



Kajian Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari *Adversity Quotient* dengan Model *Problem Based Learning* Berdiferensiasi Berbantuan Aplikasi Android Bernuansa Etnomatematika

Anfa' Azmi Rahman^{a,*}, Detalia Noriza Munahefi^b

^{a, b} Universitas Negeri Semarang, Gunungpati, Semarang, 50229, Indonesia

* Alamat Surel: anfaazmi2016@students.unnes.ac.id

Abstrak

Tuntutan pada abad ke-21 menjadikan pendidikan perlu menyiapkan lulusan yang berkualitas dan berkembang sesuai dengan zaman. Kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu keterampilan 4C yang menjadi tuntutan bagi lulusan di abad ke-21. Kemampuan pemecahan masalah siswa masih dikatakan rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah yaitu *Adversity Quotient*. Diperlukan pembelajaran yang berinovasi sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta mengembangkan *Adversity Quotient* siswa. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan yaitu dengan model pembelajaran *PBL* berdiferensiasi berbantuan aplikasi android bernuansa etnomatematika karena merupakan pembelajaran matematika yang bisa dikaitkan dengan pemecahan masalah yang berkaitan dengan budaya pada kehidupan sehari-hari. Metode penelitian yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* dimana mengumpulkan informasi sesuai dengan topik yang dikaji. Metode ini digunakan sebelum melakukan penelitian empiris dengan menggunakan berbagai sumber tertulis seperti artikel, jurnal, dan dokumen yang sesuai. Hasil studi menunjukkan bahwa model *PBL* berdiferensiasi mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan mengembangkan *Adversity Quotient* siswa. Penelitian selanjutnya yang menarik untuk dikembangkan adalah bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa ditinjau dari *Adversity Quotient* dengan model *Problem Based Learning* berdiferensiasi berbantuan aplikasi android bernuansa etnomatematika.

Kata kunci:

Kemampuan pemecahan masalah, *adversity quotient*, aplikasi android, etnomatematika, *problem based learning* berdiferensiasi.

© 2023 Dipublikasikan oleh Jurusan Matematika, Universitas Negeri Semarang

- 1. Pendahuluan**
- 2. Metode (untuk artikel hasil kajian, bagian ini tidak ada)**
- 3. Hasil dan Pembahasan (untuk artikel hasil kajian bisa diberi judul "Pembahasan" saja)**
- 4. Simpulan (Style PRISMA-Bagian)**

To cite this article:

Rahman, A, A & Munahefi, D, N. (2024). Kajian Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari *Adversity Quotient* dengan Model *Problem Based Learning* Berdiferensiasi Berbantuan Aplikasi Android Bernuansa Etnomatematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 7*, 539-540.

Daftar Pustaka (Style PRISMA-BagianNoNumber)