

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu unsur yang penting dalam rangka mendukung pembangunan nasional melalui pembentukan sumber daya manusia yang unggul, berkualitas dan mampu berkompetensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan memegang peranan penting serta menjadi suatu factor utama dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pada Bab II pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup> Oleh karena itu, kegiatan dalam pendidikan perlu dilaksanakan secara terpadu, serasi, teratur dan terencana serta pada pelaksanaannya perlu dukungan aktif dari berbagai kelompok masyarakat, keluarga dan lembaga pendidikan. Pendidikan adalah suatu usaha berbentuk kegiatan yang disengaja, teratur dan berencana untuk mengembangkan perilaku individu dalam meningkatkan pendidikan suatu negara sehingga terjadi sebuah perubahan dan mampu bersaing dengan negara lain.

---

<sup>1</sup> Huri Surendri dan Tuti Mardalena, *Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar*, dalam *Jurnal Formatif* 3, no. 2 105-114: hal. 106

Pendidikan merupakan “*Agen of Change*” salah satu hal yang penting dalam membentuk karakter bangsa yang bermutu dan berdaya saing tinggi, terutama pada revolusi 4.0 atau bahkan 5.0. Era revolusi 4.0 memberikan perubahan terhadap manusia secara fundamental. Kohler dan Weisz mengatakan bahwa era revolusi industry 4.0 suatu pendekatan untuk mengontrol proses produksi dengan melakukan sinkronisasi waktu, serta penyatuan dan penyesuaian produksi. Menurut Aon pada era revolusi 4.0 sangat membutuhkan tiga keterampilan yaitu literasi digital, literasi teknologi dan literasi manusia.<sup>2</sup> Literasi digital bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menganalisis dan menggunakan informasi big data. Literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap aplikasi teknologi dan cara kerja mesin. Literasi manusia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan penguasaan ilmu desain. Pada era revolusi ini literasi memiliki peran penting dalam menghadapi permasalahan pada kehidupan sehari-hari. Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan setiap insan manusia. Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam proses pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan pelajaran yang terstruktur, terorganisir dan berjenjang artinya antara materi satu dengan satu yang lainnya saing berkaitan, matematika juga sumber bagi ilmu pengetahuan yang lain, artinya banyak ilmu pengetahuan yang berkaitan dan bergantung pada matematika.<sup>3</sup> Matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir siswa dan sangat berkaitan erat

---

<sup>2</sup> Farah Indrawati, *Peningkatan Literasi Matematika Di Era Revolusi 4.0*, *Prosiding Seminar Nasional Sains 1*, No.1: 382-386. hal 382

<sup>3</sup> Dian Rosita dan Rochmad, *Analisis Kesalahan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Ditinjau dari Adversity Quotient Pada Pembelajaran Creative Problem Solving*, *Unnes Journal of Mathematics Education Research* 5, No.2 (2016): 106-113, hal 107

dengan pemecahan masalah. Pada setiap jenjang sekolah pembelajaran matematika memiliki tujuan yaitu untuk membantu siswa dalam memahami konsep dan menerapkannya dalam berbagai situasi agar siswa mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Pembelajaran matematika pada lingkungan sekolah tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung atau menerapkan rumus, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis.

Menurut Cokroft:2018 matematika perlu diajarkan kepada siswa karena selalu digunakan pada kehidupan sehari-hari, semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, sebagai sarana komunikasi yang kuat, singkat dan padat, dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, meningkatkan kemampuan logis, ketelitian dan kesadaran keruangan serta memberikan kepuasan terhadap usaha dalam memecahkan masalah.<sup>4</sup> Sehingga dari pernyataan cockroft tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa matematika harus diberikan kepada siswa salah satu alasanya yaitu penerapan matematika dalam segala segi kehidupan. Sedangkan untuk penerapannya dalam bidang matematika pada kehidupan sehari-hari disebut literasi matematika.

