

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berlangsung secara bersamaan. Proses pendidikan itu sendiri sudah tentu tidak dapat dipisahkan dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan Sumber Daya Manusia.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan agar peserta didik atau siswa dapat mencapai tujuan tertentu. Agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah di tentukan, maka diperlukan wahana yang dapat digambarkan sebagai kendaraan. Dengan demikian pembelajaran matematika adalah kegiatan pendidikan yang menggunakan matematika sebagai kendaraan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam hal ini guru matematika akan mampu menggunakan matematika untuk membawa siswa menuju tujuan yang ditetapkan.<sup>2</sup>

Matematika berkembang seiring dengan peradaban manusia. Sejarah ilmu pengetahuan menempatkan matematika pada bagian puncak hierarki ilmu pengetahuan. Seakan-akan menjadi satu bagi ilmu pengetahuan. Peletakan demikian

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik , *Kurikulum dan Pembelajaran* .(Jakarta:Bumi Aksara , 2010), hal. 1

<sup>2</sup> Soejadi , *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. (ttp: Dirjend Perguruan Tinggi DEPDIKNAS 2006 ), hal. 6

ini menimbulkan mitos bahwa matematika adalah penentu tingkat intelektualitas seseorang. Jika seseorang tidak mengerti matematika, berarti tidak pintar. Padahal kepintaran seseorang itu bermacam-macam, ada yang jenius dalam bidang seni, namun tidak mengerti matematika sama sekali.<sup>3</sup>

Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal dari kemajuan segala bidang (terutama sains dan teknologi), dibanding dengan negara lainnya yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subjek yang sangat penting. Sejak bangku SD sampai perguruan tinggi, bahkan mungkin sejak play group atau sebelumnya (*baby school*), di Indonesia syarat penguasaan terhadap matematika jelas tidak bisa dikesampingkan. Untuk dapat menjalani pendidikan selama di bangku sekolah sampai kuliah dengan baik, maka anak didik dituntut untuk dapat menguasai matematika dengan baik.<sup>4</sup>

Menurut wakil Presiden I Himpunan Matematika Indonesia Abdur Rahman As'ari dalam Moch. Masykur Ag. "Belajar matematika tidak harus serius, namun bisa menyisipkannya dalam pengalaman sehari-hari. Berikan pemahaman konsep matematika seperti mengajarkan anak pemahaman kuantitas. Tanyakan pada anak, es krim A dengan B mana yang ukurannya lebih besar. Yang penting, orang tua memberikan stimulasi yang memadai. Saat anak sudah bisa berkomunikasi, kita bisa memasukkan informasi seperti pengenalan konsep perbandingan lebih besar, lebih kecil, dan sebagainya. Angka hanyalah simbol, sebaiknya anak memahami proses di

---

<sup>3</sup> Masykur Ag dan Abdul Halim, *Mathematical Intelligence*. (Yogyakarta: Ar Ruz Media, 2008), hal. 66

<sup>4</sup>*Ibid.*, hal. 42

balik angka. Dari *magnitude* inilah anak bisa mulai mengenal konsep angka, hal inilah yang terkadang sering diabaikan orang tua.<sup>5</sup>

Berkaitan dengan kecerdasan matematika anak, Gagan mengatakan, kecerdasan matematika bisa mengembangkan kecerdasan lainnya, “Meski tidak berkaitan secara langsung namun fungsinya bisa membantu anak menyelesaikan masalah menggunakan dimensi matematika”. Dengan kata lain, perkembangan kemampuan matematika melahirkan pemikiran sistematis pada anak.<sup>6</sup>

Ada beberapa hal yang menjadi penentu kesuksesan seseorang. Yang banyak dibicarakan tentu saja seputar *Intelligence Quotient* (intelektual), *Emotional Quotient* (emosional) dan *Spiritual Quotient* (spiritual). Namun, ada lagi faktor penentu kesuksesan yang belum banyak dibicarakan orang, yaitu *Adversity Quotient (AQ)* yang diperkenalkan oleh Paul G. Stoltz. *AQ* digunakan untuk menilai sejauh mana seseorang menghadapi masalah rumit dan penuh tantangan dan bahkan merubahnya menjadi sebuah peluang.

Ada anak yang memiliki *Intelektual Quotient (IQ)* di atas rata-rata, memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik, juga penyesuaian dirinya baik, tapi kurang mampu menghadapi masalah-masalah yang menghadang. Pada akhirnya ia tak berhasil mencapai apa-apa yang menjadi tujuannya. Oleh karena itu kemampuan anak dalam mengatasi masalah atau kesulitan merupakan faktor yang penting dalam mencapai keberhasilan.

