

ANALISIS PROSES PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMP MELALUI PROJECT BASED LEARNING BERDASARKAN ADVERSITY QUOTIENT

Arezqi Tunggal Asmana¹, Ariq Naufal
Nugroho²

Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan¹; arezqitunggal@unisda.ac.id¹
Universitas Islam Darul ‘Ulum Lamongan²; ariqnaufal65@gmail.com²

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pemecahan masalah matematis berdasarkan Adversity Quotient yang dimiliki siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII B MTs Tanwirul Qulub Tahun Pelajaran 2021/2022. Subjek terdiri dari 6 orang yakni 2 siswa dengan kategori climber, 2 siswa dengan kategori camper, dan 2 siswa dengan kategori quitter. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pre test, post test, angket dan wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui Adversity Quotient siswa berdasarkan 3 kategori secara keseluruhan. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa proses pemecahan masalah matematis siswa berdasarkan Adversity Quotient kategori climber, camper, dan quitter memiliki proses yang berbeda-beda. Siswa berdasarkan Adversity Quotient kategori climber mampu melakukan proses pemecahan masalah matematis dengan baik pada 4 indikator pemecahan masalah dengan maksimal yang mengakibatkan keberhasilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Siswa berdasarkan Adversity Quotient kategori camper mampu memahami masalah dengan baik, merencanakan pemecahan masalah dengan tepat, melaksanakan rencana penyelesaian dengan baik, tetapi kurang maksimal dalam memeriksa kembali. Siswa berdasarkan Adversity Quotient kategori quitter belum memenuhi keempat indikator pemecahan masalah matematis.

Kata Kunci: proses pemecahan masalah, project based learning, Adversity Quotient

Abstract. The purpose of this study was to determine the process of solving mathematical problems based on students' Adversity Quotient. This research was conducted in class VIII B of MTs Tanwirul Qulub for the 2021/2022 Academic Year. The subjects consisted of 6 people, namely 2 students in the climber category, 2 students in the camper category, and 2 students in the quitter category. Data collection techniques used were pre-test, post-test, questionnaires and interviews. The questionnaire was used to find out the Adversity Quotient of students based on the 3 categories as a whole. Based on the results of the research, it can be seen that the process of solving students' mathematical problems based on the Adversity Quotient for the climber, camper, and quitter categories has different processes. Students based on the Adversity Quotient in the climber category are able to carry out the process of solving mathematical problems well on 4 problem solving indicators with the maximum which results in success in solving the problems they face. Students based on the Adversity Quotient in the camper category are able to understand the problem well, plan the correct solution to the problem, carry out the settlement plan well, but are not optimal in checking again. Students based on the Adversity Quotient quitter category have not fulfilled the four indicators of mathematical problem solving.

Keywords: problem solving process, project based learning, Adversity Quotient

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa pada setiap jenjang pendidikan. Pentingnya matematika tidak hanya dipelajari di dalam kelas, namun matematika dekat dengan kegiatan kehidupan sehari-hari. Seperti yang disebutkan dalam Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 bahwa matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.

Solso (dalam Mawaddah & Anisah, 2015) menyebutkan bahwa pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menentukan solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik. Pemecahan masalah merupakan suatu usaha untuk menemukan jalan keluar dari suatu kesulitan dan mencapai tujuan yang tidak dapat dicapai dengan segera (Indarwati dkk., 2014).

Menurut Yamin (2012), salah satu keterampilan yang sangat erat kaitannya dengan karakteristik matematika adalah belajar untuk memecahkan masalah. Kemampuan pemecahan masalah tersebut berkaitan dengan karakteristik yang dimiliki matematika yang digolongkan dalam berpikir tingkat tinggi. Berpikir tingkat tinggi adalah komponen-komponen yang terletak pada urutan lebih tinggi dari keseluruhan proses kognitif manusia misalnya berpikir, pembuatan konsep, penalaran, bahasa, pembuatan keputusan, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

Proses untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah

tersebut dapat dilakukan melalui latihan membuat keputusan dan kesimpulan dari suatu masalah yang ada berdasarkan pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif. Siswa diharapkan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang penekanannya pada penalaran, keterampilan dalam penerapan matematika, dan pembentukan sikap percaya diri.

