

BAB II

LANDASAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORI

1. KEMAMPUAN PENYELESAIAN MASALAH

Masalah adalah kendala atau persoalan yang harus dipecahkan.¹ Setiap manusia pasti memiliki suatu persoalan yang mana menuntut mereka untuk mampu menyelesaikan permasalahan tersebut. Dalam menyelesaikan suatu masalah seseorang harus memiliki kemampuan penyelesaian masalah yang baik agar masalah dapat terselesaikan dengan baik.

Menurut Hudoyo yang dikutip dari buku *Model Pembelajaran PPS (Problem Possing & Solving: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah* menyatakan bahwa masalah matematika dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya:²

a. Masalah translasi

Masalah translasi adalah masalah yang berhubungan dengan masalah kehidupan sehari-hari. Dalam menyelesaikan permasalahan tersebut perlu di transfer dari bentuk verbal ke bentuk matematika.

¹ Fathur Rohman, *Konsep Dan Praktik Diagnosis, Rancangan, Dan Tata Kelola Proyek Perubahan*. (Jakarta: Kencana, 2019), hal. 11

² Irfan Taufan Asfar dan Syarif Nur, *Model Pembelajaran PPS (Problem Possing & Solving: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah*. (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hal. 97-98

b. Masalah aplikasi

Masalah aplikasi adalah masalah yang memberikan kesempatan pada seseorang untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan berbagai macam keterampilan dan prosedur matematika.

c. Masalah proses

Masalah proses merupakan suatu masalah yang berhubungan dengan penyusunan langkah-langkah merumuskan pola dan strategi khusus dalam menyelesaikan masalah. Masalah dalam bentuk ini mampu melatih seseorang dalam menyelesaikan masalah sehingga terbiasa menggunakan strategi penyelesaian.

d. Masalah teka-teki

Masalah teka-teki biasanya digunakan untuk kesenangan yang mana tujuannya digunakan sebagai alat yang bermanfaat untuk afektif dalam pembelajaran.

NCTM (National Council Of Teachers Of Mathematics) menyatakan ada 5 tujuan pembelajaran matematika diantaranya: 1) mengembangkan kemampuan penyelesaian masalah, 2) mengembangkan kemampuan penalaran, 3) mengembangkan kemampuan komunikasi, 4) mengembangkan kemampuan koneksi, dan 5) mengembangkan kemampuan representasi.³ Berdasarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh NCTM dapat dilihat bahwa kemampuan penyelesaian masalah menjadi salah satu tujuan

³ NCTM, *Principle and Standards for School Mathematics*. (Virginia: NCTM, 2000), hal. 4-5

pembelajaran matematika yang harus dicapai oleh siswa. Berikut pendapat para ahli terkait definisi dari kemampuan penyelesaian masalah.

Menurut Karunia dan Muhammmad kemampuan penyelesaian masalah adalah kemampuan menyelesaikan masalah rutin, nonrutin, rutin terapan, rutin non-terapan, non-rutin terapan dan non-rutin non-terapan dalam bidang matematika.⁴

Menurut Irfan dan Syarif kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa yang mana merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan melalui penyediaan pengalaman pemecahan masalah yang memerlukan strategi yang berbeda-beda dari masalah satu ke masalah yang lainnya.⁵

Menurut Eny kemampuan penyelesaian masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada masalah yang bersifat tidak rutin.⁶

Dari beberapa pendapat berikut dapat disimpulkan bahwa kemampuan penyelesaian masalah adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan menggunakan strategi-strategi

⁴ Karunia Eka Lestari dan Muhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), hal. 84

⁵ Irfan Taufan Asfar dan Syarif Nur, *Model Pembelajaran PPS (Problem Possing & Solving: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah*. (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hal. 27

⁶ Eny Susiana, *IDEAL Problem Solving Dan Pembelajaran Matematika*, Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, Vol.1, No.2, 2010, hal.74

yang tepat, dimana dalam prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada berbagai masalah yang ditemuinya.

Menurut Aep Sunendar menyatakan bahwa suatu pertanyaan bisa menjadi masalah jika menunjukkan suatu tantangan yang tidak dapat dipecahkan hanya dengan prosedur rutin yang sudah diketahui oleh pemecah masalah.⁷ Dari penjabaran ini dapat juga dikatakan bahwa ciri-ciri soal dapat dikatakan sebagai suatu masalah jika soal yang diterimanya termasuk dalam soal yang menantang pikiran serta soal tersebut secara tidak otomatis diketahui cara penyelesaiannya sehingga dapat dilihat bahwa dalam proses penyelesaian masalah untuk mencari jawaban atau cara penyelesaian yang benar tidak langsung bisa ditebak tetapi memerlukan pemikiran serta waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan pendapat dari Pehkonen yang dikutip dalam buku *Model Pembelajaran PPS (Problem Possing & Solving: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah* mengatakan bahwa terdapat alasan penting mengajarkan pemecahan masalah diantaranya:⁸

⁷ Aep Sunendar, *Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah*, Jurnal THEOREMS, Vol.2, No.1, Tahun 2017, hal.88

⁸ Irfan Taufan Asfar dan Syarif Nur, *Model Pembelajaran PPS (Problem Possing & Solving: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan masalah*. (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hal.30

- a. Pemecahan masalah dapat mengembangkan keterampilan kognitif secara umum.
- b. Pemecahan masalah dapat mendorong kreativitas.
- c. Pemecahan masalah merupakan bagian dari proses aplikasi matematika.
- d. Pemecahan masalah dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika.

Setelah melihat penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa sangat penting seseorang memiliki kemampuan penyelesaian masalah. Dengan memiliki kemampuan penyelesaian yang baik akan membawa keuntungan tersendiri bagi seseorang ketika mereka dihadapkan dengan suatu masalah. Keuntungan di sini maksudnya mereka akan lebih mampu menentukan solusi mana yang tepat untuk digunakan dalam menyelesaikan permasalahan karena sebelumnya mereka sudah memiliki pengalaman-pengalaman dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Dalam proses memecahkan suatu masalah membutuhkan prosedur yang dapat mengacu pada keterampilan dengan cara mengurutkan langkah-langkah yang disebutkan sebagai prosedur pemecahan masalah.⁹ Banyak dari para ahli yang menyampaikan langkah-langkah dalam penyelesaian masalah seperti: Polya, Krulik Dan Rudnick, Newell dan Simon, Dewey, Bransford dan Stein, dst. Berikut ini langkah-langkah

⁹ Selvy Sri Abdiyani, et.all., *Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Smp Berdasarkan Langkah-Langkah Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient*, Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam , Vol.7, No.2, 2019, hal. 126

dalam menyelesaikan masalah yang dikemukakan oleh beberapa para ahli:

Menurut Jonnasen, Polya merekomendasikan empat langkah menyelesaikan masalah matematika: ¹⁰

- a. *Understand the problem* (memahami masalah (apa yang diminta: apakah ada informasi yang cukup))
- b. *Make a plan* (buat rencana (cari pola, atur informasi))
- c. *Carry out the plan* (melaksanakan rencana)
- d. *Evaluate its effectiveness* (mengevaluasi efektivitasnya)

Menurut Newell dan Simon yang dikutip dari buku karangan *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif* oleh Herry langkah-langkah penyelesaian masalah ada 3 yakni : ¹¹

- a. Orientasi masalah
- b. Melaksanakan pemecahan masalah
- c. Mengevaluasi hasil penyelesaian

Selain beberapa langkah di atas, salah satu langkah penyelesaian masalah yang juga sejalan dengan indikator penyelesaian masalah adalah langkah yang dikembangkan oleh Bransford dan Stein yaitu *IDEAL*

¹⁰ David H. Jonassen, *Learning To Solve Problems A Handbook For Designing Problem - Solving Learning Environment*. (New York: Routledge, 2011), hal. 3-4

¹¹ Herry Agus Susanto, *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif*. (Sleman: DEEPUBLISH, 2019), hal. 20

problem solving.¹² Langkah-langkah penyelesaian masalah menurut Bransford & Stein terdiri dari 5 langkah, diantaranya:¹³

a. Mengidentifikasi masalah (*Identify the Problem*)

Pada tahap ini seseorang secara sengaja (*Intentionally*) berusaha untuk mengidentifikasi (*Identify*) masalah dan menjadikannya sebagai suatu kesempatan (*opportunities*) untuk melakukan sesuatu yang kreatif. Kemampuan mengidentifikasi suatu masalah merupakan satu karakteristik penting untuk menunjang keberhasilan dalam penyelesaian masalah yang diterimanya. Jika dalam tahap yang pertama tidak dilakukan secara tepat maka akibatnya strategi dalam penyelesaian masalah tidak akan dapat ditemukan.

b. Menentukan tujuan (*Define the Goal*)

Pada tahap menentukan tujuan seseorang dituntut untuk mengembangkan (*Develop*) pemahaman dari masalah yang telah diidentifikasi dan berusaha menentukan (*Define*) tujuan. Menentukan tujuan pada tahap kedua termasuk salah satu hal yang sangat penting karena dapat menjadi penyebab yang sangat kuat terhadap kemampuan seseorang dalam memahami masalah, berpikir dan menyelesaikan masalah. Tujuan yang berbeda membuat orang mencari strategi yang berbeda untuk menyelesaikan masalah.

c. Menggali solusi (*Explore Solution*)

¹² Eko Andy Purnomo dan Venissa Dian Mawarsari, *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Ideal Problem Solving Berbasis Project Based Learning*. JKPM: Vol.1, No 1, Tahun 2014, hal.26

¹³ John D. Bransford dan Barry S. Stein, *The Ideal Problem Solver A Guide For Improvin Thinkin, Learning, and Creativity*. (New York: W.H. Freeman and Company, 1984), hal.20-27