Pada abad ke-21 ini, perkembangan teknologi dan pengetahuan sangatlah pesat. Salah satu kemampuan yang mendukung kemampuan pada abad 21 adalah kemampuan literasi matematika. Menurut *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) (2013) dan Stacey (2011) Literasi Matematika adalah kemampuan seorang individu dalam merumuskan, menggunakan dan menafsirkan matematika dalam berbagai

---

<sup>4</sup> Khairunnisa Dan Nana Sepriyanti, *Analisis Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik Di Kelas XI IPA 1 MAN 1 Padang Berdasarkan Kemampuan Matematika*, dalam *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2019): 32-43, hal 33

konteks. Literasi matematika membantu seseorang dalam mengenal peran matematika dunia dan membantu seseorang untuk membuat pertimbangan maupun mengambil suatu keputusan yang dibutuhkan. Pada konsep literasi matematika memiliki 3 hal utama yang menjadi pokok pikiran yaitu<sup>5</sup> (1) kemampuan merumuskan, menerapkan dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks yang selanjutnya disebut proses matematika, (2) penalaran matematis dan penggunaan konsep, fakta dan alat matematika untuk menjelaskan, mendiskripsikan dan memprediksi fenomena, dan (3) manfaat dari kemampuan literasi matematika yaitu dapat membantu seseorang dalam menerapkan matematika kedalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud dari keterlibatan masyarakat yang konstruktif dan reflektif.

PISA (*Programme Internationale for Student Assesment*) merupakan suatu studi Internasional yang menguji (alat ukur) prestasi dan sains siswa yang mendekati akhir wajib belajar untuk mengetahui kesiapan siswa daalam menghadapi tantangan masyarakat-pengetahuan (*knowledge society*).<sup>6</sup> Salah satu kegiatan dari program PISA adalah menilai kemampuan literasi matematika yang dirancang untuk siswa dengan usia 15 tahun keatas dan diselenggarakan setiap 3 tahun oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD). OECD (*Organization for Economic Co-operation and Development*) merupakan organisasi bentukan dari PBB yang bergerak pada bidang pengembangan ekonomi dunia dan bermarkas di Paris, Prancis. Indonesia sendiri telah bergabung menjadi anggota PISA (secara khusus dalam penilaian literasi matematika)

---

<sup>5</sup> Mirna Wati, dkk, *Analisis Kemampuan Literasi Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMPN 6 Semarang*, dalam *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, No.5 (2019): hal 97-106.

<sup>6</sup> Sitti Busyrah Muchsin, dkk, *Pengembangan LKM Geometri Analitik Bidang Berbasis RME Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika*, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2018): hal 2016-222.

bersama dengan negara-negara lainnya, seperti Singapura, China dan Inggris. Literasi matematika diartikan sebagai kemampuan seseorang individu untuk merumuskan, menerapkan dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks, termasuk kemampuan penalaran secara matematis dan menggunakan konsep, prosedur, fakta dan alat matematika untuk menggambarkan, menjelaskan atau memperkirakan fenomena/kejadian.

Kemampuan literasi matematika siswa dalam *Program for International Student (PISA)* dibagi menjadi 6 tingkat/level, level 1 merupakan capaian paling rendah dan level 6 merupakan capaian yang paling tinggi.<sup>7</sup> Johar:2012 mengungkapkan bahwa pada setiap level memiliki tingkat kompetensi yang harus dicapai oleh setiap siswa yaitu pada level- 1 siswa mampu menjawab pertanyaan konteksnya secara umum serta semua informasi yang relevan dengan pertanyaan. Pada Level- 2 siswa mampu menginterpretasikan dan mengenali situasi dalam konteks, sehingga siswa harus mampu memilih informasi yang relevan dari sumber tunggal dan menggunakan cara representasi tunggal. Pada Level- 3 siswa mampu melaksanakan prosedur dengan baik, dalam menerapkan strategi pemecahan masalah yang sederhana dengan pengambilan keputusan yang tepat. Pada Level- 4 siswa mampu bekerja secara efektif dengan model dalam situasi yang konkret tetapi kompleks. Mereka dapat memilih dan mengintegrasikan representasi yang berbeda, dan menghubungkannya dengan situasi nyata. Pada Level- 5 siswa mampu menerapkan model matematika pada situasi yang kompleks, mengetahui kendala-kendala yang akan dihadapi dan membuat dugaan-dugaan serta memilih,