Menurut Polya (dalam Widyastuti, 2015), adapun proses pemecahan masalah terdapat 4 fase pembentukan kemampuan pemecahan masalah, yaitu: proses pemahaman masalah (*understanding the problem*), perencanaan solusi masalah (*making a plan*), penyelesaian masalah (*solving the problem*), dan memeriksa kembali hasil penyelesaian masalah (*looking back*). Jadi, dalam proses penyelesaian pemecahan masalah siswa diharapkan mampu menerapkan aturan-aturan matematika yang telah dipelajari sebelumnya dan digunakan untuk memecahkan masalah dengan memperhatikan langkah-langkah yang telah ditentukan.

Proses pembelajaran di sekolah akan berhasil jika ditunjang oleh aspek psikologis yang berhubungan dengan *attitude* siswa dalam proses pembelajaran lebih spesifik lagi dalam hal mengerjakan tugas-tugas berupa soal pemecahan masalah yang membutuhkan ketekunan dan keuletan dalam menyelesaikannya. Siswa mampu memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Jadi, suatu proses pembelajaran di kelas dikatakan berhasil jika terjadi perubahan perilaku positif siswa dalam kehidupannya.

Setiap siswa dalam menyelesaikan masalah matematika memiliki cara yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Siswa dapat menyelesaikan atau memecahkan masalah yang ada dengan baik apabila didukung oleh kemampuan menyelesaikan masalah yang baik pula. Kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengubah dan mengolah suatu permasalahan atau kesulitan yang terjadi dalam hidupnya dan menjadikan masalah tersebut menjadi suatu tantangan yang harus diselesaikan dengan sebaik-baiknya dikenal dengan *Adversity Quotient* (AQ).

Adversity Quotient (AQ) dimulai pertama kali melalui perkembangan kognitif. Para remaja akan belajar tentang bagaimana merespon atau menyelesaikan beberapa pertanyaan dari masalah yang ada. Pengalaman dari anak-anak telah dimulai perkembangannya sejak mereka lahir dimana mereka dapat memperbaiki atau mengembangkannya. Oleh karena itu, orang tua dapat memperhatikan dengan baik anak-anak mereka sehingga anak-anak tersebut dapat tumbuh dengan baik.

Adversity Quotient (AQ) menurut Stoltz (2000) menyebutkan bahwa *Adversity Quotient* (AQ) dapat menjadi indikator untuk melihat seberapa kuat seseorang dapat terus bertahan dalam suatu masalah yang sedang dihadapinya. Selain itu juga, *Adversity Quotient* dapat menjadi indikator untuk melihat bagaimana seseorang dapat mengatasi masalahnya, apakah mereka dapat keluar sebagai pemenang, atau mereka akan mundur di tengah jalan, atau bahkan tidak mau menerima tantangan sedikit pun.

Stoltz (dalam Yani dkk., 2016)

mengelompokkan manusia berdasarkan AQ dengan tiga kategori: *Quitter* (AQ Rendah), *Camper* (AQ Sedang), dan *Climber* (AQ Tinggi). Kategori *Quitter* cenderung berusaha untuk menjauh dari masalah yang dihadapinya. Kategori *Camper* cenderung merasa puas dengan kondisi atau suatu keadaan yang sudah dicapai, dan tidak ingin mengambil resiko yang lebih besar terhadap apa yang sudah dilakukannya. Kategori *Climber* cenderung menerima semua masalah yang dihadapi, menjalankannya dan mampu menerima resiko apapun itu. Seorang *Climber* sadar akan kesulitan yang dan mau berusaha untuk mengatasi kesulitan tersebut.

Menurut Serin (2019), model pembelajaran *project based learning* (PjBL) juga dapat menjadi salah satu solusi bagi guru untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa. *project based learning* (PjBL) adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa yang melibatkan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya dengan eksplorasi masalah otentik dan melakukan tugas yang dirancang dengan baik.

Hasil observasi awal peneliti di MTs Tanwirul Qulub, masih terdapat siswa yang belum yakin akan kemampuan pada diri masing-masing khususnya pada materi statistika. Banyak siswa yang belum mampu memecahkan masalah matematika dengan baik sehingga proses dari segala bentuk pemecahan masalah matematika tidak terealisasikan dengan baik pula.