---

<sup>5</sup> Masykur Ag dan Abdul Halim, *Mathematical Intelligence...*, hal. 79

<sup>6</sup>*Ibid.*, hal. 80

*Adversity Quotient (AQ)* adalah kerangka pikir baru untuk memahami dan memperbaiki semua fase keberhasilan. *AQ* merupakan kemampuan untuk bertahan di tengah halangan dan rintangan. *AQ* adalah suatu cara pandang kita untuk melihat hidup ini seperti sebuah perjalanan, sebuah pendakian. Dengan demikian, bila kita memahaminya, maka sebuah tujuan hidup ini adalah ibarat sebuah puncak gunung yang akan kita daki.

Untuk itulah *AQ* menjadi sedemikian penting dalam hidup kita. Pertama, *AQ* menunjukkan seberapa baik kita dapat bertahan menghadapi kesulitan dan mengatasinya. Penelitian menunjukkan bahwa orang sukses adalah orang yang tetap gigih berusaha, meskipun banyak rintangan, bahkan terancam bayangan kegagalan sekalipun. Tidak ada orang yang mencapai sukses sejati tanpa merasakan kegagalan sebelumnya.

Kedua, *AQ* merupakan alat ukur yang dapat memprediksi siapa yang mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang jatuh. Semua orang memiliki potensi besar untuk menjadi sukses, namun sedikit orang yang meyakini potensi dirinya bahwa ia bisa sukses. Orang yang memiliki keyakinan akan potensi dirinya dapat bekerja dengan baik, tenang dan melangkah pasti. Sementara orang yang meragukan kemampuan dirinya akan bekerja dengan kinerja rendah.

Stoltz mengibaratkan mengatasi masalah dengan mendaki gunung. Dalam mengatasi masalah terdapat tiga tipe anak, yakni: tipe *quitter* (mereka yang berhenti), tipe *camper* (mereka yang berkemah), dan tipe *climber* (mereka yang mendaki).

Jika istilah Stoltz adalah "mendaki gunung" dianalogikan dengan belajar matematika, maka tentu ada juga tiga tipe siswa dalam belajar matematika, yaitu

siswa *quitter*, *camper*, *climber*. Siswa *quitter* adalah mereka yang menganggap matematika itu rumit, njlimet, membingungkan, dan bikin pusing saja. Mereka menerima bahwa matematika itu sulit, lalu menyerah dan berhenti mencoba menyelesaikan tugas-tugas matematika. Siswa *camper* adalah mereka yang memperoleh skor 60 pada kuis matematika di sekolahnya. Mereka sudah sangat puas dengan perolehan itu. Mereka tidak memaksimalkan usahanya walaupun peluang dan kesempatannya ada. Tidak ada usaha untuk lebih giat belajar. Mereka cepat puas dan merasa cukup berada di posisi tengah. Siswa *climber* adalah mereka yang dalam belajar matematika sudah mempunyai tujuan atau target yang harus dicapai. Untuk mencapai tujuan itu, mereka mampu mengusahakan dengan ulet dan gigih. Tak hanya itu, mereka juga memiliki keberanian dan disiplin tinggi. Tugas-tugas yang diberikan guru diselesaikannya dengan baik dan tepat waktu. Merekalah yang menjadi peserta olimpiade matematika.<sup>7</sup>

Faktor dominan pembentuk *AQ* adalah sikap pantang menyerah. Sikap inilah yang perlu ditanamkan kepada ketiga tipe siswa tadi. Kecerdasan ini menyangkut kemampuan seseorang untuk tetap gigih dan tegar dalam kesulitan dan penderitaan demi cita-cita. Saatnya membangun cara pandang bahwa kesulitan adalah bagian dari pertumbuhan menuju kemandirian melalui kegigihan dan ketekunan. Kesulitan bukan disingkirkan dari hadapan anak, melainkan keberanian perlu ditumbuhkan dalam diri anak untuk menghadapi kesulitan dalam belajar di sekolah. Materi dan metode

---

<sup>7</sup> Sudarman, *Penerapan Adversity Quotient dalam Pembelajaran Matematika*. (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Pembelajarannya Volume I, IKIP PGRI Sumenep 2007), hal 8

pembelajaran matematika hendaknya tidak hanya menarik namun juga menantang anak.

Sampai dewasa ini matematika dianggap sulit oleh siswa. Mungkin hal ini disebabkan oleh objeknya yang abstrak atau cara mengajar guru yang kurang menarik. Setiap siswa tidak dapat menghindari dari kesulitan dalam belajar matematika. Harus disadari bahwa pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Oleh karena itu *AQ* sangat diperlukan dalam belajar matematika.

*AQ* lebih banyak berkembang di masa kecil seseorang. Sehingga penerapannya dalam pembelajaran matematika sebaiknya dimulai dari sekolah dasar. Menerapkan *AQ* dalam pembelajaran matematika berarti pemilihan model pembelajaran, termasuk langkah-langkah pembelajaran sampai kepada evaluasinya memperhatikan *AQ* siswa.

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model pembelajaran ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dan juga sangat berguna untuk membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerjasama. Oleh karena itu model pembelajaran yang digunakan dalam penerapan *AQ* dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pendekatan pemecahan masalah.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Sudarman, *Penerapan Adversity...*, hal. 12

Salah satu untuk mengembangkan kemampuan dan ketrampilan anak didik agar berkembang dengan baik adalah dengan memberikan motivasi. Motivasi adalah kondisi psikologis yang menimbulkan, mengarahkan, dan mempertahankan tingkah laku tertentu. Winkel menyatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arahan pada kegiatan belajar itu demi mencapai tujuan. Motivasi merupakan syarat mutlak untuk belajar dan mempengaruhi arah aktivitas yang dipilih serta intensitas keterlibatan seseorang dalam suatu aktivitas.<sup>9</sup>

Alasan peneliti melakukan penelitian di MTsN Karangrejo adalah berdasarkan pengalaman yang dilakukan selama dua bulan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang ditugaskan oleh STAIN Tulungagung sebagai mata kuliah wajib yang harus ditempuh pada semester tujuh. Peneliti merasa dalam mengajar siswa kelas VIII, sebagian dari mereka kurang tertarik dan termotivasi pada mata pelajaran matematika karena beberapa faktor yang mempengaruhi, salah satunya pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Biasanya guru menerapkan pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Dalam hal ini, peneliti mengambil materi kubus dan balok dengan alasan bahwa materi tersebut lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, materi tersebut cocok diterapkan untuk model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pendekatan pemecahan masalah.

Berkaitan dengan hal ini, peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang pengaruh

---

<sup>9</sup> <http://episentrum.com/artikel-psikologi/motivasi/diakses> tgl 02 Nopember 2010

*Adversity Quotient* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap prestasi dan motivasi. Di mana nantinya peneliti akan melaksanakan posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan *Adversity Quotient* (AQ) dengan setting pembelajaran kooperatif dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran matematika konvensional.

## **B. Batasan Masalah Dan Rumusan Masalah**

### 1. Batasan Masalah

Bidang penelitian ini sangat luas, sehingga perlu adanya batasan masalah. Untuk tingkat *Adversity Quotient* (AQ) hanya mengukur lima komponen yaitu, *Control* (Kendali), *Origin* (Asal usul), *Ownership* (Pengakuan), *Reach* (Jangkauan), *Endurance* (Daya Tahan). Adapun dalam motivasi belajar terdapat empat komponen yaitu *attention* (perhatian terhadap pelajaran), *relevance* (keterkaitan), *confidence* (kepercayaan diri), dan *satisfaction* (kepuasan).

Sedangkan prestasi belajar siswa yang digunakan adalah nilai post test tentang materi kubus dan balok yang diambil pada pertemuan keempat setelah diadakan pembelajaran tentang materi tersebut.

### 2. Rumusan Masalah

Dari permasalahan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

- a. Apakah terdapat pengaruh *Adversity Quotient* (AQ) dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap prestasi belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011?

- b. Apakah terdapat pengaruh *Adversity Quotient (AQ)* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011?
- c. Apakah terdapat pengaruh *Adversity Quotient (AQ)* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap prestasi dan motivasi belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh *Adversity Quotient (AQ)* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap prestasi belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Adversity Quotient (AQ)* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011.
3. Untuk mengetahui pengaruh *Adversity Quotient (AQ)* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap prestasi dan motivasi belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo tahun ajaran 2010/2011.

#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

##### 1. Secara teoritis

Penelitian ini sebagai sumbangan untuk menambah dan memperkaya khasanah keilmuan tentang pengaruh *Adversity Quotient (AQ)* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap prestasi dan motivasi belajar matematika.

##### 2. Secara praktis

- a. Bagi institusi pendidikan sebagai salah satu bahan rujukan dalam pengorganisasian isi bidang studi pada pelajaran lain.
- b. Bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam mengorganisasi isi bidang studi sebelum materi diberikan kepada siswa dan guru dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan karakter siswa, materi pembelajaran, situasi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.
- c. Bagi siswa sebagai bekal pengetahuan agar bisa memahami konsep dari pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya dan digunakan untuk proses materi berikutnya, serta siswa lebih memahami materi dengan selalu mengaitkan isi pembelajaran yang mereka dapatkan.
- d. Bagi peneliti sebagai bahan pemikiran yang lebih mendalam untuk meningkatkan pengetahuan dan untuk pengembangan diri lebih lanjut.

#### **E. Penegasan Istilah**

##### 1. Penegasan konseptual

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

a. *Adversity Quotient (AQ)*

Stoltz mendefinisikan *AQ* dalam tiga bentuk:

- 1) *AQ* adalah kerangka kerja konseptual baru untuk memahami dan meningkatkan semua bagian dari kesuksesan. Dimana *AQ* berlandaskan pada sebuah penelitian yang bernilai penting, dengan mengkombinasikan pengetahuan yang praktis dan baru sehingga merumuskan sesuatu yang diperlukan untuk mencapai sukses.
- 2) *AQ* adalah suatu ukuran untuk mengetahui respon individu terhadap kesulitan.
- 3) *AQ* adalah serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah, untuk memperbaiki respon individu terhadap kesulitan.<sup>10</sup>

b. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative Learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.<sup>11</sup>

c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert Slavin, dkk. STAD kependekan dari Student Team

---

<sup>10</sup> P.G.Soltz, *Adversity Quotient :Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, terj.T.Hermaya (Jakarta:Gramedia,2005), hal. 9

<sup>11</sup> <http://www.unjabisnis.com/2010/04/jurnal-model-pembelajaran-kooperatif-learning.html> diakses tgl 31 Oktober 2010

Achievement Divisions. Dalam STAD, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya.<sup>12</sup> Setiap anggota tim menggunakan lembar kerja akademik dan saling membantu untuk menguasai materi ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar sesama anggota tim.

d. Prestasi

Prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam bukti laporan yang disebut rapor.<sup>13</sup>

e. Motivasi

Motivasi dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice (Kooperatif Learning Teori, Riset dan Praktek)* terj. Nurulita (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 11

<sup>13</sup> [http://ipiems.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=33:kesuksesan-dalam-mencapai-prestasi-belajar&catid=1:halaman-depan&Itemid](http://ipiems.com/index.php?option=com_content&view=article&id=33:kesuksesan-dalam-mencapai-prestasi-belajar&catid=1:halaman-depan&Itemid), diakses tgl 02 Nopember 2010

<sup>14</sup> Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal.75

## 2. Penegasan Operasional

Berdasarkan judul di atas, Pengaruh *Adversity Quotient (AQ)* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa adalah pengaruh yang ditimbulkan dari adanya *Adversity Quotient (AQ)* dengan setting pembelajaran kooperatif tipe STAD yang akan membuat siswa termotivasi dan lebih bersemangat, giat dan tekun dalam belajar, sehingga prestasi siswa akan meningkat. Dalam hal ini peneliti memfokuskan pelajaran matematika untuk siswa kelas VIII MTsN Karangrejo.

## F. Sistematika Skripsi

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini, maka penulis memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bagian Awal, terdiri dari halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian isi skripsi, terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain:

Bab I Pendahuluan, meliputi (a) latar belakang masalah, (b) batasan masalah dan rumusan masalah, (c) tujuan penelitian (d) kegunaan penelitian, (e) penegasan istilah dan (f) sistematika skripsi.

Bab II Landasan Teori, yang terdiri dari: (a) hakikat matematika, (b) *Adversity Quotient(AQ)*, (c) pembelajaran kooperatif, (d) pembelajaran kooperatif

tipe STAD, (e) prestasi, (f) motivasi, (g) studi pendahuluan dan asumsi penelitian, (h) hipotesis penelitian, (i) kajian peneliti terdahulu, (j) paradigma penelitian.

Bab III Metode Penelitian meliputi (a) pola dan jenis penelitian, (b) populasi, sampling dan sampel penelitian, (c) data, sumber data, dan variabel, (d) metode dan instrumen pengumpulan data, (e) analisa data, dan (f) prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian yang berisi, (a) deskripsi singkat mengenai lokasi penelitian, (b) penyajian data hasil penelitian, (c) analisa data dan pengujian hipotesis, (d) rekapitulasi dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup dari keseluruhan bab yang berisi (a) kesimpulan dan (b)saran.

Bagian akhir dari skripsi memuat hal-hal yang sifatnya komplementatif yang berfungsi untuk menambah validitas isi skripsi yang terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Demikian sistematika pembahasan dari skripsi yang berjudul “*Pengaruh Adversity Quotient (AQ) dengan Setting Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pokok Kubus Dan Balok Kelas VIII MTsN Karangrejo Tahun Ajaran 2010/2011*”.