

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Langkah pertama dalam memperoleh dan mengembangkan informasi, keterampilan, sikap, dan pengalaman adalah pendidikan sekolah dasar. Setelah lulus sekolah, informasi dan pengalaman tersebut akan tertanam dalam diri individu untuk digunakan dan dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan. Untuk memiliki landasan pendidikan yang kokoh, pendidikan sekolah dasar sangatlah penting (Saragih, 2019). Proses belajar yang bertujuan untuk menumbuhkan sifat manusia yang baik dikenal sebagai pendidikan (Tutiareni et al., 2021).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk peradaban serta karakter bangsa, yang diwujudkan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjelma menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan sangat penting untuk kehidupan manusia karena dapat memengaruhi perkembangan kepribadian dan kehidupan seseorang (Setiawan & Sulastiani, 2019). Menyusun pemikiran yang jelas, tepat dan teliti merupakan peningkatan kepribadian manusia, salah satu caranya dengan mempelajari matematika (Kristina, 2021).

Matematika wajib dipelajari oleh siswa di setiap tingkat pendidikan. Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan tidak hanya diajarkan di kelas (Maghfiroh et al., 2021). Belajar matematika bukan hanya mempelajari konsep atau teknik, tetapi hasil yang dihasilkan dari proses belajar matematika dapat mempengaruhi banyak hal dalam kehidupan sehari-hari (Muhtadi, 2021). Ilmu atau konsep matematika selalu digunakan dan ada dimana saja, sehingga sangat penting bagi siswa untuk memahami konsep matematika, khususnya di sekolah dasar. Matematika harus selalu berfokus pada tujuan pembelajaran matematika karena sekolah dasar merupakan titik awal siswa memulai pendidikan formal (Hidayat et al., 2019). Matematika harus dipelajari mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Siswa yang belajar matematika mengembangkan keterampilan kolaboratif, analitis, metodis, kritis, dan kreatif (Kurnia Bungsu et al., 2019).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan penguasaan siswa dalam matematika dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif (Heryanto., 2022). Siswa menjadi lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran ketika mereka mempelajari matematika. Karena matematika merupakan topik yang menantang untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar, minat anak-anak untuk mempelajarinya relatif kecil (Anggraeni et al., 2020). Siswa belajar dasar-dasar berhitung di sekolah dasar. Dasar-dasar berhitung merupakan pemahaman yang sangat penting untuk siswa di jenjang pendidikan selanjutnya. Guru dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang

menarik dan menyenangkan. Untuk membantu siswa memahami ide-ide matematika yang menantang, guru harus menggunakan media atau strategi pengajaran yang sesuai (Munawaroh et al., 2020). Kurikulum berpengaruh besar pada cara guru memilih pendekatan pembelajaran untuk kebutuhan belajar siswa (Marsela Yulianti et al., 2022). Kurikulum di sekolah dasar menggunakan dua kurikulum yaitu K13 dan kurikulum merdeka (Ultra Gusteti, 2022.). Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang sekarang digunakan di sekolah dasar untuk mengajarkan matematika (Muna & Fathurrahman, 2023).

Kurikulum merdeka tujuan pembelajaran matematika meliputi (1) memahami materi (2) menggunakan logika (3) menyelesaikan masalah (4) mengungkapkan konsep (5) mengaitkan materi (6) mengadopsi pola pikir yang mengakui nilai matematika dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2024). Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum merdeka, kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam konsep matematika (Rinaldi & Afriansyah, 2019). Siswa harus mampu menyelesaikan masalah guna mengumpulkan, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuan agar dapat bertahan dalam kondisi yang berubah-ubah. Namun karena pengajaran di sekolah hanya melibatkan menjawab pertanyaan dari buku, anak-anak kesulitan menjawab berbagai masalah. Permasalahan tersebut terjadi karena kemampuan penyelesaian masalah siswa belum sepenuhnya berkembang secara optimal (Suryani et al., 2020). Salah satu langkah mendasar dalam mempelajari matematika adalah menyelesaikan masalah.

Ketika kegiatan pembelajaran tercipta, terungkaplah standar-standar proses pembelajaran matematika. Standar proses pembelajaran matematika meliputi kemampuan pemahaman, penalaran, komunikasi, koneksi, representasi, dan penyelesaian masalah (Nurbayan & Basuki, 2022).