Hasil penelitian yang relevan oleh Supriadi dkk. (2021) menyimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas X IPA-1 SMA Negeri 3 Kota Sorong berdasarkan langkah-langkah Polya ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ) pada tahap pemahaman masalah mampu

menuliskan dan menyebutkan yang diketahui serta menyebutkan apa yang ditanyakan saat wawancara, namun cenderung belum mampu dalam menuliskan apa yang ditanyakan dalam bentuk model matematika. Pada tahap penyusunan rencana pemecahan masalah dan tahap melaksanakan rencana pemecahan masalah, cenderung mampu menghubungkan apa yang diketahuinya maupun yang ditanyakan dalam menyusun strategi dan menyelesaikan masalah dengan benar dan tepat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian berupa “Analisis Proses Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Melalui Project Based Learning Berdasarkan *Adversity Quotient*”. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pemecahan masalah terhadap *Adversity Quotient* kategori *climber*, *camper*, dan *quitter* yang dimiliki siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan kembali atau hal-hal yang sudah disebutkan dimana hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2013). Data adalah bahan mentah yang perlu diolah, sehingga menghasilkan informasi atau keterangan yang menyimpulkan fakta (Arifin, 2020). Data kualitatif dalam penelitian ini didapatkan dari analisis hasil tes dan wawancara yang menghasilkan data deksriptif berupa kata-kata atau lisan dari subjek yang diamati.

Penelitian ini menggunakan sumber data primer. Sumber data primer, yaitu

sebuah data yang langsung didapatkan dari sumber dan diberi kepada pengumpul data atau peneliti. Menurut Arikunto (2013), pengertian data primer adalah data yang dikumpulkan melalui pihak pertama, biasanya dapat melalui wawancara, jejak dan lain-lain. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah *pretest*, *posttest*, wawancara siswa, dan juga angket *Adversity Quotient* (AQ) pada siswa kelas VIII B MTs Tanwirul Qulub.

Penelitian ini didasarkan kepada siswa kelas VIII B MTs Tanwirul Qulub yang hadir dengan siswa berjumlah 23 siswa. Kemudian semua siswa tersebut diberikan angket. Setelah hasil angket tersebut dianalisis maka diperoleh tiga kelompok siswa yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) kategori *climber*, *camper*, dan *quitter*. Hasil pengelompokan data *Adversity Quotient* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Klasifikasi *Adversity Quotient* (AQ)

Kategori <i>Adversity Quotient</i> (AQ)	Banyaknya Siswa
<i>Climber</i>	2
<i>Camper</i>	12
<i>Quitter</i>	9

Dari hasil angket, dapat dilihat bahwa terdapat 2 siswa dengan kategori *climber*, 11 siswa dengan kategori *camper*, dan 9 siswa dengan kategori *quitter*. Setelah itu, dipilih 6 orang yang dipilih 2 orang setiap kategorinya. Enam orang subjek tersebut yaitu subjek pertama siswa yang memiliki *Adversity Quotient* kategori *climber* (ACL1), subjek kedua yang memiliki *Adversity Quotient* kategori *climber* (ACL2), subjek pertama yang memiliki *Adversity Quotient* kategori *camper* (ACM1), subjek kedua siswa yang memiliki *Adversity Quotient* kategori *camper* (ACM2), subjek pertama siswa yang memiliki *Adversity Quotient* kategori *quitter* (AQT1), dan subjek

kedua siswa yang memiliki *Adversity Quotient* kategori *quitter* (AQT2). Adapun siswa yang menjadi subjek penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Subjek Penelitian

No	Nama Siswa	Kategori <i>Adversity Quotient</i> (AQ)	Kode Siswa
1	AS	<i>Climber</i>	ACL1
2	KVA		ACL2
3	ASS	<i>Camper</i>	ACM1
4	DRS		ACM2
5	ASRP	<i>Quitter</i>	AQT1
6	SA		AQT2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memiliki *Adversity Quotient* kategori *climber*, *camper* dan *quitter* mempunyai kelengkapan dalam proses pemecahan masalah matematis yang berbeda-beda. Proses pemecahan masalah matematis merupakan langkah-langkah yang dilakukan siswa dalam memecahkan sebuah masalah dimana proses ini terdiri dari kemampuan memahami masalah, kemampuan merencanakan pemecahan masalah, kemampuan melaksanakan rencana, dan kemampuan memeriksa kembali. Berikut akan dibahas proses pemecahan masalah matematis siswa berdasarkan *Adversity Quotient* masing-masing.

