

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang penting dalam dunia pendidikan karena berperan dalam membentuk kemampuan berpikir logis, terstruktur, dan kritis (Rival & Rahmat, 2023). Selain itu, matematika memiliki peran krusial bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistematis, mengkomunikasikan gagasan, menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan penalaran, serta dibutuhkan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Umar et al., 2022). Oleh karena itu, matematika perlu diajarkan sejak anak memasuki dunia pendidikan, karena matematika bersifat abstrak, menggunakan bahasa simbol serta sebagai ilmu pasti yang membedakan dengan bidang lain seperti sosial (Anggraini, 2021). Selain bersifat pasti, matematika memiliki karakteristik yaitu konsep yang saling berkaitan, sehingga untuk memahami konsep baru, seseorang perlu memahami konsep sebelumnya yang berkaitan langsung atau tidak langsung dengan materi yang akan dipelajari (Tambunan & Tambunan, 2023).

Berdasarkan uraian diatas, matematika merupakan mata pelajaran dasar bagi seseorang dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, terstruktur, serta menyelesaikan masalah sehari-hari. Ilmu ini bersifat abstrak dan menggunakan

simbol, serta mempunyai konsep yang saling terkait, sehingga pemahaman konsep baru memerlukan penguasaan konsep sebelumnya.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan upaya dalam membimbing peserta didik agar terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga peserta didik termotivasi untuk memperoleh pengalaman (Gusteti & Neviyarni, 2022). Pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar yang berfokus pada penguasaan ilmu matematika yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Abdillah et al., 2023). Pada pembelajaran matematika, berbagai komponen belajar berinteraksi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi aktif, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan pendapat guna meningkatkan keterampilan matematis (Gusteti & Neviyarni, 2022).

Dalam pembelajaran matematika, memahami konsep merupakan bagian krusial (Hayati & Marlina, 2021). Pemahaman konsep menjadi dasar dalam menyelesaikan berbagai masalah matematika. Dengan menguasai konsep, peserta didik tidak hanya mampu mengerjakan soal, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan matematika dalam situasi nyata. Oleh karena itu, pembelajaran matematika tidak hanya menghafal rumus atau sekadar perhitungan angka, tetapi juga memahami konsep agar dapat menyelesaikan masalah matematika (Y. P. Sari et al., 2023). Pembelajaran matematika memiliki tujuan utama yaitu membekali peserta didik dengan kemampuan matematis yang baik, sehingga peserta didik mampu

menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Yanti & Fauzan, 2021). Pembelajaran matematika juga bertujuan mengembangkan kecerdasan dan keterampilan berpikir siswa, khususnya dalam menganalisis, menyelesaikan masalah, serta menjelaskan hubungan antar konsep (Rahman & Saputra, 2022).

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar (operasi hitung pada simbol-simbol dan bilangan), pengukuran (berat, panjang, koordinat suatu benda, sudut, waktu, kecepatan), dan geometri (bentuk, ukuran, dan sifat ruang serta hubungan antar titik, garis, bidang, dan bangun) (Rahman & Saputra, 2022). Pada pembelajaran matematika mencakup materi meliputi bilangan, geometri dan pengukuran, aljabar, statistika dan peluang (Indriani, 2022). Setiap materi tersebut memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika yang berbeda, mulai dari pengenalan angka dan operasi hitung dasar, pemahaman bentuk dan ukuran, hingga analisis data dan kemungkinan kejadian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaktif antara pengajar dan peserta didik yang bertujuan mengembangkan pengetahuan serta kemampuan matematika. Pembelajaran matematika bertujuan memberikan bekal kepada peserta didik agar memiliki kemampuan matematika yang baik, sehingga mereka mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemui dalam

kehidupan sehari-hari secara efektif dan tepat. Ruang lingkup pembelajaran matematika meliputi bilangan, geometri dan pengukuran, aljabar, statistika dan peluang.

3. Bangun Ruang

Bangun ruang merupakan objek geometri tiga dimensi yang memiliki volume dan dibatasi oleh beberapa bidang permukaan yang disebut sisi (April et al., 2025). Setiap bangun ruang tersusun dari kumpulan sisi yang saling bertemu pada garis batas yang disebut rusuk, dan pertemuan rusuk tersebut membentuk titik sudut. Dengan demikian, bangun ruang tidak hanya memiliki panjang dan lebar, tetapi juga tinggi, sehingga menciptakan dimensi ketiga berupa ruang yang memiliki isi atau volume di dalamnya (April et al., 2025).

Bangun ruang terdiri dari unsur-unsur dasar berupa sisi, titik sudut, dan rusuk yang saling berhubungan untuk membentuk suatu bangun tiga dimensi (April et al., 2025). Sisi berfungsi sebagai bidang pembatas antara bagian dalam dan luar bangun ruang, sedangkan rusuk merupakan garis yang terbentuk oleh perpotongan dua sisi. Titik sudut adalah titik pertemuan tiga atau lebih rusuk pada bangun tersebut. Contoh bangun ruang yang sering ditemui meliputi kubus, balok, limas, tabung, prisma, kerucut, dan bola, yang masing-masing memiliki jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut tertentu sesuai karakteristik bentuknya (Pangestu & Ruqoyyah, 2023).

1. Balok

Balok adalah sebuah bangun ruang sederhana dan memiliki permukaan yang menutup seluruh bagian luarnya. Balok terdiri dari tiga pasang sisi yang berbentuk persegi panjang, di mana setiap pasangan sisi tersebut sejajar dan memiliki ukuran yang sama (Sipahutar & Reflina, 2023). Sisi-sisi inilah yang membentuk bentuk balok secara keseluruhan.

Ciri-ciri balok sebagai berikut:

- a. Memiliki tiga pasang sisi berbentuk persegi panjang yang saling kongruen dan sejajar.
- b. Terdiri atas 6 sisi 8 titik sudut, 12 rusuk.
- c. Memiliki 4 buah diagonal ruang.
- d. Memiliki 6 bidang diagonal dan 12 diagonal bidang.
- e. Sudut-sudut balok semuanya merupakan sudut siku-siku (90°).

Rumus dari volume balok yaitu:

$$V_b = p \times l \times t$$

Sedangkan rumus permukaan balok yaitu:

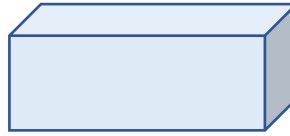
$$L_b = 2 \times (pl + pt + lt)$$

Keterangan:

P = panjang

L = lebar

T = tinggi



2. Kubus

Gambar 2.1 Balok

Kubus merupakan suatu bangun ruang tiga dimensi yang semua sisinya dibatasi oleh persegi (Sipahutar & Reflina, 2023). Ciri-ciri kubus yaitu:

- Mempunyai 6 buah sisi, 12 rusuk, dan 8 titik sudut.
- Memiliki 3 x 4 pasang rusuk sejajar.
- Memiliki 4 diagonal ruang

Rumus volume kubus:

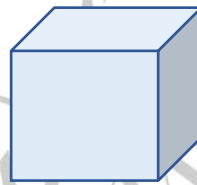
$$V_k = S \times S \times S$$

Sedangkan rumus permukaan kubus:

$$L_k = 6s^2$$

Keterangan:

S = sisi



Gambar 2.2 Kubus

3. Prisma

Prisma adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh sisi alas dan sisi tutup yang memiliki ukuran yang sama (Sipahutar & Reflina, 2023).

Ciri-ciri prisma:

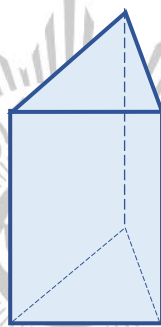
- Memiliki 2 bidang alas yang kongruen dan sejajar.
- Jumlah sisi, titik sudut, rusuk tergantung pada bentuk alas.
- Memiliki rusuk sejajar

Rumus volume prisma:

$$V_p = \text{luas alas} \times \text{tinggi prisma}$$

Sedangkan rumus luas permukaan yaitu:

$$L_p = (2 \times \text{luas alas}) + (\text{keliling alas} \times \text{tinggi})$$



Gambar 2.3 Prisma Segitiga

4. Tabung

Tabung merupakan bangun ruang yang memiliki dua bidang alas berbentuk lingkaran yang sejajar dan kongruen, serta sebuah bidang lengkung yang menghubungkan kedua alas tersebut (Sipahutar & Reflina, 2023). Ciri-ciri bangun ruang tabung yaitu:

- Memiliki 3 sisi yaitu alas, tutup berbentuk lingkaran dan selimut yang berbentuk persegi panjang.
- Tidak memiliki titik sudut
- Tinggi tabung adalah jarak tegak lurus antara kedua alas

202210430311064
 Lina Dewi Apriliyani
 Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Rumus volume tabung:

$$V_t = \pi r^2 t$$

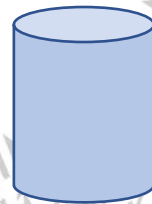
Sedangkan rumus luas permukaan tabung:

$$V_t = (2 \times \text{luas alas}) + (\text{keliling alas} \times \text{tinggi})$$

Keterangan:

r = jari-jari

t = tinggi tabung



Gambar 2.4 Tabung

5. Kerucut

Kerucut merupakan bangun ruang yang dibatasi oleh sebuah sisi lengkung dan sebuah sisi alas berbentuk lingkaran (Sipahutar & Reflina, 2023). Ciri-ciri dari bangun ruang kerucut yaitu:

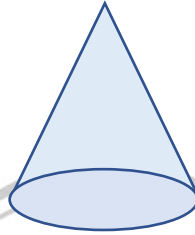
- a. Mempunyai bidang sisi sebanyak dua.
- b. Terdapat satu buah titik puncak atau titik sudut.
- c. Tidak mempunyai bidang diagonal.

Rumus volume kerucut:

$$V_k = \frac{1}{3} \times \text{volume tabung}$$

Sedangkan rumus luas permukaan:

$$L_k = \pi r^2 + \pi r s$$



Gambar 2.5 Kerucut

6. Bola

Bola merupakan sebuah bangun ruang tiga dimensi yang memiliki batasan sisi berbentuk lengkungan (Sipahutar & Reflina, 2023). Ciri-ciri bangun ruang berbentuk bola sebagai berikut:

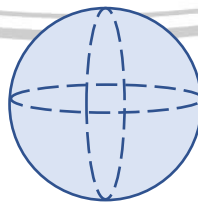
- Memiliki hanya satu buah bidang sisi berbentuk lengkungan
- Tidak memiliki rusuk, bidang diagonal maupun titik sudut
- Hanya memiliki satu titik pusat
- Memiliki jari jari

Rumus volume bola:

$$V_b = \frac{4}{3} \times \pi \times r^3$$

Sedangkan rumus luas permukaan bola yaitu

$$L_b = 4 \times \pi \times r^2$$



Gambar 2.6 Bola

7. Limas

Limas adalah bangun ruang yang terdiri dari sebuah bidang alas berbentuk poligon dan beberapa bidang sisi tegak berbentuk segitiga yang bertemu pada satu titik puncak di atas bidang alas (Sipahutar & Reflina, 2023). Ciri-ciri limas:

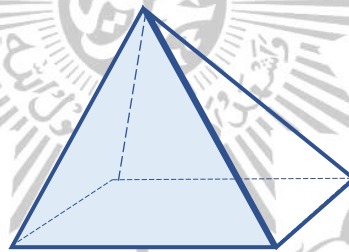
- a. Tinggi limas adalah jarak tegak lurus antara titik puncak ke bidang alas.
- b. Semua sisi tegak bertemu pada satu titik puncak.

