

BAB 1

PENDAHULUAN

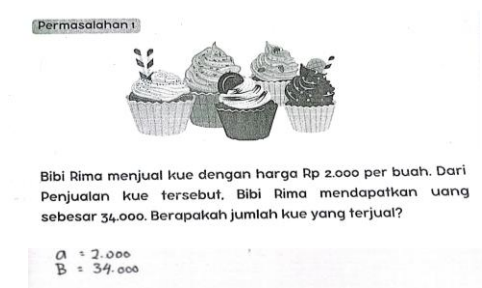
1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk membangun pemahaman siswa dan mendorong kemampuan siswa dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Maka dari itu, pembelajaran matematika tidak lepas dari aktivitas menyelesaikan soal matematika. Pada proses memecahkan soal matematika, setiap siswa tentunya mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memecahkan masalah yang diberikan (Wijaya dkk., 2014). Pratama dan Lestari (2017) mengemukakan bahwa beberapa siswa mengamati masalah dengan membagi cara penyelesaiannya menjadi beberapa tingkatan, contohnya mengerjakan dari soal mudah menuju soal yang sulit. Namun terdapat juga siswa yang asal-asalan ketika menyelesaikan soal matematika. Siswa yang menjawab soal dengan asal-asalan tanpa mempertimbangkannya, disebabkan oleh beberapa kesulitan pada proses menyelesaikan soal tersebut. Hal itu seperti yang dikemukakan oleh Bruno dkk., (2021) masalah-masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran diantaranya adalah siswa sulit dalam memahami masalah dan memecahkan masalah dari soal yang diberikan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanifah & Astriani (2024) mengungkapkan faktor penyebab adanya kesulitan yang dialami oleh siswa diantaranya adalah siswa kesulitan dalam penggunaan konsep, siswa tidak mengetahui maksud dari soal yang diberikan, dan tidak mengetahui bagaimana cara untuk menyelesaikan soal. Lalu Tisnawati & Mujahid (2024) mengungkapkan bahwa siswa masih belum dapat berpikir dengan sesuatu yang abstrak. Berdasarkan hal tersebut, proses berpikir sangat penting dalam mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika.

Berpikir merupakan suatu proses mental seseorang pada saat mencari pemecahan dari sebuah masalah atau penyelesaian dari suatu kondisi yang diberikan (Rahma & Rahaju, 2020). Setiap siswa memiliki proses berpikir yang berbeda dalam memecahkan masalah (Pratama & Lestari, 2017). Proses dalam memecahkan masalah sangatlah penting terlepas dari jawaban akhir yang didapatkan siswa. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Sumartini (2016) dalam memecahkan masalah terdapat suatu proses yang lebih mengutamakan pentingnya prosedur, langkah-langkah strategi yang

ditempuh oleh siswa dalam menyelesaikan masalah dan akhirnya dapat menemukan jawaban dari soal tersebut, bukan hanya pada jawaban itu sendiri. Tetapi pada kenyataan di lapangan, siswa masih menyelesaikan soal tanpa adanya langkah-langkah dan proses dalam menyelesaikan soal tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pendidik di SMP Negeri 14 Tasikmalaya diketahui bahwa beberapa siswa mempunyai kesulitan ketika menyelesaikan soal berbentuk cerita khususnya pada materi persamaan linear satu variabel. Hal tersebut dikarenakan pemahaman konsep dan proses berpikir siswa yang kurang. Lebih lanjut, hasil dari wawancara mengungkapkan bahwa dalam menyelesaikan soal matematika siswa memiliki alternatif cara tersendiri ketika mereka menyelesaikan soal matematika walaupun beberapa siswa cenderung menggunakan konsep yang diajarkan. Pernyataan dari wawancara tersebut sejalan dengan terjadi pada pengamatan awal yang peneliti lakukan pada siswa. Hasil yang didapatkan yaitu siswa masih kurang dalam pemahaman konsep yang mengakibatkan siswa tidak tahu tahapan dalam proses menyelesaikan soal. Terjadinya pemahaman konsep disebabkan kurangnya kemampuan berpikir siswa. Sejalan dengan yang dikemukakan Ngilawajan (2013) mengungkapkan bahwa dengan kemampuan berpikir siswa dapat memiliki pemahaman lebih baik dan menguasai konsep-konsep matematika. Salah satu proses berpikir adalah pengambilan keputusan. Seperti yang diungkapkan oleh Suryabrata mengungkapkan bahwa terdapat tiga tahapan dalam proses berpikir matematika yaitu: pembentukan konsep, logika, dan pengambilan keputusan (Rahma & Rahaju, 2020). Dari hasil pengamatan siswa masih belum mampu mengambil keputusan dengan baik. hal tersebut dapat dilihat pada hasil jawaban soal persamaan linear satu variabel siswa yang tidak memenuhi beberapa indikator pengambilan keputusan masalah sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Hasil Jawaban Siswa Pra Penelitian

Hasil jawaban siswa menyelesaikan soal tersebut memiliki jawaban yang tepat. tetapi siswa kurang tepat pada langkah-langkah dan proses penyelesaiannya. Di mana langkah perhitungan siswa tidak sesuai dengan hasil yang didapatkan. Selain itu, siswa juga tidak dapat menjelaskan bagaimana proses dalam mendapatkan hasil tersebut. Hal tersebut menyebabkan kurangnya kemampuan siswa tersebut dalam pengambilan keputusan. Siswa paham akan tujuan pada soal dan mampu mengidentifikasi masalah pada soal. Tetapi siswa tidak menemukan alternatif jawaban yang benar. Siswa tersebut dapat mengumpulkan informasi pada soal dan mengetahui tujuannya tetapi siswa tersebut tidak tahu bagaimana cara menemukan jawaban yang benar. Lalu ia tidak mengevaluasi alternatif jawaban yang dikerjakan dengan memeriksa apakah pilihan tersebut benar atau tidak sehingga hasil jawaban dan proses pengerjaannya bertolak belakang. Siswa juga tidak dapat menjelaskan alasan-alasan pada proses pengerjaan dan pengambilan keputusan yang dilakukan. Artinya siswa hanya memenuhi dua dari sembilan indikator, siswa tersebut hanya memenuhi dua indikator. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa adanya hubungan antara kategori pengambilan keputusan dengan indikator-indikator yang dicapai pada pengambilan keputusan ketika menyelesaikan soal matematika. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana kategori-kategori pengambilan keputusan siswa dalam menyelesaikan soal matematika.

Pentingnya mengetahui bagaimana siswa dalam mengambil suatu keputusan dalam menyelesaikan soal matematika tentunya menjadi suatu hal yang penting untuk dikaji. *Decision making* merupakan salah satu tahapan dari proses berpikir yang penting dimiliki dalam memecahkan masalah. Winarso dalam Setyaningrum & Widiyastuti (2020) mengungkapkan bahwa dalam proses pemecahan masalah terdapat hubungannya dengan proses pengambilan keputusan. Maka dari itu permasalahan tersebut perlu di atasi karena dalam memecahkan masalah merupakan suatu proses yang lebih mengutamakan pentingnya prosedur, langkah-langkah strategi yang ditempuh oleh siswa dalam menyelesaikan masalah dan akhirnya dapat menemukan jawaban dari soal tersebut, bukan hanya melihat jawaban itu sendiri (Sumartini, 2016). Ruseffendi dalam Zamnah (2017) mengemukakan bahwa pemecahan masalah merupakan sebuah pendekatan sifatnya umum dan sangat mengutamakan proses daripada hasil yang didapatkan. Dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan

bahwa, jawaban akhir bukan merupakan hal yang utama dalam menyelesaikan soal, meskipun jawabannya benar. Tetapi pada kenyataan di lapangan siswa masih menjawab soal tanpa adanya proses dalam mendapatkan jawaban tersebut. Jika hal tersebut dibiarkan maka siswa akan menjadi kebiasaan dan akan berdampak pada kemampuan matematis siswa. Kebiasaan menerka jawaban tanpa melakukan penyelesaiannya terlebih dahulu harus diubah dengan pengambilan keputusan yang mendasar ketika mengerjakan soal matematika (Fardani & Surya, 2017). Selain itu, Nur dan Wikandari (dalam Shanti et al. 2017) mengatakan bahwa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan mengambil keputusan yang rasional mengenai apa yang diperbuat dan dipercaya merupakan salah satu tujuan utama dunia sekolah. Maka dari itu dibutuhkan adanya penelitian untuk dikaji lebih dalam mengenai bagaimana pengambilan keputusan siswa dalam menyelesaikan soal matematika untuk menjadi bahan kajian dan pertimbangan untuk menciptakan pembelajaran lebih baik lagi dalam bidang pendidikan.