1. Proses Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berdasarkan *Adversity Quotient* Kategori *Climber*

Berdasarkan data penelitian yang telah diketahui, siswa dengan *Adversity Quotient* kategori *climber* dapat memenuhi indikator pemecahan masalah matematis mulai dari kemampuan memahami masalah, kemampuan merencanakan pemecahan

masalah, kemampuan melaksanakan rencana, dan kemampuan memeriksa kembali. Saat proses pengambilan berlangsung siswa dapat menyelesaikan soal dengan baik dan benar tanpa terjadi kesalahan dalam perhitungan.

Dalam memahami masalah, siswa dapat menyebutkan informasi yang ada pada soal, yaitu menuliskan informasi yang diketahui dan ditanyakan pada soal dengan lengkap dan benar. Pada tahap ini, siswa telah memenuhi salah satu indikator pemecahan masalah matematis, yaitu kemampuan memahami masalah. Selain itu, siswa mampu menjelaskan rencana apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal tes tersebut yaitu dengan menggunakan rumus tersebut untuk menyelesaikan soal tersebut sesuai dengan yang ditanyakan pada soal. Pada tahap ini, siswa telah memenuhi indikator pemecahan masalah matematis yang kedua, yaitu kemampuan merencanakan pemecahan masalah.

Rencana penyelesaian mampu dilakukan siswa dengan memperoleh langkah-langkah penyelesaian secara lengkap dan mengarahkan pada jawaban yang benar. Siswa juga mampu menjelaskan terkait dengan langkah-langkah penyelesaian sesuai dengan perencanaan awal pada hasil jawaban yang sudah dikerjakan. Pada tahap ini siswa telah memenuhi indikator pemecahan masalah matematis yang ketiga, yaitu kemampuan melaksanakan rencana. Selain itu, siswa mampu melakukan pemeriksaan kembali pada langkah-langkah penyelesaian dan jawaban yang telah diperolehnya untuk meyakini bahwa jawaban siswa memang sudah benar. Siswa juga dapat menarik kesimpulan dari jawaban yang telah diperolehnya sesuai dengan indikator pemecahan masalah yang keempat, yaitu kemampuan memeriksa kembali. Hal ini selaras dengan teori Stoltz (2000) yang mengatakan bahwa orang dengan tipe

Climber adalah tipe orang yang berusaha mencapai puncak kesuksesan, siap menghadapi rintangan yang ada, dan selalu membangkitkan dirinya pada kesuksesan. Oleh karena itu, siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *climber* memenuhi 4 indikator pemecahan masalah Polya.

2. Proses Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berdasarkan *Adversity Quotient* Kategori *Camper*

Berdasarkan data penelitian yang telah diketahui, siswa dengan *Adversity Quotient* kategori *camper* dapat memenuhi 3 indikator dalam proses pemecahan masalah matematis yaitu kemampuan memahami masalah, kemampuan merencanakan pemecahan masalah, dan kemampuan melaksanakan rencana. Pada indikator kemampuan memeriksa kembali, siswa tidak melakukan pengecekan pada jawaban apakah jawaban tersebut sudah mengarah pada jawaban yang benar. Selain itu juga, siswa tidak menyimpulkan hasil jawaban yang telah diperolehnya. Saat proses pengambilan berlangsung siswa dapat menyelesaikan soal dengan baik dan benar tanpa terjadi kesalahan dalam perhitungan. Dalam kemampuan memahami masalah, siswa dapat menyebutkan informasi yang disebutkan dalam soal, yaitu menuliskan yang diketahui dan ditanyakan dengan lengkap dan benar. Pada tahap ini siswa memenuhi indikator pemecahan masalah matematis yang pertama, yaitu kemampuan memahami masalah.