---

<sup>7</sup> Marzuki Ahmad dan Dwi Putria Nasution, *Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pendekatan Kontekstual*, dalam *Jurnal Education and Development* 7 No.2 (2019): hal. 103

membandingkan, mengevaluasi strategi untuk memecahkan masalah yang kompleks dengan menggunakan model matematika. Pada Level ke- 6 siswa mampu melakukan konseptualisasi dan generalisasi dengan menggunakan informasi berdasarkan pemodelan dan penelaahan dalam situasi yang kompleks, menghubungkan sumber informasi yang berbeda dengan fleksibel dan mampu menerjemahkannya. Dalam PISA, setiap level pada soal menggambarkan kecakapan dari siswa dalam memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari yang membutuhkan matematika dalam menyelesaikannya. Kecakapan yang biasa disebut oleh PISA sebagai literasi matematika merujuk pada kemampuan siswa dalam merumuskan masalah secara matematis berdasarkan konsep-konsep dan hubungan-hubungan yang melekat pada masalah yang muncul, kemudian menerapkan prosedur matematika untuk memperoleh hasil matematika dan menafsirkan hasilnya kedalam bentuk yang berhubungan dengan masalah awal.

Pemecahan masalah merupakan aktifitas dasar dalam menghadapi kehidupan manusia yang beragam. Menurut Wahyudi & Anugeraheni pemecahan masalah adalah mencari jalan keluar dalam menghadapi kesulitan. Banyak para ahli yang mengembangkan pemecahan masalah, salah satunya adalah polya. Menurut *Polya* ada empat tahapan dalam memecahkan masalah yaitu<sup>8</sup> memahami permasalahan (*understanding the problem*), merencanakan penyelesaian masalah (*devising a plan*), menyelesaikan masalah sesuai dengan rencana (*carrying out the plan*) dan pengecekan kembali terhadap jawabannya (*looking back*). Pemecahan

---

<sup>8</sup> Siti Para Umamah, dkk, *Proses Berpikir Siswa Dalam Memecahkan Masalah Teori Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient*, dalam *Seminar Nasional dan Pendidikan Matematika (2020)*: hal 105

masalah adalah suatu proses yang terencana dan perlu dilaksanakan agar dapat memperoleh penyelesaian tertentu dari sebuah masalah tersebut.

Pemecahan masalah adalah suatu proses untuk menemukan jawaban oleh individu yang menerapkan pengetahuan dan keterampilan (kemampuan kognitif) mereka yang sudah ada ke alat dan aplikasi untuk memenuhi persyaratan situasi baru yang tidak dikenal, sehingga penyelesaian masalah dianggap sebagai model aktivitas mental yang tinggi dan diharapkan bahwa individu mampu menyelesaikan pemecahan masalah nyata dengan baik.<sup>9</sup> Salah satu bagian penting dalam Pemecahan masalah yang dilaksanakan oleh setiap individu dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Pada dasarnya setiap individu memiliki cara tersendiri dalam menyelesaikan masalah hal tersebut dipengaruhi oleh hasrat/keinginan dalam mengatasi sebuah rintangan atau masalah.