Penyelesaian masalah menjadi fokus dalam pembelajaran matematika. Setiap siswa harus menyelesaikan masalah untuk meningkatkan daya pikir dan penalarannya (Rosyada et al., 2019). Dengan penyelesaian masalah siswa menjadi lebih kreatif, kritis, dan bernalar (Ahmad & Dewi, 2024). Pada umumnya tiap siswa mengalami kesulitan yang berbeda-beda ketika menghadapi permasalahan dalam menyelesaikan suatu tugas, yang meliputi siswa mengalami kesulitan dengan topik tertentu, bidang matematika tertentu, atau seluruh materi matematika (Nurlaelah et al., 2021a). Salah satu tantangan pembelajaran matematika dirangkum dalam bentuk soal cerita. Siswa harus mengubah soal cerita menjadi soal numerik untuk dapat menjawabnya, karena soal cerita umumnya menggunakan konsep matematika seperti perkalian, penjumlahan, pengurangan dan pembagian (Aini & Mukhlis, 2020). Berdasarkan pernyataan sebelumnya, kemampuan penyelesaian masalah merupakan hal yang krusial dan esensial, khususnya di era globalisasi (Rigusti & Pujiastuti, 2020). Kemampuan penyelesaian masalah sangat penting untuk keberhasilan dalam menghadapi era ini (Hermaini & Nurdin, 2020)

Penyelesaian suatu masalah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut meliputi *Intelligence Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), *Spiritual Quotient* (SQ), dan *Adversity Quotient* (AQ) (Chabibah et al.,

2019). Dari penelitian yang dilakukan Rahmi et al., (2021) dikatakan bahwa ada korelasi positif antara *adversity quotient* dan penyelesaian masalah, lebih tinggi nilai *adversity quotient* siswa, maka lebih tinggi pula kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah (Nurlaelah et al., 2021b). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, *adversity quotient* berperan penting dalam proses pembelajaran matematika terutama dalam penyelesaian masalah (Putra et al., 2023). Oleh karena itu, cara siswa merespons tantangan akademis dan pembelajaran dipengaruhi oleh *adversity quotient* (Kartika et al., 2021).

*Adversity quotient* dalam penyelesaian masalah matematika terbagi menjadi tiga golongan yaitu: (1) *climbers* adalah tipe yang *Adversity quotient* tinggi, (2) *campers* adalah tipe yang *adversity quotient* rendah, (3) *quitters* adalah tipe *adversity quotient* rendah (Rahmi et al., 2021). *Adversity quotient* dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam penyelesaian masalah karena setiap siswa berbeda-beda dalam proses belajar (Baharullah et al., 2022a).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal peneliti kepada wali kelas kelas IV SDN 1 Landungsari Malang pada tanggal 14 Oktober 2024, terdapat beberapa hal pada saat proses pembelajaran dimana siswa tertentu kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika. Terdapat 36% siswa mampu menyelesaikan masalah dengan soal cerita sesuai dengan pembelajaran yang diberikan, artinya siswa mampu memberikan jawaban yang benar. Namun 64% siswa masih belum mampu menyelesaikan masalah dengan soal cerita. Siswa yang sudah mampu menyelesaikan

masalah dalam penyelesaiannya sudah memuat keempat langkah penyelesaian sesuai dengan yang diajarkan, yang meliputi diketahui, ditanya, dijawab dan jadi. Keempat langkah tersebut sudah muncul dalam penyelesaian masalah siswa namun dalam penyelesaiannya masih terdapat beberapa kesalahan dalam perhitungan. Sedangkan untuk siswa yang belum mampu menyelesaikan masalah, proses penyelesaian masalahnya belum mencakup keempat langkah penyelesaian masalah yang meliputi diketahui, ditanya, dijawab dan jadi. Dari keempat langkah tersebut siswa yang belum mampu menyelesaikan masalah masih mengalami kekurangan dalam langkah penyelesaian masalahnya. Siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian masalah mendekati guru atau teman yang paham dengan masalah tersebut.

Dalam mengerjakan soal siswa mudah menyerah saat menyelesaikan soal, tidak menyelesaikan tanggung jawabnya yaitu menyelesaikan tugas. Pada saat proses pembelajaran siswa sering mengeluh, cemas, bosan, dan ada yang kurang percaya diri apabila tiba-tiba diberikan pertanyaan atau soal dikarenakan matematika menurut siswa sulit untuk dipahami. Kendala utama dalam pembelajaran matematika siswa memahami materi, konsep materi dan sulit memahami soal terutama soal cerita. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Landungsari Malang karena memiliki siswa yang karakteristiknya beragam. Isi yang dibahas dalam penelitian ini merupakan pengukuran yang luas karena beberapa siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep, terutama ketika menyangkut penyelesaian masalah. Penyelesaian masalah diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami

ide-ide matematika yang menantang. Dengan menggunakan *Adversity quotient* siswa dapat memberikan gambaran ketahanan belajarnya dalam menghadapi tantangan dalam penyelesaian masalah matematika.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan di UPT SDN Inpres Bacukiki oleh Saharuddin & Nirmala Dewi. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *Self-Efficacy* dan *adversity quotient* (AQ) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan penyelesaian masalah matematika siswa kelas 6 di SDN Inpres Bacukiki. Setiap variabel mempunyai distribusi normal, menurut uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, dengan tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan uji linearitas, terdapat hubungan linier antara kemampuan pemecahan masalah dengan *self-efficacy* (nilai signifikan 0,679) dan *adversity quotient* (nilai signifikan 0,095). Hasil ini menyoroti betapa pentingnya meningkatkan efikasi diri dan *adversity quotient* siswa untuk meningkatkan kapasitas mereka dalam memecahkan masalah matematika. Pengendalian diri dan kepercayaan diri dalam pemecahan masalah bergantung pada efikasi diri yang meliputi tingkat, kekuatan, dan generalisasi. *Adversity quotient*, yang mencakup kontrol, asal & kepemilikan, jangkauan, dan ketahanan, membantu siswa tetap termotivasi dan melihat tantangan sebagai peluang belajar. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di UPT SDN Inpres Bacukiki oleh Saharuddin & Nirmala Dewi, penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan di SDN 1 landungsari Malang. Persamaanya terletak pada mata pelajaran yaitu matematika. Perbedaanya terletak pada lokasi penelitian, subjek dan metode penelitian, penelitian

terdahulu dilakukan di UPT SDN Inpres Bacukiki, subjeknya kelas VI, dan metode penelitiannya menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Ex-Post Facto. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dilakukan di kelas IV SDN 1 Landungsari Malang dengan metode penelitian kualitatif.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini penting untuk diteliti karena kemampuan *adversity quotient* berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa menyelesaikan masalah pembelajaran matematika dan dapat mengetahui bagaimana siswa menghadapi kesulitan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Landungsari Malang karena belum ada yang meneliti terkait penyelesaian masalah matematika berdasarkan *adversity quotient*. Penelitian dilakukan di kelas IV pada materi pengukuran luas, untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah soal cerita pada mata pelajaran matematika dilihat dari *Adversity quotient*. Sehingga peneliti mengambil judul “Analisis Penyelesaian Masalah Matematika Berdasarkan *Adversity Quotient* di Kelas IV SDN 1 Landungsari Malang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini terdapat rumusan masalah bagaimana penyelesaian masalah matematika berdasarkan *adversity quotient* di kelas IV SDN 1 Landungsari Malang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penyelesaian

masalah matematika berdasarkan *adversity quotient* di kelas IV SDN 1 Landungsari Malang.

#### D. Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini. Manfaat tersebut yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memperluas pengetahuan tentang cara menyelesaikan soal cerita yang sesuai dengan *adversity quotient* pada materi pengukuran luas. Dengan demikian penelitian ini dapat menambah literatur teoretis dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

- a) Bagi Guru, untuk mengetahui *adversity quotient* setiap siswa dan menilai kemampuan penyelesaian masalah siswa menggunakan soal cerita dari materi pengukuran luas. Dengan menggunakan pengetahuan ini, guru diharapkan berpikir untuk memilih strategi pengajaran terbaik untuk setiap siswa.
- b) Bagi Siswa, memperoleh keuntungan langsung siswa dapat menciptakan metode yang lebih efisien untuk menyelesaikan masalah dengan mengetahui *adversity quotient* saat menangani masalah pada materi pengukuran luas.

- c) Bagi Peneliti, Kajian ini akan membantu peneliti dalam memahami sejumlah unsur krusial yang terkait dengan subjek penelitian dan sebagai informasi ketika memasuki dunia pendidikan.

#### **E. Batasan Penelitian**

Agar pembahasan tidak terlalu luas, penelitian ini akan dibatasi pada analisis penyelesaian masalah matematika berdasarkan *adversity quotient* di kelas IV SDN 1 Landungsari Malang khususnya pada materi pengukuran luas.

#### **F. Definisi Operasional**

Agar judul penelitian dan istilah-istilah yang digunakan dapat dipahami dengan baik, diperlukan penjelasan mendalam mengenai istilah-istilah tersebut. Berikut adalah uraian mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Matematika adalah ilmu yang tidak bisa diubah (mutlak) dengan mempelajari bentuk, susunan, dan hubungan antar konsep melalui geometri, aljabar, dan analisis. ilmu matematika banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan dipendidikan dipelajari untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif.
2. Pembelajaran matematika adalah ilmu konkret dan abstrak yang membantu siswa untuk meningkatkan pemahamannya dan mendapatkan keterampilan pada matematika.
3. Materi pengukuran luas adalah menghitung besar suatu area datar dengan menghitung banyaknya satuan unit yang dapat ditempatkan secara berulang dan tepat di dalamnya.

4. Penyelesaian masalah merupakan proses berpikir dan bertindak secara metodelis dengan menggunakan bakat kognitif, keterampilan, pengetahuan, kreativitas, dan pemahaman untuk menemukan jawaban terbaik terhadap suatu masalah.
5. *Adversity quotient* adalah kemampuan individu untuk menangani tantangannya sendiri ketika dihadapkan pada suatu masalah.

