middle School 9 Buru Students. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 8(10), 1490–1494. <https://www.researchgate.net/publication/336878341%0AInfluence>
- Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406>
- Rizky, E. N. F., & Sritresna, T. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Siswa Antara Guided Inquiry dan Problem Posing. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 33–46. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i1.1024>
- Salmawati, S. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wawotobi. *Berajah Journal*, 2(2), 315–320. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i2.95>
- Septian, A., & Aulia, S. R. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pendekatan Problem Posing dengan Edmodo. *Prisma*, 10(2), 170. <https://doi.org/10.35194/jp.v10i2.1813>
- Sulistyaningsih, M., Mangelep, N. O., & Kaunang, D. F. (2022). Efektivitas Penggunaan E-Learning Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Problem Posing. *Jurnal Gammath*, 7(2), 105–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.32528/gammath.v7i2.8547>
- Swari, I. S. K., Kartono, K., & Walid, W. (2021). Mathematics Communication Skill Analysis Seen from Emotional Quotient on Fast Feedback in Missouri Mathematics Project Learning. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 10(A), 48–53. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer/article/view/34613>
- Syaiful, S., Kamid, K., Muslim, M., Huda, N., Mukminin, A., & Habibi, A. (2020). Emotional Quotient and Creative Thinking Skills in Mathematics. *Universal Journal of Educational Research, USA*, 8(2), 499–507. <https://repository.unja.ac.id/12270/>