Pengambilan keputusan (*decision making*) merupakan proses kognitif yang membentuk kepribadian dan menentukan sikap seseorang (Rahmawati, 2020). Menurut Maxim dalam Winarso (2014) mengemukakan bahwa kemampuan *decision making* diasumsikan sebagai suatu hal yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran matematika. Adapun untuk kategori cara pengambilan keputusan diantaranya berdasarkan intuisi, heuristik, empiris, dan rasional (Wang & Ruhe, 2007). Berdasarkan hal tersebut, pada proses menyelesaikan suatu permasalahan, setiap individu memiliki cara pengambilan keputusan yang berbeda-beda dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Perbedaan pengambilan keputusan yang dilakukan siswa ketika mengerjakan soal matematika tentunya disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya faktor afektif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Paputungan & Paputungan (2023) mengungkapkan bahwa fungsi afektif dalam proses pembelajaran sangat penting dan memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi, perhatian, pengambilan keputusan, pemrosesan informasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut aspek afektif menjadi salah satu faktor yang berperan pada cara pengambilan keputusan yang dilakukan. salah satu aspek afektif yang dimiliki seseorang adalah *adversity quotient* yang merupakan proses bagaimana

siswa dalam merespons suatu masalah. *Adversity quotient* adalah salah satu aspek afektif yang memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika (Eta & Ariyanti, 2023). Perbedaan respons siswa diantaranya adalah siswa mempunyai tekad atau usaha untuk mengerjakan soal matematika tersebut sampai selesai, dan ada juga siswa yang merasa masalah tersebut sulit untuk dikerjakan yang mengakibatkan soal tersebut tidak dapat diselesaikan. Menurut Bruno et al, (2021) Respon individu dalam menghadapi suatu masalah dan kesulitan disebut dengan *Adversity Quotient*. AQ memiliki keterhubungan dengan pengambilan keputusan masalah seperti yang diungkapkan oleh Warapsari (2015) seseorang yang memiliki tingkat AQ lebih tinggi dapat mengendalikan dirinya ketika menghadapi sebuah masalah sehingga hal tersebut akan mempermudah dirinya ketika mengambil keputusan. Stoltz (2000) mengungkapkan bahwa tingkat AQ yang rendah akan menyebabkan pengambilan keputusan yang buruk. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Yuliantin dalam Rahma & Rahaju (2020) AQ memengaruhi seseorang dalam memilih keputusan. setiap orang dengan tipe AQ yang berbeda, baik *climbers*, *campers*, maupun *quitters*, cenderung menggunakan cara yang berbeda dalam pengambilan keputusan.

Adversity quotient merupakan salah satu cara yang digunakan seseorang untuk menghadapi sebuah kesulitan (Pangma et al., 2009). Sejalan dengan yang dikatakan oleh Stoltz (2000) *adversity* merupakan sebuah kesulitan atau tantangan yang dihadapi oleh seseorang sehingga tidak jarang orang yang menyerah dan patah semangat dalam menghadapi tantangan tersebut. Stoltz juga mengungkapkan ada 3 tipe pada *adversity quotient* diantaranya adalah *quitter*, *camper*, *climber*. Kemudian terdapat 4 dimensi yang menjadi indikator AQ yaitu *control/kendali*, *origin* dan *ownership/asal* – usul dan pengakuan, *reach/Jangkauan*, *endurance/daya tahan*. AQ sangat berperan dalam pembelajaran. Hal itu sejalan dengan pernyataan Purwanti (2019) bahwa AQ mendukung keberhasilan siswa dalam meningkatkan pembelajaran. Maka dari itu AQ penting untuk diperhatikan untuk meningkatkan kesuksesan hasil belajar (Aini & Mukhlis, 2020). Menyelesaikan masalah merupakan salah satu kesulitan yang umum dialami siswa pada pembelajaran matematika dan AQ menjadi bagian dari faktor psikologis dari timbulnya kesulitan siswa dalam memecahkan masalah matematika (Wahab et al, 2022). Selain itu, (Afri et al., 2023) mengungkapkan pentingnya AQ yang tinggi sangat diperlukan untuk meraih tujuan dalam hidup seseorang yang

memiliki AQ dengan tingkat tinggi bisa tercapai dan tidak langsung menyerah dalam memecahkan masalah meskipun banyak masalah yang perlu dihadapi. Daya tahan siswa yang rendah tersebut menjadi faktor tidak terselesaikannya soal matematika yang diberikan. Tingkat AQ yang rendah menjadi faktor rendahnya kemampuan pengambilan keputusan siswa.

Penelitian mengenai pengambilan keputusan (*decision Making*) diantaranya dilakukan oleh Hanik dkk., (2023) meneliti tahapan pengambilan keputusan berdasarkan gender, dengan hasil yang didapatkan bahwa laki-laki lebih baik dalam mengambil keputusan dibanding perempuan. Penelitian yang dilakukan oleh Mawarti (2020) yang berjudul *Analisis Decision Making Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Matematika TIMSS*. Pada penelitian ini tidak ditinjau dari variabel apa pun, hanya terbatas mendeskripsikan kemampuan *decision making* siswa SMP dalam menyelesaikan soal TIMSS. Maka dari itu penulis tertarik untuk meninjau kategori cara pengambilan keputusan berdasarkan aspek lain yaitu *adversity quotient*.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara pengambilan keputusan yang dilakukan oleh siswa jika ditinjau dari tipe-tipe *adversity quotient*. Adapun yang berbeda dari penelitian ini adalah tidak hanya melihat dari bagaimana siswa mengambil keputusan tetapi juga ditinjau dari *adversity quotient* yang dimiliki setiap siswa untuk mengambil keputusan ketika memecahkan soal matematika. Hasil penelitian dan kajian tersebut menjadi dasar penulis untuk melakukan kaji lebih dalam lagi tentang “ANALISIS PENGAMBILAN KEPUTUSAN (*DECISION MAKING*) SISWA SMP DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL DITINJAU DARI *ADVERSITY QUOTIENT*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, didapatkan suatu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana pengambilan keputusan (*decision making*) siswa SMP dalam menyelesaikan soal cerita persamaan linear satu variabel ditinjau dari *Adversity quotient*?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Analisis

Analisis merupakan suatu aktivitas mengamati dan menyelidiki suatu objek dengan cara mendeskripsikan atau memberikan gambaran objek dan menyusun kembali bagian-bagian objek untuk dikaji dan ditelaah secara mendalam dan rinci. Analisis bertujuan untuk memperluas, memperdalam dan mendeskripsikan objek yang akan diteliti. Maka dari itu, penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif atau gambaran terperinci. Sumber data penelitian merujuk pada teori Spradley yang terdiri dari 3 elemen yaitu tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*). Teknik pengumpulan data penelitian dengan menggunakan angket atau kuesioner, tes kemampuan pengambilan keputusan, dan wawancara. Kemudian untuk analisis data mengambil teori Miles dan Huberman terdiri dari reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), penarikan kesimpulan dan verifikasi (*drawing dan verifying conclusion*). Untuk menguji bahwa yang dikumpulkan adalah benar, maka akan dilakukan uji keabsahan dengan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi data penelitian. Selain triangulasi teknik, digunakan triangulasi waktu pada angket untuk melihat jawaban yang konsisten dengan dilakukan pengisian angket sebanyak 3 kali. Analisis dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah untuk mendeskripsikan pengambilan keputusan (*decision making*) ditinjau dari *adversity quotient* dengan kategori *camper*, *climber*, dan *quitter*.

1.3.2 Pengambilan Keputusan (*Decision Making*)

Decision making atau pengambilan keputusan merupakan suatu proses pemikiran seseorang untuk memilih suatu opsi atau pilihan dari berbagai cara yang ada dalam menyelesaikan suatu permasalahan untuk mencapai suatu tujuan. Kemampuan merupakan suatu tingkatan atau kapasitas seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Kemampuan dapat dikatakan suatu ukuran keterampilan, keahlian seseorang dalam bidang tertentu. Dari definisi tersebut, kemampuan pengambilan keputusan (*decision making*) merupakan tingkat seseorang untuk melakukan proses pengambilan keputusan