Kemudian siswa mampu memikirkan rencana penyelesaian yang tepat untuk menjawab soal tes tersebut. Siswa juga menjelaskan dalam rencana yang akan dilakukan

untuk menyelesaikan soal tes tersebut. Pada tahap ini, siswa memenuhi indikator pemecahan masalah matematis yang kedua yaitu, kemampuan merencanakan pemecahan masalah. Rencana penyelesaian mampu dilakukan siswa dengan memperoleh langkah-langkah penyelesaian secara lengkap dan mengarahkan pada jawaban yang benar. Siswa juga mampu menjelaskan terkait dengan langkah-langkah penyelesaian sesuai dengan perencanaan awal pada hasil jawaban yang sudah dikerjakan. Pada tahap ini siswa telah memenuhi indikator pemecahan masalah matematis yang ketiga, yaitu kemampuan melaksanakan rencana.

Siswa paham dengan apa yang dituliskan, namun tidak melakukan pemeriksaan kembali pada langkah-langkah penyelesaian dari jawaban yang sudah diperolehnya. Siswa juga tidak menuliskan kesimpulan terhadap hasil jawabannya pada lembar jawaban. Hal ini mengartikan bahwa siswa tidak memenuhi indikator pemecahan masalah matematis yang keempat, yaitu kemampuan memeriksa kembali. Siswa dengan *Adversity Quotient* kategori *camper* mampu memenuhi 3 indikator pemecahan masalah matematis yaitu kemampuan memahami masalah, kemampuan merencanakan pemecahan masalah, dan kemampuan melaksanakan rencana. Hal ini selaras dengan teori Stoltz (2000) yang mengatakan bahwa siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *camper* masih memiliki kemauan dalam menghadapi masalah yang ada, akan tetapi cenderung tidak ingin mengambil resiko sehingga mampu menghentikan perjalanannya cukup sampai di sini. Hasil penelitian Yani dkk. (2016) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis pada kategori *camper* banyak mengalami kesulitan pada indikator kemampuan memeriksa kembali. Kesulitan yang

dialami oleh subjek kategori *camper* disebabkan karena lupa pada konsep dan terkadang kurang teliti ketika memecahkan masalah. Oleh karena itu, siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *camper* memenuhi 3 indikator pemecahan masalah Polya.

3. Proses Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berdasarkan *Adversity Quotient* Kategori *Quitter*

Berdasarkan data penelitian yang telah diketahui, siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *quitter* tidak memenuhi 4 indikator pemecahan masalah matematis yaitu kemampuan memahami masalah, kemampuan merencanakan pemecahan masalah, kemampuan merencanakan masalah, dan kemampuan memeriksa kembali. Dalam memahami masalah, siswa AQT1 hanya mampu menjelaskan yang diketahui pada soal nomor 1 tanpa menuliskan yang ditanyakan. Namun, pada soal nomor 2 siswa tidak menjelaskan yang diketahui maupun yang ditanya, sedangkan siswa AQT2 tidak menuliskan informasi pada soal nomor 1 dan nomor 2, yaitu menuliskan yang diketahui dan ditanyaka pada soal tersebut. Pada tahap ini, siswa belum memenuhi indikator pemecahan masalah matematis yang pertama, yaitu kemampuan memahami masalah.

Dalam indikator kemampuan merencanakan pemecahan masalah, siswa tidak mampu menjelaskan rencana yang digunakan dalam menyelesaikan soal. Siswa juga merasa kesulitan dengan soal tes yang diberikan. Pada tahap ini, siswa belum memenuhi indikator pemecahan masalah matematis yang kedua, yaitu kemampuan merencanakan pemecahan masalah. Dalam indikator kemampuan melaksanakan rencana, siswa

berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *quitter* hanya menuliskan jawaban secara langsung tanpa memberikan langkah-langkah penyelesaiannya. Pada tahap ini, siswa belum memenuhi indikator pemecahan masalah matematis yang ketiga, yaitu kemampuan melaksanakan rencana.

Dalam indikator kemampuan memeriksa kembali, siswa tidak melakukan pengecekan terhadap jawaban maupun memberikan kesimpulan pada hasil jawaban. Hal itu dikarenakan siswa tidak yakin dengan hasil yang sudah diperoleh sehingga siswa hanya mengerjakan yang mampu dikerjakan walaupun jawaban tersebut salah. Pada tahap ini, siswa belum memenuhi indikator pemecahan masalah yang keempat, yaitu kemampuan memeriksa kembali. Hal ini selaras dengan teori Stoltz (2000) yang mengatakan bahwa siswa dengan *Adversity Quotient* kategori *quitter* adalah siswa yang berusaha menjauh dari permasalahan. Siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *quitter* lebih cepat putus asa, memilih untuk menghindari dari permasalahan, bahkan berhenti atau menyerah ketika mengalami sebuah masalah.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses pemecahan masalah matematis siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *climber*, *camper*, dan *quitter* memiliki proses yang berbeda-beda. Hal tersebut dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

Siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *climber* dalam memecahkan masalah pada materi statistika, mampu memecahkan masalah yang dihadapi dengan baik. Siswa tersebut juga mampu mengungkapkan perencanaan yang dilakukan, mereka mampu memantau langkah penyelesaian

mereka dengan baik dan selalu memeriksa hasil jawabannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *climber* mampu melakukan proses pemecahan masalah matematis dengan baik pada 4 indikator pemecahan masalah dengan maksimal yang mengakibatkan keberhasilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *camper* mampu memecahkan masalah yang dihadapi dengan kurang lengkap. Siswa tersebut mampu melaksanakan 3 indikator pemecahan masalah matematis, yaitu kemampuan memahami masalah, kemampuan merencanakan pemecahan masalah dan kemampuan melaksanakan rencana dengan baik tetapi tidak memeriksa hasil jawabannya maupun memberikan kesimpulan pada hasil yang telah diperolehnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *camper* mampu memahami masalah dengan baik, merencanakan pemecahan masalah dengan tepat, melaksanakan rencana penyelesaian dengan baik, tetapi kurang maksimal dalam memeriksa kembali.

Siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *quitter* dalam memecahkan masalah cenderung mudah menyerah. Siswa tersebut tidak mampu memahami soal dengan baik, tidak merencanakan pemecahan masalah dengan tepat, tidak melakukan langkah-langkah atau proses dalam menyelesaikan masalah tersebut tetapi menuliskan jawaban yang kurang tepat, dan tidak memeriksa kembali jawaban yang diperolehnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa berdasarkan *Adversity Quotient*

kategori *quitter* belum memenuhi keempat indikator pemecahan masalah matematis.

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya di antaranya siswa sebaiknya berlatih dalam memecahkan masalah dengan menyelesaikan soal-soal yang ada. Selain itu, siswa sebaiknya selalu meningkatkan *Adversity Quotient* mereka sendiri, karena siswa berdasarkan *Adversity Quotient* kategori *climber* mampu membimbing menuju hasil terbaik dalam memecahkan masalah matematika dan mampu meningkatkan motivasi dalam belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Arikunto, S. (2013). *Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan Problem Based Learning untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pengembangan Pendidikan*, 30(1), 17–27.
- Mawaddah S. & Anisah H. (2015). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (*generative learning*) di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 166-175.
- Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah

Tsanawiyah. Diakses dari: https://simpuh.kemendikbud.go.id/regulasi/permendikbud_58_14.pdf. [22 Agustus 2022].

Langkah-Langkah Polya Ditinjau dari Adversity Quotient. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 43-57.

Serin, H. (2019). Project Based Learning in Mathematics Context. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 5(3), 232-236.

Stoltz, P. G. (2000). *Adversity Quotient (Mengubah Hambatan Menjadi Peluang)*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Supriadi, Hidayani, Rusani, I, & Trisnawati, N. F. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Menggunakan Langkah-Langkah Polya Ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Campers dan Tipe Quitters. *AdMathEdu*, 11(1), 73-86.

Widyastuti, R. (2015). Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau dari *Adversity Quotient* Tipe Climber. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 183-193.

Yamin, M. (2012). *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*. Jakarta: Referensi.

Yani, M., Ikhsan, M., & Marwan. (2016). Proses Berpikir Siswa Sekolah Menengah Pertama dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan