

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang mengasah kemampuan pemecahan masalah siswa dan salah satu tolak ukur prestasi siswa. Dalam pembelajaran matematika, pemecahan masalah merupakan hal yang terutama dan sangat penting. Menurut Dahar (fadillah, 2009:4), pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan manusia yang menggabungkan konsep-konsep dan aturan-aturan yang telah diperoleh sebelumnya, dan tidak sebagai suatu keterampilan generik. Pemecahan masalah dapat mendorong siswa untuk lebih siap dalam menghadapi berbagai masalah yang ada. Siswa yang terbiasa dihadapkan dengan masalah dan berusaha memecahkan masalah akan memiliki sifat cepat tanggap dan kreatif. Jika masalah yang diciptakan itu berhubungan dengan kebutuhan sehari – hari maka siswa akan bersemangat untuk memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa kemampuan pemecahan masalah sangatlah penting untuk bisa dimiliki oleh setiap siswa.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan umum dari pembelajaran matematika. Menurut *National Council of Teacher Mathematics* (shadiq, 2009:11) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika adalah kemampuan atau kompetensi esensial dalam mempelajari matematika, yang direkomendasikan untuk dilatihkan serta dimunculkan sejak anak belajar matematika dari sekolah dasar sampai seterusnya. Artinya, setiap siswa dalam segala level kemampuan matematika maupun jenjang pendidikan perlu dilatih dalam memecahkan masalah. Menurut Lencher (dalam Wardhani

2010:15) mendefinisikan pemecahan masalah matematika sebagai proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal.

Menurut Permendiknas No.22 tahun 2006 adalah siswa mampu memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Ketika siswa dilatih dalam menyelesaikan masalah ia akan mampu mengambil keputusan karena siswa menjadi mempunyai keterampilan bagaimana mengumpulkan informasi, menganalisis dan menyadari pentingnya meneliti kembali hasil yang telah diperolehnya.

Menurut Polya (Maarif, 2015:140) mengemukakan bahwa ada empat langkah utama dalam pemecahan masalah, yaitu memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Siswa dikatakan telah mampu memecahkan suatu masalah jika siswa telah mampu memahami soal, mampu merencanakan pemecahan masalah, dan mampu melakukan perhitungan serta memeriksa kembali perhitungan yang telah dilakukan.

Kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika masih dikategorikan rendah. Menurut Syaiful (2012:9) salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa adalah faktor kebiasaan belajar, siswa hanya terbiasa belajar dengan cara menghafal, cara ini tidak melatih kemampuan pemecahan masalah matematika, cara ini merupakan akibat dari pembelajaran konvensional, karena guru mengajarkan matematika dengan menerapkan konsep dan operasi matematika, memberikan contoh mengerjakan

soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru.

Menurut Riyadi, dkk (2013) menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai Ujian Nasional (UN) siswa SMP di Kabupaten Karanganyar yang masih rendah khususnya dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Berdasarkan data dari Pusat Pendidikan Nasional, Balitbang Kemdiknas diketahui bahwa hanya 57,56% siswa SMP di Kabupaten Karanganyar mampu menguasai materi SPLDV dengan baik dan ini sangat jauh berbeda dengan presentase tingkat nasional yaitu mencapai 72%. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa siswa SMP di Kabupaten Karanganyar memiliki kemampuan pemecahan masalah yang masih rendah pada materi SPLDV.

Hal ini juga didukung oleh pengalaman peneliti saat melakukan wawancara dengan salah satu guru di SMP Negeri 22 Kota Jambi pada bulan Oktober 2018 yang mengatakan bahwa sebagian dari siswa masih memiliki pemahaman yang rendah dalam memecahkan masalah matematika. Siswa masih belum terbiasa dalam menghadapi soal-soal pemecahan masalah yang merupakan soal-soal tidak rutin dan siswa masih kebingungan dalam membuat model matematika serta menyimpulkan suatu permasalahan. Dalam pembelajaran matematika di kelas, penekanan pembelajaran masih pada keterampilan penyelesaian soal dengan menggunakan rumus tertentu, sehingga siswa kurang dilatih untuk memecahkan masalah yang sebenarnya merupakan kegiatan pokok dalam pembelajaran matematika. Ketika guru memberikan soal latihan khususnya

pada materi sistem persamaan linear dua variabel banyak siswa yang merasa kesulitan sehingga tidak mengerjakan soal tersebut sampai selesai. Salah satu alasan siswa tersebut adalah tidak mengerti dengan materi aljabar akibatnya banyak siswa yang ketika mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal tersebut memilih untuk tidak mengerjakannya sampai selesai, bahkan ada yang tidak mengerjakan soal tersebut sama sekali. Gejala seperti kasus tersebut Menurut Stoltz (2000) termasuk ke dalam siswa yang memiliki kemampuan *adversity quotient* (AQ) tipe *quitter*.

Kemampuan yang ada pada diri seseorang dalam menghadapi suatu tantangan atau masalah dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut dikenal dengan *adversity quotient* (AQ). *Adversity quotient* (AQ) adalah kemampuan seseorang untuk bertahan menghadapi kesulitan dan mampu mengatasi tantangan hidup. *Adversity* adalah pola-pola kebiasaan yang mendasari cara individu melihat dan merespon peristiwa dalam kehidupannya (dinyatakan dalam bentuk skor). Instrumen AQ digunakan untuk mengukur kemampuan individu menghadapi kesulitan dan meraih sukses. Oleh karena itu, AQ menjadi salah satu faktor yang penting dan berkaitan erat dengan diri siswa dalam proses belajar.

Menurut Stoltz (2000:8), *adversity quotient* (AQ) dapat menjadi indikator untuk melihat seberapa kuatkah seseorang dapat terus bertahan dalam suatu masalah yang sedang dihadapinya. Menurut Stoltz (2000:18-19), *adversity quotient* (AQ) terdiri dari tiga tipe, yaitu (1) *climber*, merupakan sekelompok orang yang selalu berupaya mencapai puncak kesuksesan, siap menghadapi rintangan yang ada, dan selalu membangkitkan dirinya pada kesuksesan, (2) *camper*, merupakan sekelompok orang masih ada keinginan untuk menanggapi

tantangan yang ada, tetapi tidak mencapai puncak kesuksesan dan mudah puas dengan apa yang sudah dicapai, dan (3) *quitter*, merupakan sekelompok orang yang lebih memilih menghindar dan menolak kesempatan yang ada, mudah putus asa, mudah menyerah, cenderung pasif, dan tidak bergairah untuk mencapai puncak keberhasilan.

Siswa *quitter* berusaha menjauh dari permasalahan, begitu melihat kesulitan ia akan memilih mundur, dan tidak berani menghadapi permasalahan. Mereka menghentikan perjuangan untuk mencapai impian, menolak kesempatan yang telah di berikan. Mereka mengabaikan, menutupi, atau meninggalkan dorongan inti yang manusiawi untuk berjuang, dan demikian juga meninggalkan banyak hal yang ditawarkan oleh kehidupan.

Menurut Masfingatin (2012) menyimpulkan bahwa proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan tingkat kecerdasan *adversity quotient* (AQ) nya sebagai berikut: siswa dengan tingkat *adversity quotient* (AQ) tinggi dan *adversity quotient* (AQ) sedang dalam memahami masalah menggunakan proses berpikir asimilasi, dalam menyusun rencana pemecahan masalah menggunakan proses berpikir asimilasi dan akomodasi. Sedangkan siswa *adversity quotient* (AQ) rendah tidak lengkap dalam memahami masalah karena mengalami ketidaksempurnaan proses berpikir asimilasi. Siswa tidak lengkap dalam membuat rencana pemecahan masalah dikarenakan ketidaksempurnaan proses berpikir asimilasi dan akomodasi dan mengakibatkan siswa tidak dapat menjawab dengan benar. Artinya dalam melaksanakan rencana pemecahan masalah siswa *adversity quotient* (AQ) rendah tidak melakukan asimilasi maupun akomodasi. Begitu juga dalam memeriksa kembali hasil

pemecahan masalah, siswa dengan *adversity quotient* (AQ) rendah tidak melakukan asimilasi maupun akomodasi.

Dalam kaitannya dengan kemampuan siswa SMP, Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki setiap siswa. Kemampuan yang ada pada diri siswa dalam menghadapi masalah dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut disebut *adversity quotient* (AQ). Jika *adversity quotient* (AQ) siswa yang termasuk kategori *quitter* yakni tingkatan paling rendah maka siswa tersebut akan langsung menyerah ketika menghadapi kesulitan. Saat mendapat kesulitan belajar, mereka tidak berikhtiar untuk mengatasinya dan hanya berkeluh kesah menghadapi persoalan yang ada. Dengan demikian, prestasi belajar yang dicapainya tidak akan maksimal. Prestasi belajar sebagian besar bergantung pada *adversity quotient* (AQ) sebagai kecerdasan atau kemampuan daya juang dalam menghadapi kesulitan atau persoalan untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Kebanyakan siswa memiliki tipe *quitter* ini sehingga perlu dikembangkan strategi yang sesuai untuk menangani permasalahan yang terjadi pada siswa tipe ini serta mampu menerima dan memahami pelajaran dengan baik.

Salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yang membutuhkan pemecahan masalah sebagai tujuan, proses dan keterampilan dasar adalah sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Materi sistem persamaan linear dua variabel penting karena banyak berkaitan dengan kejadian sehari-hari dan materi ini merupakan materi pengantar untuk mempelajari materi program linear dan sistem persamaan-pertidaksamaan dua variabel yang akan diajarkan di SMA. Namun, peneliti mempunyai pengalaman sewaktu memberikan bimbingan belajar

bahwa siswa memiliki pemecahan masalah yang beragam dan sering melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal terkait materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah Polya Ditinjau Dari *Adversity Quotient* (AQ) Tipe *Quitter* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII E SMPN 22 Kota Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematika siswa berdasarkan langkah polya ditinjau dari *adversity quotient* (AQ) tipe *quitter* pada materi sistem persamaan linear dua variabel?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kemampuan pemecahan masalah matematika berdasarkan langkah polya ditinjau dari *adversity quotient* (AQ) tipe *quitter* pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini:

1. Bagi guru, penelitian ini sebagai masukan dalam menentukan model pembelajaran dan pengalaman guru dalam penggunaan model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses kegiatan pembelajaran.

2. Bagi siswa, yaitu dengan guru mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika, diharapkan agar para siswa dapat memperoleh pembelajaran dengan cara yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka sehingga mereka akan merasa nyaman ketika belajar, serta mampu menerima dan memahami pelajaran dengan baik.
3. Bagi pembaca, yaitu memberikan informasi, khususnya pendidik, mengenai kemampuan pemecahan masalah matematika berdasarkan langkah polya ditinjau dari *adversity quotient* (AQ) tipe *quitter* pada materi sistem persamaan linear dua variabel.
4. Bagi penelitian lain, yaitu sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematika berdasarkan langkah polya ditinjau dari *adversity quotient* (AQ) tipe *quitter* pada materi sistem persamaan linear dua variabel.