Menurut Megaton & Tarmizi bahwa setiap individu telah dibekali potensi kecerdasan yang dikenal dengan *Adversity Quotient*. *Adversity Quotient* merupakan suatu kecerdasan atau kemampuan seorang siswa dalam mengatasi kesulitan yang dihadapinya dengan mengukur kecerdasan dari siswa tersebut. Setiap siswa memiliki kesulitan dalam menghadapi suatu permasalahan.<sup>10</sup> Sehingga ketika siswa mempunyai *Adversity Quotient* tinggi maka dalam menghadapi suatu permasalahan tidak akan mudah menyerah dan putus asa dalam menyelesaikan permasalahannya. Begitupun sebaliknya, jika *Adversity Quotient* atau daya juang seseorang

---

<sup>9</sup> Jumrotul Mafulah dan Siti Maghfirotn Amin, “Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika ditinjau dari *Adversity Quotient*”, dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2020): hal 241-250.

<sup>10</sup> Muhammad Iqbal Anshori, dkk, “Pengaruh *Learning Cycle 7E* disertai *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika ditinjau dari *Adversity Quotient*” dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 2 (2020): hal 226.

rendah maka akan menimbulkan sikap ketidak pedulian dan sukar dalam menghadapi permasalahan yang dihadapinya.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model apapun selalu terdapat beberapa faktor yang berpengaruh didalamnya. Salah satu faktor yang memiliki pengaruh dalam proses kemajuan pada pembelajaran adalah daya juang atau *Adversity Quotient*. Dalam menyelesaikan masalah matematika siswa yang mempunyai daya juang atau *adversity queotient* tinggi akan bersemangat dan berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan. *Adversity Queotient* pertama kali dikenalkan oleh Paul G. Stoltz, seorang konsultan dalam bidang dunia kerja, berpendapat bahwa *Adversity Queotient* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kecerdasan untuk bertahan dan gigih dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya bahkan menjadikan masalahnya sebagai peluang untuk memperoleh keberhasilan dan kesuksesan. Stoltz membagi *Adversity Queotient* menjadi 3 tipe atau tingkatan yaitu<sup>11</sup> *Climber* dengan rentang skor, *Camper*, dan *Quitter*. (1) orang dengan tipe *Climber* ini memilih bertahan dan berjuang dalam menghadapi suatu masalah yang terus menerjangnya baik itu hambatan, tantangan ataupun masalah. Seseorang yang bertipe *climber* sangatlah gigih, ulet, tabah, telaten dan tidak mudah menyerah. (2) orang yang memiliki tipe *Camper* merupakan seseorang yang memiliki kemauan untuk berusaha dalam menyelesaikan masalah, namun mereka terhenti karena merasa sudah tidak sanggup dalam menyelesaikan suatu masalah, tantangan atau hambatan tersebut. Seseorang atau siswa sudah berusaha semaksimal

---

<sup>11</sup> Abdul Maarif, dkk, "Pengaruh *Learning Cycle* 5E disertai *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika ditinjau dari *Adversity Quotient* Siswa", dalam *Jurnal Didaktik Matematika* 7, no. 1 (2020).