seseorang untuk memperoleh hasil akhir. Terdapat empat kategori cara pengambilan keputusan yaitu, kategori intuisi, empiris, heuristik, dan rasional. Kategori intuisi memiliki kriteria berdasarkan pilihan mana yang lebih sering didengar, kecenderungan, dan dugaan, serta pernyataan tidak terdapat bukti. Kategori empiris memiliki kriteria berdasarkan hasil percobaan, estimasi atau perkiraan, pengetahuan yang sudah dimiliki. Kategori heuristik memiliki kriteria berdasarkan teori, peraturan dan informasi yang ada. Kategori rasional didasarkan sebuah permasalahan, kelebihan dan kekurangan, serta beberapa pilihan yang ada. Kemudian terdapat 9 proses dalam pengambilan keputusan diantaranya mengidentifikasi masalah pada soal, mengidentifikasi tujuan, menemukan alternatif jawaban yang benar, menyelesaikan masalah, mengevaluasi alternatif jawaban, dapat mengambil keputusan, mengevaluasi hasil keputusan, mampu mempresentasikan hubungan antara masalah yang dihadapi dengan hal-hal yang diketahui dalam soal dengan keputusan yang telah diambil, dan mampu mengingat hubungan antara masalah yang dihadapi dengan hal yang diketahui dalam soal dengan keputusan yang telah diambil. pada penelitian ini dianalisis pengambilan keputusan berdasarkan AQ sehingga akan diambil subjek yang memiliki indikator pengambilan keputusan paling banyak dari setiap tipe AQ yang dimilikinya.

1.3.3 Soal Cerita Persamaan Linear Satu Variabel

Soal cerita merupakan soal yang memiliki bentuk berisi sebuah uraian. Soal cerita menjadi salah satu cara untuk mengukur kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan matematika. Pada soal cerita biasanya berhubungan dengan permasalahan di kehidupan sehari-hari. Soal cerita cenderung memiliki yang lebih sulit dibandingkan soal dengan bentuk pilihan ganda atau bentuk non kontekstual. Salah satunya soal berbentuk cerita dapat ditemui pada materi persamaan linear satu variabel. Persamaan linear satu variabel merupakan persamaan yang memiliki variabel berpangkat paling tinggi satu yang hanya memiliki satu variabel. Persamaan linear satu variabel dihubungkan dengan tanda sama dengan serta PLSV merupakan kalimat terbuka.

1.3.4 Adversity Quotient (AQ)

Adversity quotient merupakan kekuatan perlawanan atau daya tahan seseorang dalam menghadapi rintangan atau kesulitan ketika dihadapkan suatu masalah. Konsep AQ sama halnya seperti Konsep *intelligence quotient* (IQ) dan *emotional quotient* (EQ) yang mempunyai peranan penting dalam mencapai kesuksesan seseorang. *Adversity quotient* diklasifikasikan menjadi tiga kategori AQ, yaitu *climber*, Peralihan *camper* ke *climber*, *camper*, peralihan *quitter* ke *camper*, dan *quitter*. Selain itu, terdapat empat dimensi sebagai indikator *adversity quotient* yang terdiri dari *control*/kendali, yaitu kemampuan seseorang untuk mengendalikan kesulitan-kesulitan, *origin* dan *ownership*/asal usul dan pengakuan, yaitu kemampuan seseorang untuk menyadari dan mengakui dirinya yang menyebabkan munculnya kesalahan itu terjadi *reach*/Jangkauan yaitu kemampuan seseorang untuk menilai sesuatu masalah yang tidak mempengaruhi kegiatan lainnya, *endurance*/daya tahan yaitu kemampuan seseorang dalam bersikap percaya diri dalam menghadapi kesulitan yang ada.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengambilan keputusan (*decision making*) siswa SMP dalam menyelesaikan soal persamaan linear satu variabel ditinjau dari *Adversity Quotient*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan dedikasi pada perkembangan pengetahuan terkhusus pada bidang pendidikan mengenai kemampuan pengambilan keputusan (*decision making*) peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan matematika ditinjau dari *adversity quotient*. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Menjadi bahan kajian bersama untuk memudahkan pihak sekolah dalam merancang pembelajaran yang sesuai AQ yang dimiliki peserta didik sehingga diharapkan hal tersebut akan memperbaiki pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik.