

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Pendidikan adalah salah satu bidang kehidupan manusia yang tidak akan selesai untuk dipelajari serta bicarakan. Berbeda waktu, tempat, dan siapa yang mengatakan maka pengertian pendidikan selalu berubah-ubah. Banyak para ahli yang mengemukakan tentang arti pendidikan itu sendiri. Salah satu ilmuwan mengatakan bahwa pendidikan merupakan bidang kehidupan yang menyangkut kepentingan banyak orang, dari lapisan sosial budaya atau dari manapun dia berada, berlangsung sepanjang hayat dan akan dijalani oleh setiap orang dari semua kategori usia.<sup>1</sup>

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang akan selalu dilakukan oleh setiap manusia karena hal ini merupakan aktivitas yang sangat vital yang akan terus menerus dilakukan selama manusia itu masih hidup. Manusia tidak akan mampu hidup sebagaimana umumnya manusia tanpa melalui proses pendidikan, sebagai manusia haruslah saling membantu dalam hal mengembangkan kebaikan dengan kata lain sama-sama belajar, salah satunya adalah lewat proses pembelajaran dalam pendidikan.<sup>2</sup>

Dunia pendidikan selalu memiliki harapan yaitu tercapainya tujuan pendidikan dengan baik. Agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan, maka

---

<sup>1</sup> Sudarja Adiwikarta, *Sosiologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 5

<sup>2</sup> Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 98

diperlukan wahana sebagai sarana atau kendaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, dan matematika menjadi mata pelajaran yang terpilih untuk menjadi wahana dalam pencapaian tujuan tersebut karena matematika merupakan suatu mata pelajaran yang terorganisir, terstruktur, dan berjenjang yang berarti memiliki keterkaitan antara materi satu dengan materi yang lainnya. Selain itu matematika juga dikatakan sebagai induknya ilmu pengetahuan karena matematika merupakan sumber dari ilmu yang lain.<sup>3</sup> Maka dari itu, matematika sangatlah penting untuk dikaji dan dipelajari lebih lanjut lagi dalam ilmu pendidikan. Dasar ilmu matematika ini sangatlah bagus jika mulai diajarkan pada anak usia dini, karena mereka memiliki kondisi otak yang mudah menyerap dan susah untuk dilupakan.

Matematika merupakan suatu seni yang dapat menyatukan pemikiran. Dikatakan seni karena terdapat bahasa, logika, cara, aktivitas, bahkan nalar yang berbeda dari berbagai pendapat namun memiliki suatu keyakinan yang sama dan tetap menuju pada satu kesimpulan berupa suatu konsep matematika. Pada tahap awal matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris, karena matematika merupakan aktivitas manusia maka pengalaman ini diproses dalam bentuk rasio dan diolah secara analisis dan sintesis sehingga menciptakan suatu kesimpulan yaitu konsep-konsep matematika. Agar konsep matematika yang sudah terbentuk ini dapat dipahami oleh orang lain maka

---

<sup>3</sup> Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA, 2003), hal. 25

digunakanlah notasi dan istilah yang cermat yang telah disepakati bersama secara global yang dikenal dengan bahasa matematika.

Masih banyak lagi definisi matematika yang mana setiap definisi tidak bisa disamakan menurut pendapat satu dengan pendapat lain. Setiap individu pasti memiliki berbagai makna tersendiri mengenai matematika dan menganggap semua itu benar menurut porsi dan sudut pandang mereka meskipun tidak satupun perumusan dapat diterima secara umum. Tetapi kita juga tidak dapat menyalahkan pendapat ataupun pemikiran tersebut karena memang benar adanya.

Pembelajaran matematika kebanyakan lebih menekankan pada pemecahan masalah matematika. Memecahkan suatu masalah merupakan suatu aktifitas dasar bagi manusia. Kenyataan menunjukkan bahwa sebagian besar kehidupan kita pasti berhadapan dengan masalah. Oleh karena itu kita perlu mencari penyelesaiannya, jika kita gagal dengan suatu cara untuk menyelesaikan suatu masalah maka kita harus mencoba menyelesaikan dengan cara lain. Kita harus berani menghadapi masalah untuk menyelesaikannya.<sup>4</sup>

Memecahkan suatu masalah tentunya membutuhkan suatu proses di mana dalam matematika biasa disebut dengan proses berpikir. Proses berpikir merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang melibatkan pikiran dalam otak seseorang. Dimaksudkan kegiatan yang melibatkan pemikiran karena memang pusat pengendalian aktivitas manusia berada pada otak yang mampu menerima informasi

---

<sup>4</sup> Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1979), hal. 156

baru kemudian menyimpan dalam ingatan dan akan terambil kembali ketika dibutuhkan.

Proses berpikir membutuhkan kehadiran guru yang dianggap memiliki peran penting bagi para siswa dalam pendidikan. Guru sangat membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa dalam menemukan potensi yang ada dalam diri mereka sehingga siswa dapat mencapai dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka.<sup>5</sup> Ketika ketercapaian itu telah terwujud maka siswa akan tumbuh dan berkembang sebagai individu yang mandiri dan produktif.

Selain untuk menyalurkan ilmu guru juga dapat membantu siswa untuk mengungkapkan dan menuangkan proses yang akan berjalan dalam pikiran mereka ketika menyelesaikan suatu masalah. Pentingnya peran guru ini tentu akan sangat membantu siswa dalam mengembangkan proses berpikir.<sup>6</sup> Seorang guru tentu memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang dikuasai untuk menuntun siswa dalam menyelesaikan perjalanan pendidikan.

Proses berpikir pada manusia dapat dikembangkan melalui 2 proses, yaitu asimilasi (*Assimilation*) dan akomodasi (*Akomodation*). Asimilasi adalah proses pengintegrasian masalah yang dihadapi ke dalam struktur kognitif yang sudah ada sebelumnya, karena struktur masalah yang dihadapi sesuai dengan skema yang sudah ada dan sudah dimiliki oleh orang tersebut. Sedangkan akomodasi

---

<sup>5</sup> Rukaiah Proklamasi Hasibuan, "Peran Guru dalam Pendidikan," dalam *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, (2017): 400-406

<sup>6</sup> Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofi dan Aplikasi*, (Bandung: Pakar Raya, 2004), hal. 96

merupakan perubahan struktur kognitif, karena struktur kognitif tersebut belum sesuai dengan struktur masalah yang dihadapi.<sup>7</sup>

Proses berpikir siswa dapat diamati melalui cara berfikir mereka dalam mengerjakan suatu tes dan hasil yang ditulis secara runtut. Namun cara berpikir setiap siswa dalam proses menyelesaikan masalah matematika tentu memiliki tingkat perbedaan mulai dari yang rendah sampai yang tinggi. Cara berpikir ini menunjukkan perbedaan respon terhadap masalah matematika, ada yang selalu optimis dan ingin menyelesaikan masalah, adapula yang berkeinginan memecahkan suatu masalah matematika namun tidak bersungguh-sungguh dalam prosesnya bahkan ada yang langsung menyerah, berhenti dan berputus asa untuk menghadapi masalah matematika tersebut. Salah satu faktor yang memengaruhi hal ini adalah *Adversity Quotient* atau sering disebut AQ yaitu kemampuan seseorang dalam merespon suatu tantangan dalam kehidupan untuk mencapai keberhasilan atau mengalahkan suatu masalah yang sedang dihadapi.

Kebanyakan siswa telah menganggap bahwa matematika merupakan sesuatu yang sulit. Tidak jarang dari kebanyakan siswa memiliki pemikiran bahwa matematika adalah sesuatu yang menakutkan dan menjadikannya sengsara ketika mempelajarinya, apalagi jika siswa tersebut sedang dihadapkan dengan sebuah masalah yang harus diselesaikan tentu menjadikan sebagian dari mereka merasa tertekan, padahal dalam diri mereka terdapat potensi yang tertanam untuk menakhlukan permasalahan yang ada dalam dunia matematika, tergantung

---

<sup>7</sup> Rany Widyastuti, "Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Climber", dalam *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2015): 183–193.

bagaimana mereka menggali potensi mereka. Jika potensi ini terus diasah dan dilatih maka dengan sendirinya permasalahan dalam matematika akan terasa mudah dan siswa tersebut terbiasa untuk menghadapinya.

Menggali potensi untuk mengasah kemampuan berpikir bisa dipengaruhi oleh *Adversity Quotient* yang pada umumnya dapat berakibat memperbaiki efektifitas pribadi dan profesional seseorang secara keseluruhan, serta memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan.<sup>8</sup> *Adversity Quotient* bisa dikatakan sebagai kemampuan seseorang dalam mempertahankan diri ketika menghadapi suatu masalah dan kemudian menemukan cara tersendiri untuk mencari penyelesaian masalah tersebut. Dalam penelitiannya Aprilia mengatakan bahwa orang yang sukses pasti akan tetap gigih berusaha mengalahkan rintangan atau bahkan akan tetap menantang kegagalan. Karena ia yakin bahwa orang yang mencapai kesuksesan pasti pernah merasakan kegagalan sebelumnya.<sup>9</sup> Ambisi orang sukses pasti akan selalu membuahkan hasil, sebesar apapun tantangan yang sedang dihadapi pasti akan ditakhlukkan dengan kemauan dan semangat yang membara, dan sebanyak apapun kegagalan yang ia hadapi pasti tidak akan membuat ia bosan untuk mencobanya kembali.

Yanti dan Syazali juga berpendapat bahwa *Adversity Quotient* bisa digunakan sebagai pengukuran sejauh mana seseorang mampu menghadapi masalah yang

---

<sup>8</sup> Paul G. Stoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, terj. T. Hermaya, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2005), hal. 9

<sup>9</sup> Theresia Aprilia Rahmawati, *Studi Deskriptif Mengenai Adversity Quotient Pada Siswa SMA Kelas XI*, (Yogyakarta: Skripsi tidak diterbitkan, 2017), hal. 152

rumit dan penuh tantangan menjadi sebuah peluang.<sup>10</sup> Tinggi rendahnya nilai *Adversity Quotient* dapat menunjukkan pertahanan seseorang dalam menghadapi masalah, dia akan membaca sebuah tantangan sebagai ujian hidup di mana ia harus tetap menghadapinya dengan sabar dan ikhlas dengan penuh keyakinan bahwa ia pasti akan mampu mencapai apa yang ia inginkan.

Sedangkan menurut Rany Widyastuti dalam penelitiannya yang berjudul *Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika berdasarkan Teori Polya ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Climber*, masalah rumit yang dialami siswa bisa diselesaikan dengan berbagai cara, namun yang sesuai dengan langkah polya adalah yang melalui 4 tahap yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah tersebut, melaksanakan penyelesaian dan yang terakhir adalah kembali memeriksa penyelesaian masalah tersebut. Dan siswa tipe *climber* atau siswa dengan tipe *Adversity Quotient* tertinggi akan lebih menggunakan semua langkah polya tersebut dengan mengaplikasikan skema yang telah mereka miliki untuk menghadapi masalah.<sup>11</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan pengukuran Polya ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ). Setiap siswa yang memiliki tipe AQ berbeda tentu akan berbeda pula proses berpikir dalam menyelesaikan masalah matematika. Hal ini telah dikemukakan juga oleh salah seorang peneliti yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh AQ terhadap prestasi belajar matematika. Jika siswa memiliki

---

<sup>10</sup> Avissa Purnama Yanti Muhammad Syazali, "Analisis Proses Berpikir Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah-Langkah Bransford dan Stein Ditinjau dari *Adversity Quotient*", dalam *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2016): 63–74

<sup>11</sup> Widyastuti, "Proses Berpikir...", hal. 193

tingkat AQ yang tinggi maka bisa dikatakan bahwa siswa tersebut juga memiliki tingkat prestasi yang tinggi. Dan sebaliknya, jika siswa memiliki tingkat AQ yang rendah maka kemungkinan ia juga memiliki tingkat prestasi yang rendah pula.<sup>12</sup> Dan siswa yang memiliki AQ rendah (*quitter*) sebisa mungkin ia akan menghindar dari tugas atau masalah yang diberikan oleh guru dan jika ia mendapatkan masalah ia akan kurang bersemangat dalam mengerjakannya.<sup>13</sup>

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, *Adversity Quotient* yang dimiliki oleh setiap orang termasuk siswa MTs Sunan Kalijogo Kalidawir memiliki tipe yang berbeda yaitu tipe *Climber* (pendaki), tipe *Camper* (berkemah), dan tipe *Quitter* (berhenti atau menyerah). Sehingga masalah yang akan dikaji pada penelitian ini terfokus pada :

1. Bagaimana proses berpikir siswa MTs Sunan Kalijogo Kalidawir dengan tipe *Climber* dalam memecahkan masalah matematika?
2. Bagaimana proses berpikir siswa MTs Sunan Kalijogo Kalidawir dengan tipe *Camper* dalam memecahkan masalah matematika?
3. Bagaimana proses berpikir siswa MTs Sunan Kalijogo Kalidawir dengan tipe *Quitter* dalam memecahkan masalah matematika?

---

<sup>12</sup> Supardi, "Pengaruh Adversity Quotient Terhadap Prestasi Belajar Matematika," dalam *Formatif* 3, no. 1 (2013): 61–71

<sup>13</sup> Sudarman, "Proses Berpikir Siswa Quitter pada Sekolah Menengah Pertama dalam Menyelesaikan Masalah Matematika," dalam *Edumatika* 1, no. 2, (2011): 15–24

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses berpikir siswa MTs Sunan Kalijogo Kalidawir dengan tipe *Climber* dalam memecahkan masalah matematika .
2. Untuk mendeskripsikan proses berpikir siswa MTs Sunan Kalijogo Kalidawir dengan tipe *Camper* dalam memecahkan masalah matematika.
3. Untuk mendeskripsikan proses berpikir siswa MTs Sunan Kalijogo Kalidawir dengan tipe *Quitter* dalam memecahkan masalah matematika.

### D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memberi gambaran dan informasi serta dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperkaya hasanah ilmu mengenai proses berpikir siswa MTs Sunan Kalijogo Kalidawir dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan langkah-langkah Polya ditinjau dari *Adversity Quotient*.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa

Untuk menambah wawasan atau mengetahui kemampuan berpikir mengenai proses memecahkan masalah terutama pada langkah-langkah yang harus dilakukan dengan benar menurut Polya sehingga dapat lebih

optimal. Serta siswa dapat meningkatkan *Adversity Quotient* sehingga tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah matematika.

b. Guru

Untuk mengetahui lebih jauh mengenai tingkat AQ dengan proses berpikir (asimilasi dan akomodasi) siswa dalam memecahkan masalah matematika ini sehingga mempermudah proses pembelajaran. Serta dapat dijadikan saran agar lebih memperhatikan cara kerja siswa dalam memecahkan masalah dan membantu guru untuk membimbing dan membantu siswa dalam membenarkan proses memecahkan masalah sesuai dengan langkah-langkah Polya.

c. Sekolah

Sebagai salah satu bahan rujukan dalam pengorganisasian isi bidang studi pada pelajaran lain. Sebagai sumbangan pemikiran, bahan pertimbangan dan binaan lebih lanjut dalam pelaksanaan proses pembelajaran siswa dalam memecahkan masalah pelajaran di sekolah. Bisa juga hasil penelitian ini digunakan untuk masukan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan mutu semua mata pelajaran pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran matematika.

d. Peneliti

Sebagai tambahan pengalaman dalam mengatasi masalah yang ada di dunia pendidikan khususnya dalam bidang matematika.

e. Bagi pembaca

Sebagai masukan, petunjuk, maupun acuan serta bahan pertimbangan yang cukup bermanfaat bagi peneliti selanjutnya yang relevan atau sesuai dengan hasil penelitian ini.

### **E. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah ini disusun sebagai upaya untuk menyamakan pemahaman antara penulis dan pembaca mengenai konsep yang terkandung dalam penelitian ini. Pemaparan penegasan istilah baik secara konseptual maupun secara operasional sangatlah diperlukan agar maksud yang akan disampaikan dapat dipahami dengan jelas dan mudah dan di antara pembaca tidak ada yang memberikan arti yang berbeda terhadap penelitian ini. Berikut penegasan istilah secara konseptual :

1. Secara Konseptual

a. Proses berpikir

Proses berpikir merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang melibatkan pikiran dalam otak seseorang. Berpikir adalah satu keaktifan manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah pada suatu tujuan. Ketika berpikir kita akan menemukan pemahaman atau pengertian yang kita kehendaki.<sup>14</sup> Teori belajar yang didasarkan pada perubahan pikiran terhadap situasi dimana tingkah laku itu terjadi adalah teori belajar yang

---

<sup>14</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal.

beraliran kognitif. Salah satu teori belajar kognitif adalah teori belajar Piaget. Menurut Piaget, struktur kognitif yang dimiliki seseorang itu karena proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses merespon terhadap suatu objek atau peristiwa sesuai dengan skema yang dimiliki. Akomodasi merupakan proses merespon suatu peristiwa baru dan memodifikasi skema yang telah ada sehingga sesuai dengan objek baru. Dan keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi disebut dengan *equilibrasi*.<sup>15</sup>

b. Memecahkan masalah

Memecahkan suatu masalah merupakan suatu aktivitas dasar bagi manusia.<sup>16</sup> Dalam pembelajaran, memecahkan masalah merupakan ketrampilan yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Masalah tersebut disajikan dalam bentuk masalah verbal oleh guru sebagai fasilitator sebagai konteks bagi siswa untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah serta mendapatkan pengetahuan dan konsep dasar matematika. Menurut George Polya ada 4 tahap penyelesaian masalah soal matematika yaitu: (1) Memahami masalah (*understanding the problem*) dengan menulis apa yang diketahui, apa yang ditanya dan syarat yang diperlukan. (2) Menyusun rencana penyelesaian masalah (*devising a plan*), (3) Melaksanakan rencana penyelesaian masalah (*carrying out the plan*), dan (4) Mengecek kembali penyelesaian masalah (*looking back*) yaitu

---

<sup>15</sup> Herman Hudojo, *Mengajar Belajar Matematika*, (Jakarta: Depdiknas, 1988), hal. 47

<sup>16</sup> Yanti dan Syazali, "Analisis Proses...", hal. 68

melakukan pengecekan tiap langkah, dengan menjelaskan bahwa tiap langkah penyelesaian telah benar dan dapat memberikan penalaran terhadap kebenaran jawaban.

c. Adversity Quotient

AQ adalah serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah, untuk memperbaiki respon terhadap kesulitan yang akan berakibat memperbaiki efektifitas pribadi dan professional secara keseluruhan.<sup>17</sup> Terdapat tiga tipe dalam *Adversity Quotient* yaitu *Climber*, *Camper* dan *Quitter*.

2. Secara Operasional

Adapun secara operasional, yang dimaksud dengan “proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari *Adversity Quotient*” adalah bagaimana proses berpikir siswa dari masing-masing tipe *Adversity Quotient* dalam memecahkan suatu masalah matematika dengan langkah-langkah Polya pada siswa MTs Sunan Kalijogo Kalidawir. Berikut pemaparan mengenai penegasan istilah secara operasional:

a. Proses berpikir

Proses berpikir subyek akan dianalisis berdasarkan jawaban dari wawancara berbasis soal yang dikerjakan oleh subjek. Proses berpikir ini yang akan menentukan pengembangan potensi yang ada dalam diri mereka sehingga dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan apa yang mereka hadapi. Proses berpikir pada manusia dapat diamati melalui 2 proses yaitu asimilasi dan akomodasi.

---

<sup>17</sup> Stoltz, *Adversity Quotient ...*, hal. 9

b. Memecahkan masalah

Subyek yang sudah terpilih untuk menjadi sampel akan melakukan wawancara berbasis soal guna mengetahui proses berpikir siswa dalam memecahkan masalah. Subyek tersebut diberikan soal dengan materi himpunan yang harus diselesaikan dengan ketrampilan atau ide maupun pemikiran yang mereka miliki sesuai dengan langkah polya yaitu; memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan rencana penyelesaian, dan mengecek kembali penyelesaian.

c. Adversity Quotient

*Adversity Quotient* merupakan suatu kemampuan yang dimiliki siswa dalam menghadapi suatu masalah dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut. Awalnya akan dilakukan tes *Adversity Response Profile* (ARP) untuk mengetahui tiap tipe AQ, tipe tersebut adalah tipe *Climber* (pendaki), tipe *Camper* (mereka yang berkemah) dan tipe *Quitter* (mereka yang berhenti). Kemudian hasil ARP tersebut digunakan untuk acuan pengambilan sampel penelitian sebanyak 6 subyek sesuai dengan tipe AQ yaitu 2 orang subjek dengan tipe *Climber*, 2 orang subjek dengan tipe *Camper*, dan 2 orang subjek dengan tipe *Quitter*.

## F. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu: bagian awal, bagian inti dan bagian akhir sebagai pelengkap.

## 1. Bagian awal

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

## 2. Bagian inti (utama)

Pada bagian inti (utama) memuat uraian tentang; (1) BAB I Pendahuluan memuat a) Konteks Penelitian, b) Fokus Penelitian, c) Tujuan Penelitian, d) Kegunaan Penelitian, e) Penegasan Istilah, f) Sistematika Pembahasan. (2) BAB II Kajian Pustaka memuat pembahasan mengenai a) Proses Berpikir, b) Pemecahan Masalah, c) Adversity Quotient, d) Kajian Penelitian Terdahulu, e) Paradigma Penelitian. (3) BAB III Metode Penelitian memuat a) Rancangan Penelitian, b) Kehadiran Peneliti, c) Lokasi Penelitian, d) Sumber Data, e) Teknik Pengumpulan Data, f) Teknik Analisis Data, g) Pengecekan Keabsahan Data, h) Tahap-Tahap Penelitian. (4) BAB IV merupakan paparan hasil penelitian yang memuat a) Deskripsi, b) Paparan Data, c) Temuan Penelitian. (5) BAB V merupakan pembahasan yang memuat a) Proses Berpikir Siswa Tipe *Climber* dalam Memecahkan Masalah Matematika, b) Proses Berpikir Siswa Tipe *Camper* dalam Memecahkan Masalah Matematika, c) Proses Berpikir Siswa Tipe *Quitter* dalam Memecahkan Masalah Matematika. (6) BAB VI merupakan penutup yang memuat a) Kesimpulan, b) Saran.

### 3. Bagian akhir

Bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.