mungkin namun karena ada suatu faktor yang membuat siswa berhenti dan menyerah. Stoltz menyebutkan bahwa *Camper* adalah *Statis-ficer* berarti mereka sudah merasa puas dengan mencukupkan diri dan tidak mau mengembangkan diri. (3) orang yang memiliki tipe *Quitters* ini lebih memilih untuk menghindar dan kurangnya kemauan berusaha dalam menghadapi suatu masalah, tantangan atau hambatan tersebut. Seseorang atau siswa cenderung memiliki sifat mengabaikan, menutupi atau bahkan meninggalkan suatu permasalahan tanpa berusaha untuk mengerjakannya. Oleh karena itu, siswa tidak hanya cukup memiliki IQ tinggi ataupun dengan EQ yang baik karena IQ dan EQ bukan menjadi tolak ukur siswa mendapatkan hasil yang lebih optimal. Stoltz mengemukakan bahwa tidak hanya IQ ataupun EQ yang menentukan keberhasilan seseorang tetapi AQ (*Adversity Quotient*) juga memiliki pengaruh yang luar biasa dalam mewujudkan suatu keberhasilan seseorang. Orang yang ber-IQ tinggi juga perlu EQ yang bagus sehingga memiliki kemampuan hipotesis yang tinggi, sehingga mampu mengendalikan dorongan-dorongan hati dan lebih mampu bertahan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Kemampuan Literasi Matematika ditinjau dari *Adversity Quotient* dalam Memecahkan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di MTsN 6 Tulungagung Tahun Ajaran 2020/2021**”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan diatas, maka fokus penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan literasi matematika dengan *Adversity Quotient* Tipe *Quitter* dalam memecahkan masalah matematis siswa MTs Negeri 6 Tulungagung?
2. Bagaimana kemampuan literasi matematika dengan *Adversity Quotient* Tipe *Camper* dalam memecahkan masalah matematis siswa MTs Negeri 6 Tulungagung?
3. Bagaimana kemampuan literasi matematika dengan *Adversity Quotient* Tipe *Climber* dalam memecahkan masalah matematis siswa MTs Negeri 6 Tulungagung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan kemampuan literasi matematika dengan *Adversity Quotient* Tipe *Quitter* dalam memecahkan masalah matematis siswa MTs Negeri 6 Tulungagung?
2. Untuk mendiskripsikan kemampuan literasi matematika dengan *Adversity Quotient* Tipe *Camper* dalam memecahkan masalah matematis siswa MTs Negeri 6 Tulungagung?
3. Untuk mendiskripsikan kemampuan literasi matematika dengan *Adversity Quotient* Tipe *Climber* dalam memecahkan masalah matematis siswa MTs Negeri 6 Tulungagung?

## **D. Kegunaan Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang matematika untuk mengetahui sejauh mana literasi matematika yang dimiliki siswa dalam pemahaman siswa jika ditinjau dari *Adversiy Quotient* dalam memecahkan masalah, selain itu memberikan deskripsi tentang *Adversity Quotient* serta diharapkan dapat membantu dalam hal pemahaman materi yang disampaikan guru kepada siswa sehingga siswa mampu mencapai tingkat kemampuan literasi matematika.

### 2. Secara Praktis

Kegunaan penelitian ini secara praktis sebagai berikut:

#### A. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan dalam pengembangan pembelajaran matematika meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa.

#### B. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui sejauh mana tingkat literasi matematika dalam memecahkan masalah matematika terutama dalam kegiatan literasi matematikanya.

#### C. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan literasi matematika siswa serta menjadi tolok ukur tingkat keberhasilan dalam pengembangan kualitas pendidikan dalam pembelajaran sekolah.

#### D. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman serta pembelajaran untuk peneliti dalam melakukan serangkaian penelitian dan sebagai wawasan untuk peneliti dalam mengetahui tingkat literasi matematika ditinjau dari *Adversity Quotient* yang dimiliki oleh siswa dalam memecahkan masalah matematis.

#### E. Penegasan Penelitian

Untuk memperoleh kejelasan dan supaya tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini yang berjudul “Analisis Kemampuan Literasi Ditinjau dari *Adversity Quotient* Dalam Memecahkan Masalah Matematis Siswa MTs Negeri Tulungagung”, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

##### 1. Secara Konseptual

- a. Analisis adalah memahami seluruh informasi yang terdapat pada suatu kasus, menganalisis situasi untuk mengetahui isu apa yang sedang terjadi dan memutuskan tindakan apa yang harus segera dilakukan untuk memecahkan masalah.<sup>12</sup>
- b. Kemampuan literasi matematika adalah kemampuan individu dalam memahami, merumuskan, menerapkan, menafsirkan dan menggunakan matematika dalam berbagai konteks untuk pemecahan masalah secara kontekstual serta mampu membantu seseorang untuk

---

<sup>12</sup> Freddy Rangkuti, *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis Orientasi Konsep Perencanaan Strategies Untuk Menghadapi Abad 21*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2006): hal 14.