Rumus volume limas:

$$V_l = \frac{1}{3} \times \text{luas alas} \times t$$

Sedangkan rumus luas permukaan limas yaitu:

$$L_l = \text{luas alas} \times \text{jumlah luas sisi tegak}$$



Gambar 2.7 Limas

Dapat disimpulkan bahwa, bangun ruang merupakan bentuk geometri tiga dimensi yang memiliki volume dan dibatasi oleh bidang-bidang. Bangun ruang terdiri dari komponen dasar seperti sisi sebagai pembatas, rusuk sebagai garis perpotongan sisi, dan titik sudut sebagai titik temu beberapa rusuk. Berbagai contoh bangun ruang yang sering ditemukan meliputi kubus, balok, limas, tabung, prisma, kerucut, dan bola, yang masing-masing memiliki jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut yang khas sesuai dengan bentuknya.

4. Penyelesaian Masalah

a. Definisi Penyelesaian Masalah

Masalah merupakan kondisi yang menantang untuk diselesaikan atau perlu dipecahkan tetapi langkah untuk menyelesaikannya tidak langsung diketahui (Martin & Surya, 2022). Masalah terjadi ketika seseorang mengalami kesulitan atau keterbatasan dalam menyelesaikan suatu persoalan, sehingga tidak dapat dengan cepat atau mudah menemukan solusi yang sesuai. Masalah muncul ketika ada perbedaan atau jarak antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi, atau ketika sesuatu tidak bekerja atau berjalan sesuai dengan yang seharusnya (Yusrizal & Pulungan, 2021).

Penyelesaian masalah merupakan keterampilan seseorang untuk menganalisis, memprediksi, berpikir logis, mengevaluasi, dan merefleksikan pengalaman dengan memanfaatkan ilmu yang telah dimiliki guna mengatasi masalah pada situasi yang baru (Azhar et al., 2021). Kemampuan penyelesaian masalah menjadi inti dalam proses pembelajaran matematika, sebagai hasil dari aktivitas pembelajaran yang difokuskan pada menyelesaikan masalah matematis yang tercermin melalui aspek-aspek seperti pemahaman, pemodelan, serta solusi yang tepat (Muslim et al., 2024). Selain itu, kemampuan penyelesaian masalah dalam matematika melibatkan pengenalan pola-pola yang terorganisir untuk mencari solusi atas masalah yang akan melatih individu membangun pendekatan berpikir sistematis dalam mencari solusi (Ishak, 2025).

Penyelesaian masalah dalam pembelajaran matematika menuntut peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, khususnya dalam matematika (Muslim et al., 2024). Penyelesaian masalah ini merupakan jenis pembelajaran berpikir tingkat tinggi dan membutuhkan keterampilan dalam menyelesaikan suatu masalah. Salah satu kerangka kerja yang diakui luas untuk mengajarkan penyelesaian masalah adalah tahapan yang diusulkan oleh Polya (Muslim et al., 2024).

Kemampuan menyelesaikan masalah berperan penting bagi seseorang agar dapat menganalisis kondisi secara mendalam dengan memanfaatkan pengetahuan yang sudah ada untuk menghadapi masalah. Penyelesaian masalah berfokus dalam menganalisis solusi efektif secara bertahap yang dapat membentuk pola pikir sistematis.

b. Tahapan Penyelesaian masalah

Salah satu langkah penyelesaian masalah matematis ditemukan oleh George Polya. Menurut Polya, terdapat tahapan yang bisa dilakukan untuk melakukan penyelesaian masalah (Kania & Fitriyani, 2022):

a.) Memahami masalah

Acuan pertama untuk bisa menyelesaikan permasalahan yaitu penting untuk memahami permasalahan yang sedang dihadapi. Calon guru sekolah dasar harus memiliki kemampuan interpretasi yang optimal agar dapat memahami dengan permasalahan matematika yang disajikan.

b.) Merencanakan Penyelesaian Masalah

Tahapan selanjutnya yaitu merencanakan penyelesaian masalah. Calon guru sekolah dasar dapat memilih konsep dan rumus yang akan digunakan pada saat menyelesaikan masalah.

c.) Melaksanakan rencana

Pada tahap melaksanakan rencana, calon guru sekolah dasar mengaplikasikan strategi yang telah dirancang untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara efektif.

d.) Memeriksa kembali hasil yang telah didapatkan

Tahap akhir adalah evaluasi dan memeriksa kembali. Calon guru sekolah dasar harus melihat dengan kritis hasil yang telah dicapai, serta melakukan pengecekan kembali solusi penyelesaian supaya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan penjelasan diatas, terdapat indikator penyelesaian masalah menurut Rahma & Sutami (2023).

No	Tahapan Penyelesaian Masalah	Indikator
1.	Memahami masalah	a. Calon guru sekolah dasar menuliskan informasi yang diketahui b. Calon guru sekolah dasar menuliskan informasi yang ditanyakan
2.	Menyusun rencana penyelesaian	Calon guru sekolah dasar menyusun rencana pemecahan masalah.
3.	Menyelesaikan masalah sesuai perencanaan	Calon guru sekolah dasar menyelesaikan permasalahan dengan perencanaan langkah penyelesaian secara benar.
4.	Memeriksa kembali hasil yang diperoleh	Calon guru sekolah dasar menuliskan kesimpulan sesuai dengan masalah yang ditanyakan

Tabel 2.1 Indikator Penyelesaian

Berdasarkan uraian diatas, disimpulkan bahwa Menurut George Polya, penyelesaian masalah matematika dilakukan melalui empat langkah utama. Pertama, memahami masalah dengan benar agar tahu apa yang harus diselesaikan. Kedua, merencanakan penyelesaian dengan memilih konsep atau rumus yang tepat. Ketiga, melaksanakan rencana dengan menerapkan strategi yang sudah dibuat. Terakhir, memeriksa kembali hasilnya untuk memastikan solusi yang diperoleh sudah benar dan sesuai dengan tujuan.

5. Adversity Quotient

a. Definisi Adversity Quotient

Adversity Quotient merupakan kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan atau masalah (Worowirastrri et al., 2024) . Menurut Stoltz dalam (Serianti et al., 2020), *Adversity Quotient* terdapat empat dimensi utama yang membentuk AQ individu kuat yaitu: Kendali (*control*), individu mampu mengendalikan diri agar bisa mengontrol emosinya dalam menghadapi sebuah permasalahan. Asal-usul dan pengakuan diri (*origin and ownership*), dengan memahami tentang asal-usul dari sebuah masalah dapat membuat seseorang merasa yakin terhadap dirinya agar dapat menyelesaikan permasalahannya dengan cepat. Jangkauan (*reach*), seseorang mampu menyelesaikan masalah agar tidak menyebar ke permasalahan lainnya. Daya Tahan (*endurance*), dengan adanya daya tahan dapat membuat seseorang mampu menghadapi permasalahan bisa merasa lebih tegar, berani, dan yakin akan menyelesaikan masalah dengan hasil yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *adversity quotient* (AQ) merupakan kecakapan individu dalam menangani berbagai tantangan kehidupan. Individu dengan *adversity quotient* unggul memiliki semangat yang kokoh, sehingga terhindar dari rasa putus asa saat menghadapi permasalahan. *Adversity quotient* memiliki empat dimensi yaitu kendali (*control*), asal usul dan pengakuan diri (*origin and ownership*), jangkauan (*reach*), dan daya tahan (*endurance*).

b. Jenis-Jenis *Adversity Quotient*

Terdapat tiga tingkatan *adversity quotient* yang diantaranya: *climber*, *camper*, dan *quitter* (F. Y. Sari et al., 2022).

a.) *Climber* (Tinggi)

Climber merupakan seseorang yang berani mengambil resiko, selalu berusaha dengan maksimal untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Karakteristik yang dimiliki oleh seseorang dengan tipe *climber* yaitu selalu berusaha mencari solusi untuk mengatasi masalah, memiliki banyak ide kreatif dalam menghadapi kesulitan, serta keteguhan dalam menghadapi kesulitan.

b.) *Camper* (Sedang)

Camper merupakan seseorang yang yang mudah merasa puas dengan hal yang telah dicapai, sehingga tidak berusaha dengan maksimal ketika menghadapi masalah. Karakteristik yang dimiliki seseorang dengan tipe *camper* yaitu merasa cukup terhadap pencapaian, tidak menunjukkan usaha yang optimal untuk mencapai tujuan, dan menghindari resiko.

c.) *Quitter* (Rendah)

Quitter merupakan seseorang yang mudah menyerah dan cenderung menghindari masalah. Karakteristik yang dimiliki oleh seseorang tipe *quitter* yaitu mudah menyerah ketika menghadapi permasalahan, tidak memiliki komitmen untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai, dan sering meragukan kemampuan yang dimiliki.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *adversity quotient* (AQ) memiliki tiga tingkatan yaitu *climber*, *camper*, dan *quitter*. Seseorang dengan tipe *climber* selalu berusaha keras untuk mencapai tujuan, tidak mudah menyerah, memiliki ide-ide untuk menyelesaikan masalah. Seseorang dengan tipe *camper* tidak berani mengambil resiko, mudah merasa puas dengan pencapaian, dan tidak menunjukkan keinginan untuk berkembang sehingga tetap berada pada situasi yang ada. Seseorang dengan tipe *quitter* cepat menyerah, sering berpikir bahwa dirinya tidak bisa, dan cenderung menolak untuk menghadapi permasalahan yang ada.

6. Pemosisian Calon Guru

a. Definisi Pemosisian Calon Guru

Pemosisian merupakan proses seseorang secara aktif atau pasif menempatkan dirinya dalam peran tertentu selama interaksi sosial, khususnya dalam konteks pembelajaran seperti diskusi kelompok. Menurut Harré dalam (Muslim et al., 2024) pemosisian adalah pendekatan yang digunakan untuk menganalisis pola tindakan individu dalam interaksi sosial, dimana setiap

individu membentuk dan mempertahankan hak dan tanggung jawab melalui proses komunikasi. Secara umum, pemosisian menentukan bagaimana seseorang menjabarkan posisi dalam hubungannya dengan orang lain (Muslim et al., 2024). Pemosisian mencerminkan bagaimana individu memanfaatkan keahliannya, berkontribusi dalam diskusi, atau menerima panduan dari teman kelompok (Muslim et al., 2024). Melalui diskusi kelompok, ide akan terbentuk karena adanya refleksi dan pertukaran pendapat. Oleh karena itu, diskusi kelompok tidak hanya berfokus untuk mencari solusi yang tepat melainkan memperluas kesempatan belajar dengan melakukan eksplorasi pengetahuan (Muslim et al., 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan pemosisian merupakan proses ketika seseorang menempatkan dirinya dalam peran tertentu saat berinteraksi dengan orang lain, misalnya dalam diskusi kelompok. Melalui komunikasi, setiap individu membentuk dan menjaga hak serta tanggung jawabnya. Dalam konteks pembelajaran, pemosisian terlihat dari cara seseorang berkontribusi, berbagi ide, atau menerima masukan. Proses ini membantu menciptakan pertukaran pendapat yang mendorong terbentuknya ide baru dan memperluas wawasan belajar bersama.

b. Jenis-Jenis Pemosisian Calon Guru

Pemosisian merujuk pada bagaimana seseorang memilih peran tertentu seperti ahli, fasilitator, atau pemula dalam diskusi kelompok (DeJarnette &

González, 2015). Berikut penjelasan pemosisian dalam kelompok seorang ahli, fasilitator, dan pemula menurut (Umamy et al., 2024).

1. Pemosisian Sebagai Ahli

Sebagai ahli, calon guru sekolah dasar memiliki pemahaman mendalam mengenai materi pembelajaran. Peran sebagai ahli:

- a) Mendapatkan pertanyaan dari anggota kelompok.
- b) Mendapatkan wewenang dalam memutuskan pekerjaan.
- c) Memberikan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- d) Membuat pernyataan untuk diberikan sebagai informasi.
- e) Mengajukan pertanyaan untuk meminta informasi

2. Pemosisian Sebagai Fasilitator

Sebagai fasilitator, calon guru sekolah dasar mengatur diskusi kelompok dan menjaga agar semua anggota kelompok berkontribusi secara aktif. Peran sebagai fasilitator:

- a) Mengorganisasikan seluruh kegiatan diskusi
- b) Menumbuhkan partisipasi dari semua anggota kelompok diskusi
- c) Mendorong anggota kelompok untuk berperan aktif selama diskusi berlangsung
- d) Bertanya progres diskusi sudah sampai mana
- e) Mengingatkan waktu hampir selesai

3. Pemosisian Sebagai Pemula

Sebagai pemula, calon guru sekolah dasar cenderung lebih banyak mendengarkan dan mengikuti arahan dari anggota kelompok lain sebagai ahli atau fasilitator. Peran pemula:

- a) bertanya untuk memperjelas konsep kepada anggota kelompok lain
- b) Mempertanyakan pendapat dari anggota kelompok lain
- c) Mengikuti petunjuk atau arahan yang diberikan oleh anggota kelompok lain
- d) Mengamati dan belajar melalui partisipasi pasif selama diskusi berlangsung

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tiga jenis pemosisian dalam diskusi kelompok saling melengkapi satu sama lain. Sebagai ahli, calon guru sekolah dasar memiliki pemahaman lebih mendalam terkait materi pembelajaran. Sebagai fasilitator, calon guru sekolah dasar mengorganisasikan kegiatan diskusi dapat selesai dengan tepat waktu. Sebagai pemula, calon guru sekolah dasar cenderung mengajukan pertanyaan, dan melakukan tugas-tugas sederhana dalam diskusi. Kombinasi berbagai peran tersebut mendukung keberhasilan pembelajaran kolaboratif (DeJarnette & González, 2015).

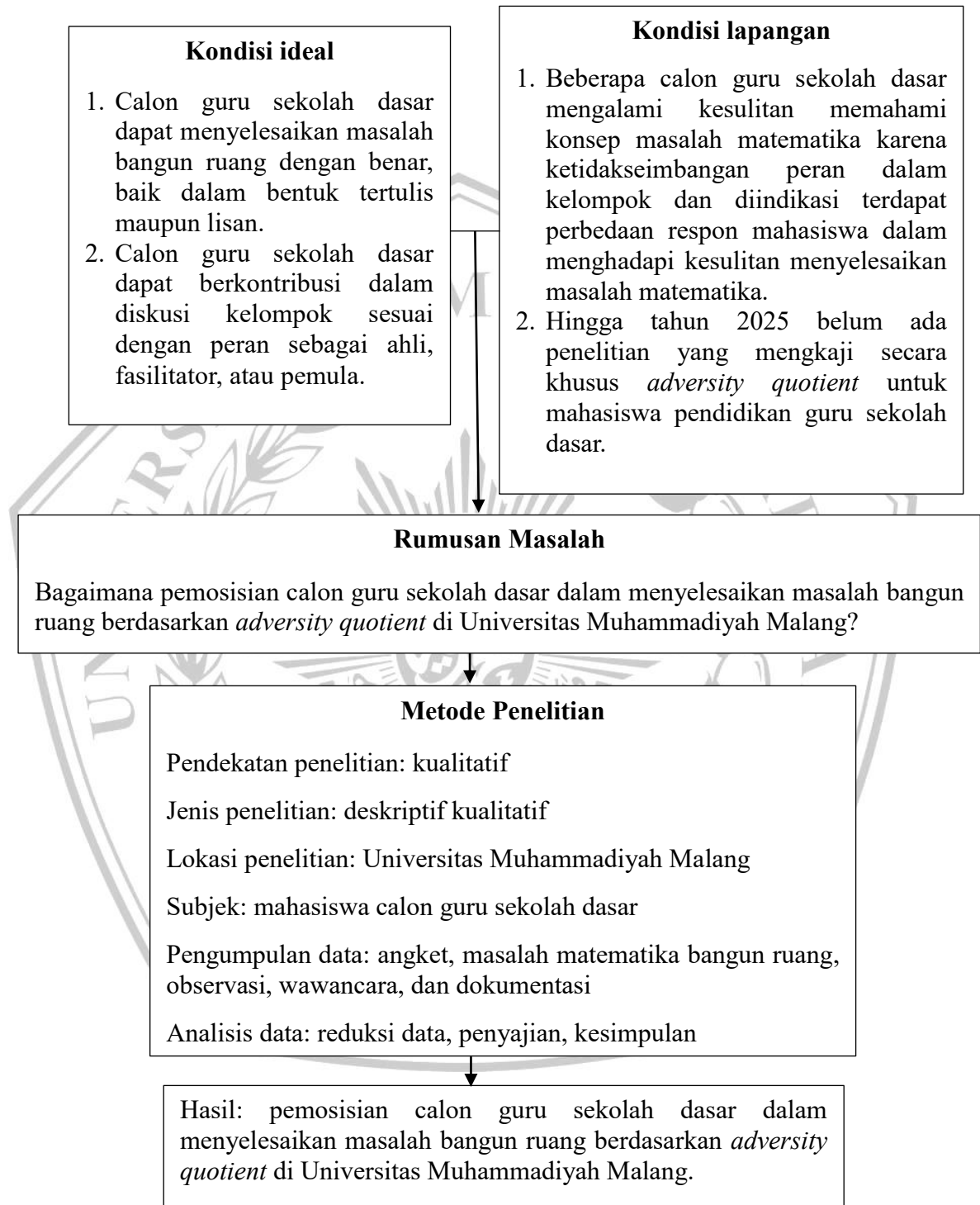
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang mendasari dilakukan penelitian ini yaitu:

Tabel 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian Sebelumnya	
Judul, Nama Peneliti	Deskripsi
<i>Analysis Of Student Positioning In Group Discussions On The Material Of Functional Relations To Students Activeness</i> (Jannah & Subanji, 2024)	a. Fokus penelitian untuk mendeskripsikan pola pemosisian siswa dalam diskusi kelompok pada materi relasi fungsi. b. Subjek penelitian 30 peserta didik kelas VIII H MTsN 1 Kota Malang. c. Pengambilan data dilakukan dengan merekam pembelajaran diskusi kelompok selama empat pertemuan d. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik pemula cenderung berdiskusi secara pasif, peserta didik fasilitator berperan sebagai penyedia kebutuhan diskusi, sedangkan peserta didik ahli sering membuat pernyataan untuk memberikan informasi. Terdapat perubahan pemosisian peserta didik dari ahli ke pemula, pemula ke ahli, fasilitator ke pemula, dan pemula ke fasilitator. Selain itu terdapat peserta didik ahli dan siswa fasilitator yang mempertahankan posisinya secara konsisten
<i>The Causes Of Changes In Student Positioning In Group Discussions Using Polya's Problem-Solving And Commognitive Approaches</i> (Muslim et al., 2024)	a. Fokus penelitian mendeskripsikan penyebab perubahan posisi mahasiswa selama diskusi kelompok dengan menggunakan metode pemecahan masalah dan prinsip kognitif Polya b. Subjek penelitian 30 mahasiswa pendidikan matematika dari STKIP Taman Siswa Bina, Nusa Tenggara Barat c. Data diperoleh melalui tes, wawancara, serta observasi selama diskusi kelompok d. Penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif e. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan posisi disebabkan oleh pergeseran peran di antara kelompok
Penelitian yang akan Dilakukan	
Judul Penelitian	Deskripsi
Pemosisian Calon Guru Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Ruang Berdasarkan <i>Adversity Quotient</i> di Universitas Muhammadiyah Malang	a. Fokus penelitian mendeskripsikan pemosisian calon guru sekolah dasar dalam menyelesaikan masalah bangun ruang berdasarkan <i>adversity quotient</i> di Universitas Muhammadiyah Malang b. Subjek penelitian mahasiswa calon guru sekolah dasar di Universitas Muhammadiyah Malang c. Menggunakan penelitian kualitatif. Data diperoleh melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.8 Kerangka Pikir