memahami peran atau kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.<sup>13</sup>

c. *Adversity Quotient* adalah bentuk kecerdasan yang berupa kemampuan dalam menghadapi kesulitan, bertahan dari kesulitan dan keluar dari kesulitan dalam keadaan sukses.<sup>14</sup>

d. Pemecahan masalah merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan menemukan solusi yang tepat. Siswa dalam melakukan pemecahan masalah harus mengetahui dan memahami serta menggunakan prosedur dan strategi yang tepat. Proses dan strategi yang dilakukan siswa dalam pemecahan masalah merupakan hal yang lebih diutamakan daripada sekedar hasilnya.<sup>15</sup>

## 2. Secara operasional

a. Kemampuan literasi matematika dalam penelitian ini yang digunakan adalah kemampuan individu yang dimiliki seseorang untuk bernalar secara matematis, menerapkan konsep, fakta, prosedur dan penalaran matematika serta menafsirkan, menerapkan dan mengevaluasi hasil suatu proses matematika.

b. *Adversity Quotient* dalam penelitian ini yang digunakan adalah kecerdasan peserta didik dalam mengatasi kesulitan dalam memecahkan masalahnya. Stoltz mengkategorikan *Adversity Quotient* menjadi 3 antara lain *Quitter*, *Campers*, dan *Climbers*.

---

<sup>13</sup> Marzuki Ahmad dan Dwi Putria Nasution, *Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pendekatan Kontekstual*, dalam *Jurnal Education and Development* 07, no. 02 (2019): hal 104.

<sup>14</sup> Sri Habsari, *Bimbingan dan Konseling SMA Untuk Kelas XII*, (Grasindo), hal 03.

<sup>15</sup> Putri Safrina Wahyuningtyas dkk, *Pengaruh Model Core Dengan Pendekatan Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP*, dalam *Journal Of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 4, no. 1 (2020), Hal 83

- c. Pemecahan masalah adalah kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat dan menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembang strategi pemecahan. Menurut Polya pemecahan masalah memiliki empat langkah penyelesaian yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana dan memeriksa kembali proses dan hasil akhir dari pemecahan masalah.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini dibuat untuk mempermudah penulisan sehingga mendapat hasil akhir yang sistematis serta menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penulisan yang dipakai dalam penelitian ini, meliputi bagian awal, bab I, bab II, bab III, bab IV, bab V, bab VI, dan bagian akhir.

Bagian awal terdiri dari halaman sampul luar, halaman sampul dalam, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.

Bab I yaitu Pendahuluan, pada bab ini akan diuraikan tentang: (A) Konteks Penelitian, (B) Fokus Penelitian, (C) Tujuan Penelitian, (D) Kegunaan Penelitian, (E) Penegasan Istilah, dan (F) Sistematika Pembahasan.

Bab II yaitu Kajian Pustaka, pada bab ini akan diuraikan tentang: (A) Deskripsi Teori, (B) Penelitian Terdahulu, dan (C) Paradigma Penelitian.

Bab III yaitu Metode Penelitian, pada bab ini akan diuraikan tentang: (A) Rancangan Penelitian, (B) Kehadiran Peneliti, (C) Lokasi Penelitian, (D) Sumber Data, (E) Teknik Pengumpulan Data, (F) Analisis Data, (G) Pengecekan Keabsahan Data dan (H) Tahap-Tahap Penelitian.

Bab IV yaitu Hasil Penelitian, pada bab ini akan diuraikan tentang: (A) Deskripsi Data, (B) Analisis Data, dan (C) Temuan Penelitian.

Bab V yaitu Pembahasan, pada bab ini akan diuraikan tentang temuan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan literasi matematika ditinjau dari *Adversity Quotient* yang sesuai dengan fokus penelitian.

Bab VI yaitu Penutup, pada bab ini akan diuraikan tentang Kesimpulan dan saran.

Bagian akhir, pada bagian ini terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran-Lampiran.