Pada tahap yang ketiga seseorang diminta untuk mengeksplorasi strategi-strategi apa saja yang memungkinkan untuk digunakan dalam menyelesaikan permasalahan, kemudian dari banyaknya strategi yang telah diperoleh dipilihlah strategi mana yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Beberapa strategi dalam menyelesaikan masalah sangat umum dan dapat digunakan pada hampir semua masalah yang ada, namun ada juga beberapa strategi khusus yang mana hanya digunakan pada kasus-kasus tertentu saja.

d. Mengantisipasi Hasil dan Melaksanakan Strategi (*Anticipate Outcome Act Strategy*)

Tahap keempat yakni melaksanakan strategi. Ketika suatu strategi dipilih oleh seseorang untuk menyelesaikan suatu masalah, maka orang tersebut harus mengantisipasi kemungkinan hasil dan kemudian bertindak pada strategi yang dipilih.

e. Mengkaji ulang dan mengevaluasi dampak dari pengaruh (*Look Back and Evaluated the effect*)

Pada tahap ini seseorang diminta untuk melihat akibat dari strategi yang digunakan dan belajar dari pengalaman yang diperolehnya. Melihat dan belajar sangat diperlukan karena setelah mendapatkan suatu hasil dari strategi tersebut, banyak yang lupa untuk melihat kembali dan belajar dari penyelesaian masalah yang telah dilakukan.

Setelah melihat berbagai langkah penyelesaian yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan langkah-langkah penyelesaian masalah dari teori Bransford & Stein. Alasan peneliti memilih langkah-langkah yang disampaikan oleh Bransford & Stein karena peneliti merasa bahwa langkah-langkah yang disampaikan oleh peneliti tersebut dijabarkan secara lebih runtut dibandingkan dengan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dikembangkan oleh para ahli yang lain.

2. ADVERSITY QUOTIENT

Adversity Quotient (AQ) adalah kemampuan yang dimiliki seseorang atau individu dalam menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan.¹⁴ *Adversity Quotient* merupakan kemampuan untuk membangun karakter yang mencerminkan pribadi dari individu tersebut dan meningkatkan kepercayaan diri, serta kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang mengandung resiko dan keluar dari kondisi tidak menyenangkan.¹⁵ Menurut pendapat dari Stoltz, *Adversity Quotient (AQ)* memiliki tiga bentuk yakni: ¹⁶

- a. *Adversity Quotient (AQ)* merupakan kerangka kerja baru untuk memahami dan meningkatkan seluruh bagian dari kesuksesan dimana *AQ* berlandaskan penelitian yang bernilai penting dengan

¹⁴ Rani Widyastuti, *Proses Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient Tipe Climber*, Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.6, No.2, 2015, hal.183

¹⁵ Shofiyatus Saidah dan Lailatuzzahro Al-Akhda Aulia, *Hubungan Self Efficacy Dengan Adversity Quotient*, Jurnal Psikologi, Vol.II, No.2, 2014, hal.55

¹⁶ P.G.Scoltz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, terj.T.Hermaya, (Jakarta: Gramedia, 2019), hal. 9

mengkombinasikan pengetahuan yang baru dan praktik sehingga mampu merumuskan sesuatu yang diperlukan untuk mencapai sukses.

- b. *Adversity Quotient (AQ)* adalah suatu ukuran untuk mengetahui respon dari individu terhadap kesulitan yang dialami.
- c. *Adversity Quotient (AQ)* adalah serangkaian dari peralatan yang memiliki dasar-dasar ilmiah guna untuk memperbaiki respon individu terhadap suatu kesulitan.

Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa *Adversity Quotient (AQ)* merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh suatu individu dalam menyelesaikan kesulitan yang sedang dialami. Menurut pendapat dari Stolz, *Adversity Quotient (AQ)* dapat dikelompokkan menjadi 3 tipe manusia yakni:¹⁷

- a. Tipe *Climbers* yaitu tipe individu yang memilih tetap berjuang hingga mencapai keberhasilan dalam menyelesaikan masalah berdasarkan kemampuan yang dimilikinya. Tipe *Climbers* cenderung menunjukkan sifat yang baik ketika menghadapi tantangan yang diterimanya seperti yakin pada diri sendiri, optimis, semangat, memiliki ambisi yang besar, dan cenderung menggunakan kata-kata yang mencerminkan tujuan yang akan dicapainya (seperti: “selalu ada jalan”, “jangan lari”, “apa yang bisa dilakukan untuk mewujudkan tujuan?”, dsb). Siswa dengan tipe ini akan cenderung berusaha semaksimal mungkin untuk mencari penyelesaian dari masalah yang

¹⁷ *Ibid.*, hal. 18-38

diberikan, sehingga ia tidak akan pernah berhenti sebelum menemukan pemecahan dari masalah tersebut.

- b. Tipe *Campers* yaitu tipe individu yang memilih berjuang dengan batas kemampuan yang dimilikinya, seseorang yang memiliki tipe ini akan cenderung berhenti ketika mereka merasa berada pada kondisi yang menurut mereka cukup aman. Tipe *Campers* cenderung masih mau berusaha untuk mencoba menghadapi tantangan tapi hanya sampai pada tahap tertentu saja dan sering menggunakan ungkapan-ungkapan (seperti: “ini cukup bagus”, “ kita hanya cukup sampai di sini saja”, dsb). Siswa dengan tipe ini akan mencoba mencari pemecahan dari masalah yang diterimanya, sehingga ia akan mencari penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan batas kemampuannya.
- c. Tipe *Quitters* yaitu individu yang mudah menyerah pada saat menemui suatu permasalahan yang dianggap sulit tanpa ada upaya untuk mencari penyelesaian yang tepat. Tipe *Quitters* cenderung memperlihatkan sikap seperti kurangnya semangat, kurang memiliki ambisi, menghindari tantangan yang dinilai sulit, dan cenderung menggunakan kata-kata yang sifatnya membatasi (contohnya “ mustahil”, “sulit”, “tidak bisa”) . Siswa pada tipe ini akan lebih mudah menyerah ketika mereka dihadapkan dengan soal yang menurut mereka sulit. Bagi siswa yang memiliki tipe *Quitters*, mereka

memiliki anggapan bahwa mereka tidak akan mampu atau tidak akan bisa menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru.

Dari beberapa tipe yang telah dipelajari di atas menunjukkan bahwa *Adversity Quotient (AQ)* yang dimiliki antara individu yang satu dengan yang lain berbeda-beda. Setiap tipe *Adversity Quotient (AQ)* yang dimiliki oleh seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: bakat, kemauan, kecerdasan, kesehatan, karakteristik kepribadian, genetika, pendidikan, dan keyakinan diri (Efikasi diri).¹⁸

Menurut pendapat Stoltz menjelaskan bahwa *Adversity Quotient (AQ)* yang tinggi dipengaruhi oleh empat dimensi yang sangat penting diantaranya.¹⁹

a. Kendali / Control (C)

Kendali atau control merupakan kemampuan individu dalam mengendalikan serta mengelola suatu peristiwa yang akan menyebabkan kesulitan dimasa depan.²⁰ Perbedaan respon antara orang yang memiliki *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Climbers* dengan *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Quitters* pada dimensi control sangatlah berbeda. Perbedaan respon yang dimaksud adalah ketika seseorang mempunyai *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Climbers* memiliki kendali

¹⁸ Shofiyatus Saidah dan Lailatuzzahro Al-Akhda Aulia, *Hubungan Self Efficacy Dengan Adversity Quotient*. Jurnal Psikologi, Vol.2, No.2, Tahun 2014, hal. 56

¹⁹ P.G.Scultz, *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, terj.T.Hermaya, (Jakarta:Gramedia, 2019), hal. 140-164

²⁰ Sisca Efnita, et. all., *Adversity Quotient Pada Pedagang Etnis Cina*, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi, Vol.9, No.1, 2007, hal.58

yang lebih besar atas peristiwa-peristiwa yang ada disekitar dibandingkan dengan orang yang *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Quitters*. Selain dari segi respon pada dimensi ini ketika mereka dihadapkan dengan suatu tantangan yang baru, seseorang yang memiliki *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Climbers* akan memiliki pola pikir yang lebih baik dan lebih positif dibandingkan orang yang memiliki *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Quitters*.

b. Asal Usul Dan Pengakuan / Origin And Ownership (O₂)

Origin merupakan suatu kemampuan mengetahui sejauh mana individu memperlakukan dirinya ketika mendapati bahwa kesalahan tersebut muncul karena dirinya sendiri atau orang lain. Origin erat kaitannya dengan rasa bersalah. Pada dimensi origin (asal usul) seseorang yang memiliki *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Quitters* akan menunjukkan sikap dimana mereka akan cenderung untuk menyalahkan diri sendiri, namun sebaliknya jika seseorang memiliki *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Climbers* maka dia akan lebih cenderung berfikir bahwa sumber kesulitan yang terjadi disebabkan karena beberapa faktor seperti faktor dari luar sehingga pada akhirnya mampu menempatkan diri pada kondisi semestinya.

Ownership mengungkapkan sejauh mana individu mampu bertanggungjawab atas kegagalan maupun kesalahan yang telah ia lakukan. Ownership erat kaitannya dengan sikap tanggung jawab. Orang yang memiliki *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Climbers* pada ownership

akan cenderung mengakui akibat-akibat dari perbuatan apapun penyebabnya sehingga pada akhirnya ia akan bertanggung jawab dengan apa yang dilakukan dan begitupun sebaliknya.

c. Jangkauan / Reach (R)

Jangkauan merupakan suatu hal yang menunjukkan sejauh mana kesulitan akan berdampak pada individu yang mana menunjukkan bagaimana suatu masalah mengganggu aktivitas yang lainnya, sekalipun tidak berhubungan dengan masalah yang saat itu sedang dihadapi. Orang yang memiliki *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Climbers* pada dimensi ini akan memiliki kecenderungan untuk membatasi masalah yang terjadi, sehingga masalah akan dianggap sebagai sesuatu yang spesifik dan terbatas. Namun berbeda halnya dengan orang yang memiliki *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Quitters* yang mana menganggap masalah sebagai bencana dan pada akhirnya masalah tersebut meluas sehingga menyebabkan kerusakan yang signifikan bila dibiarkan tak terkendali.

d. Daya Tahan / Endurance (E)

Endurance adalah aspek ketahanan individu yang mana menunjukkan sejauh mana kecepatan dan ketepatan seseorang dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Orang yang memiliki *Adversity Quotient (AQ)* tipe *Climbers* pada dimensi endurance akan cenderung memikirkan kemungkinan-kemungkinan positif seperti kesuksesan sebagai sesuatu yang sifatnya permanen sedangkan kesulitan akan bersifat sementara, begitupun sebaliknya orang yang memiliki *Adversity*

Quotient (AQ) tipe *Quitters* pada dimensi endurance akan cenderung memikirkan kemungkinan-kemungkinan positif seperti kesuksesan sebagai sesuatu yang sifatnya sementara sedangkan kesulitan akan bersifat permanen. Dari sini dapat dilihat bahwa makin tinggi daya tahan seseorang makin mampu pula seseorang tersebut menghadapi permasalahan yang sedang dialaminya, dan begitupun sebaliknya.

Adversity Quotient (AQ) memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari diantaranya: daya saing, produktivitas, kreativitas, motivasi, merangkul perubahan, mengambil resiko, ketekunan, stress, tekanan, kemunduran.²¹ Menurut Hairatussani menyatakan bahwa makin sulit situasi yang dihadapi maka makin sedikit pula orang yang mau bertahan dan mampu mencari solusi dari masalah tersebut.²² Sama halnya dengan kondisi siswa di mana ketika siswa mampu bertahan dalam kondisi sulit dan tetap berjuang meskipun banyak hambatan yang terjadi, maka siswa akan memperoleh hasil yang maksimal dan kesempatan untuk menggapai impian yang diinginkan akan semakin luas.

Stoltz mengatakan ada cara yang dapat digunakan untuk membantu individu menciptakan perbaikan permanen pada *Adversity Quotient (AQ)* yakni dengan LEAD (Listening, Explored, Analyzed, Do).²³ Listening yakni mendengarkan respon individu terhadap masalah

²¹ P.G.Scultz, *Adversity Quotient : Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, terj.T.Hermaya, (Jakarta: Gramedia, 2019), hal. 92-97

²² Hairatussani Hasanah, *Hubungan Antara Adversity Quotient Dengan Prestasi Belajar Siswa SMUN 102 Jakarta Timur*. (Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2010), hal. 21-22

²³ P.G.Scultz, *Adversity Quotient : Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, terj.T.Hermaya, (Jakarta: Gramedia, 2019), hal. 203-204

yang sedang dihadapi. Explored merupakan tahap di mana individu didorong untuk mencari asal-usul permasalahan, kemudian menemukan mana yang menjadi penyebab masalah, dan akhirnya mencari tindakan yang tepat atau solusi tepat untuk menyelesaikan masalah. Analyzed maksudnya pada tahap ini individu diminta untuk menganalisis masalah mengenai penyebab individu tidak bisa mengendalikan masalah, menganalisis mengapa individu kesulitan menyelesaikan masalah sehingga menyebabkan butuh waktu yang lama untuk mengatasinya, dsb. Do maksudnya individu dapat mengambil tindakan nyata yang akan digunakan setelah melalui tahapan-tahapan yang sebelumnya.

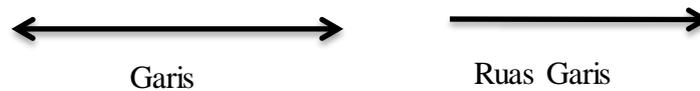
3. GARIS DAN SUDUT

a. Definisi Garis Dan Sudut

Garis adalah suatu kurva lurus yang tidak memiliki titik pangkal dan juga tidak memiliki titik ujung.²⁴ Garis merupakan bangun paling sederhana dalam geometri karena berdimensi satu. Selain definisi dari garis ada istilah lain yang perlu difahami yakni sinar garis. Sinar garis merupakan kurva lurus yang berpangkal, tetapi tidak berujung.²⁵ Berikut ini ilustrasi dari garis dan sinar garis :

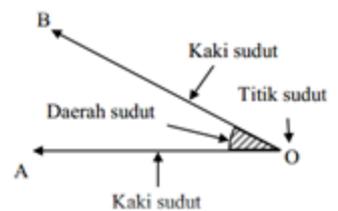
²⁴ Abdur Rahman As'ari, et. all., *Matematika: Buku Guru/ Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan*. (Jakarta: Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hal. 400

²⁵ Tim New Star, *Metode Belajar Efektif Matematika*. (Jateng: CV. Media Karya Putra), hal. 20



Gambar 2.1 Gambar Garis dan Ruas Garis

Sudut dibentuk oleh dua sinar garis yang bersekutu titik pangkalnya.²⁶ Sebuah sudut terdiri dari titik sudut dan kaki sudut. Titik sudut adalah titik pertemuan antara dua buah kaki sudut. Kaki sudut merupakan sinar garis. Biasanya sudut dilambangkan dengan “ \angle ”.²⁷ Sudut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Gambar sudut

b. Hubungan Dua Garis

Berikut ini beberapa hubungan dua garis diantaranya:²⁸

1) Sejajar

²⁶ Ngapiningsih, et. all., *Detik-Detik Ujian Nasional Matematika Tahun Ajaran 2015/2016*. (Klaten: PT Intan Pariwara, 2015), hal. 23

²⁷ Tim New Star, *Metode Belajar Efektif Matematika*. (Jateng: CV. Media Karya Putra), hal. 24

²⁸ Ngapiningsih, et. all., *Detik-Detik Ujian Nasional Matematika Tahun Ajaran 2015/2016*. (Klaten: PT Intan Pariwara, 2015), hal. 23

Dua garis dikatakan sejajar apabila keduanya terletak dalam satu bidang datar dan tidak akan pernah bertemu maupun berpotongan jika garis-garisnya diperpanjang sampai tak terhingga.

2) Berpotongan

Dua garis dikatakan berpotongan apabila keduanya terletak pada satu bidang datar dan mempunyai satu titik potong.

3) Berimpit

Dua garis dikatakan berimpit apabila garis tersebut terletak pada satu garis lurus sehingga hanya terlihat sebagai satu garis lurus.

4) Bersilangan

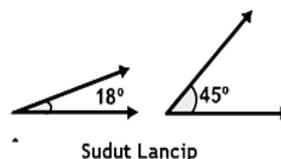
Dua garis dikatakan bersilangan apabila garis-garisnya tidak terletak pada suatu bidang datar. Garis bersilangan tidak sejajar dan tidak berpotongan apabila garisnya diperpanjang.

c. Jenis-Jenis Sudut

Berikut ini beberapa jenis sudut yang perlu diketahui diantaranya:²⁹

1) Sudut lancip

Sudut lancip merupakan sudut yang besarnya antara 0° sampai 90° atau dapat ditulis $0^\circ < x < 90^\circ$

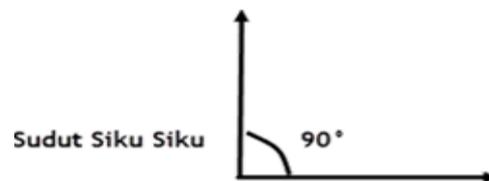


Gambar 2.3 Gambar Sudut Lancip

²⁹ *Ibid*, hal. 23

2) Sudut siku-siku

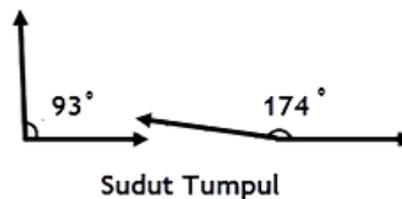
Sudut siku-siku merupakan sudut yang besarnya adalah 90° atau dapat ditulis $x = 90^\circ$



Gambar 2.4 Gambar Sudut Siku-Siku

3) Sudut tumpul

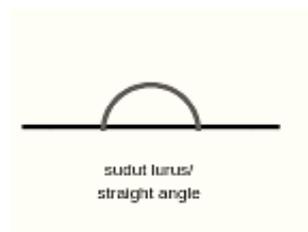
Sudut tumpul merupakan sudut yang besarnya antara 90° sampai 180° atau dapat ditulis $90^\circ < x < 180^\circ$



Gambar 2.5 Gambar Sudut Tumpul

4) Sudut lurus

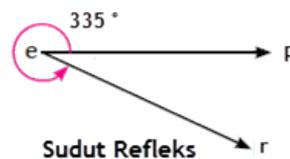
Sudut lurus merupakan sudut yang besarnya adalah 180° atau dapat ditulis $x = 180^\circ$



Gambar 2.6 Gambar Sudut Lurus

5) Sudut refleks

Sudut refleks merupakan sudut yang besarnya antara 180° sampai 360° atau dapat ditulis $180^\circ < x < 360^\circ$



Gambar 2.7 Gambar Sudut Refleks

d. Hubungan Antarsudut

Berikut ini beberapa hubungan antarsudut yang perlu diketahui diantaranya:³⁰

1) Sudut berpenyiku (komplemen)

Dua sudut dikatakan berpenyiku jika jumlah dari kedua sudutnya memiliki besar 90° .

2) Sudut berpelurus (suplemen)

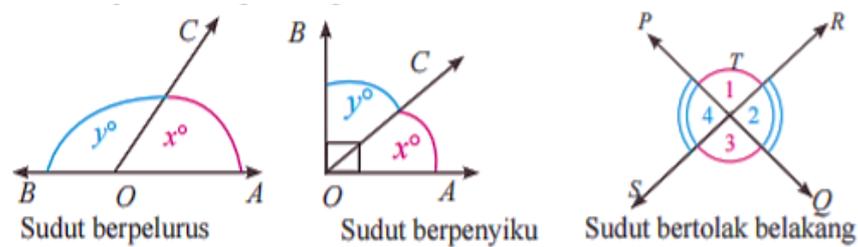
Dua sudut dikatakan berpelurus jika jumlah dari kedua sudutnya memiliki besar 180° .

3) Sudut bertolak belakang

Dua sudut dikatakan saling bertolak belakang jika kaki dari kedua sudut membentuk dua pasang sinar garis yang saling berlawanan arah.

³⁰ Tim New Star, *Metode Belajar Efektif Matematika*. (Jateng: CV. Media Karya Putra), hal. 28-31

Agar lebih memahami terkait hubungan antarsudut, silahkan perhatikan gambar berikut ini:



Gambar 2.8 Gambar Hubungan Antar Sudut

e. Hubungan Sudut-Sudut Pada Dua Garis Sejajar Yang Dipotong Oleh Sebuah Garis

Hubungan dari sudut-sudut pada dua garis sejajar yang dipotong oleh sebuah garis diantaranya:³¹

1) Sudut-sudut sehadap

Sudut-sudut yang menghadap kearah yang sama terhadap garis potongnya.

2) Sudut-sudut dalam berseberangan

Sudut-sudut yang letaknya berada diantara dua garis sejajar dan berseberangan terhadap garis potongnya. Sudut dalam berseberangan memiliki besar yang sama.

3) Sudut-sudut luar berseberangan

Sudut-sudut yang letaknya berada diluar dua garis sejajar dan berseberangan terhadap garis potongnya. Sudut luar berseberangan memiliki besar yang sama.

³¹ Ngapiningsih, et.all., *Detik-Detik Ujian Nasional Matematika Tahun Ajaran 2015/2016*. (Klaten: PT Intan Pariwara, 2015), hal. 23-24

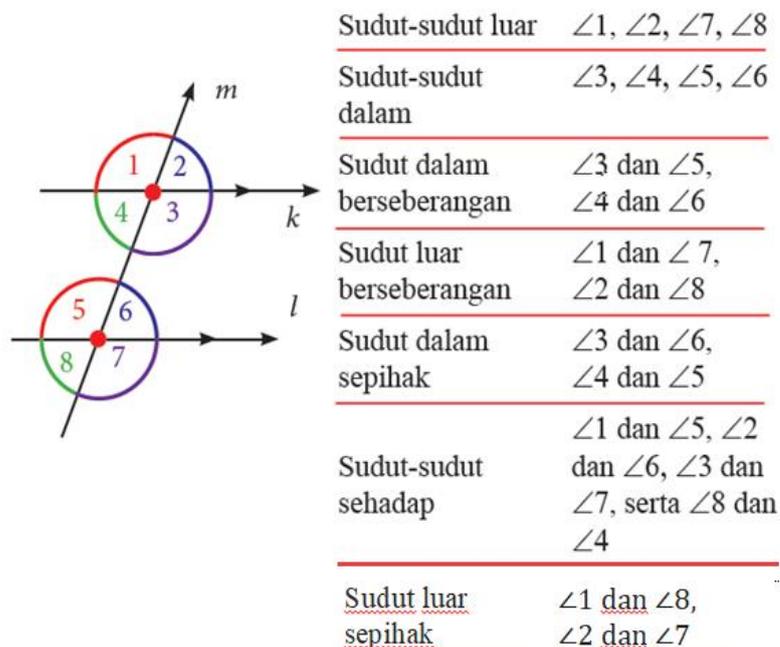
4) Sudut-sudut dalam sepihak

Sudut-sudut yang letaknya berada diantara dua garis sejajar dan sepihak terhadap garis potongnya. Jumlah besar pasangan sudut dalam sepihak adalah 180° .

5) Sudut-sudut luar sepihak

Sudut-sudut yang letaknya berada diluar dua garis sejajar dan sepihak terhadap garis potongnya. Jumlah besar pasangan sudut luar sepihak adalah 180° .

Untuk lebih memahami lagi silahkan perhatikan gambar berikut ini:



Gambar 2.9 Gambar Hubungan Sudut-Sudut Pada Dua Garis Sejajar yang dipotong oleh Sebuah Garis

B. PENELITIAN TERDAHULU

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Selvy Sri Abdiyani, Siti Khabibah, dan Novia Dwi Rahmawati dengan judul “ <i>Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Smp Berdasarkan Langkah-Langkah Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient</i> ”. ³²	Tujuan yang hendak dicapai sama yakni mendeskripsikan terkait kemampuan penyelesaian masalah ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i> siswa.	Subjek penelitian adalah siswa SMP 1 Jogoroto kelas VIII, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni mengambil subjek siswa MTs Miftahul Huda Ngunut kelas VII. Penelitian dilakukan pada tahun 2019, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada tahun 2021. Langkah kemampuan penyelesaian masalah yang digunakan penelitian adalah langkah Polya, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan langkah kemampuan penyelesaian masalah dari teori Bransford dan Stein yakni IDEAL Problem solving.
2.	Avissa Purnama Yanti dan Muhammad Syazali dengan judul “ <i>Analisis Proses Berpikir Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah-Langkah Brainsford Dan Stein Ditinjau Dari Adversity Quotient</i> ”. ³³	Tujuan yang hendak dicapai sama yakni mendeskripsikan terkait kemampuan penyelesaian masalah ditinjau dari <i>Adversity Quotient (AQ)</i>	Subjek penelitian adalah siswa MAN 1 Bandar lampung kelas X, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni mengambil subjek siswa MTs Miftahul Huda Ngunut kelas VII. Penelitian dilakukan pada tahun 2016, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada tahun 2021. Penelitian lebih berfokus dalam mendiskripsikan

³² Selvy Sri Abdiyani, et. all., *Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Smp Berdasarkan Langkah-Langkah Polya Ditinjau Dari Adversity Quotient*, Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, Vol.7, No.2, 2019, hal. 123-134

³³ Avissa Purnama Yanti dan Muhammad Syazali, *Analisis Proses Berpikir Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah-Langkah Brainsford Dan Stein Ditinjau Dari Adversity Quotient*, Al-jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.7, No.1, 2016, hal. 67-74

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			proses berfikir, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan lebih berfokus dalam mendeskripsikan kemampuan penyelesaian masalah dari teori Bransford dan Stein yakni IDEAL Problem solving.
3.	Budi Eko Setiyomo Riau dan Iwan Junaedi dengan judul " <i>Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa Kelas VII Berdasarkan Gaya Belajar Pada Pembelajaran PBL</i> ". ³⁴	Tujuan yang hendak dicapai sama yakni mendeskripsikan terkait kemampuan penyelesaian masalah. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VII.	Lokasi yang digunakan penelitian adalah SMP Negeri 2 Karangawen, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan lokasi yang digunakan di MTs Miftahul Huda Ngunut. Penelitian dilakukan pada tahun 2016, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada tahun 2021. Pada penelitian ini subjek penelitian ditinjau dari gaya belajar pada pembelajaran PBL, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan subjek ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i> .
4.	Fitrie Andayani dan Adiska Nadiyah Lathifah dengan judul " <i>Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmatika Sosial</i> ". ³⁵	Tujuan yang hendak dicapai yakni mendeskripsikan terkait kemampuan penyelesaian masalah.	Lokasi yang digunakan penelitian adalah di SMPN 3 Cimahi, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan lokasi yang digunakan di MTs Miftahul Huda Ngunut. Penelitian dilakukan pada tahun 2019, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada tahun 2021. Langkah penyelesaian masalah yang digunakan merupakan pendapat dari Budiman (4 langkah

³⁴ Budi Eko Setiyomo Riau dan Iwan Junaedi, *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa Kelas VII Berdasarkan Gaya Belajar Pada Pembelajaran PBL*. UJMER: Unnes Journal of Mathematics Education Research , Vol.5, No.2, 2016, hal. 166-178

³⁵ Fitrie Andayani dan Adiska Nadiyah Lathifah, *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Aritmatika Sosial*, Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika , Vol.3, No.1, 2019, hal. 1-10

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			<p>penyelesaian masalah : mengidentifikasi kecukupan data untuk memecahkan masalah, membuat model matematika dari suatu masalah, memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah, serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban), sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan kemampuan penyelesaian masalah dari teori Bransford dan Stein yakni IDEAL Problem solving.</p> <p>Pada penelitian hanya fokus pada kemampuan penyelesaian masalah dalam menyelesaikan soal, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan lebih fokus pada mendeskripsikan kemampuan penyelesaian masalah yang ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i>.</p>
5.	Fitri Indriyani, Novi Andri Nurcahyono, dan Nur Agustiani dengan judul “ <i>Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Langkah Ideal Problem Solving</i> ”. ³⁶	Tujuan yang hendak dicapai yakni mendeskripsikan terkait kemampuan penyelesaian masalah. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VII	Lokasi yang digunakan penelitian adalah di SMP Negeri 8 Kota Sukabumi, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan lokasi yang digunakan di MTs Miftahul Huda Ngunut. Penelitian dilakukan pada tahun 2018, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada tahun 2021. <p>Pada penelitian hanya fokus pada kemampuan penyelesaian masalah dalam menyelesaikan soal, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan lebih fokus</p>

³⁶ Fitri Indriyani, et. all., *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Langkah Ideal Problem Solving*, PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Vol.7, No.2, 2018, hal. 56-67

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			pada mendeskripsikan kemampuan penyelesaian masalah yang ditinjau dari segi <i>Adversity Quotient</i> siswa.
6.	Riskawati dengan judul “ <i>Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah-Langkah Polya ditinjau dari Adversity Quotient</i> ”. ³⁷	Tujuan yang hendak dicapai sama yakni mendeskripsikan terkait kemampuan penyelesaian masalah ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i> .	Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 3 Minasatence, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni mengambil subjek siswa MTs Miftahul Huda Ngunut. Penelitian dilakukan pada tahun 2019, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada tahun 2021. Pada penelitian kemampuan penyelesaian masalah menggunakan langkah-langkah polya, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan menggunakan langkah-langkah Bransford dan Stein yakni IDEAL Problem solving.
7.	Romika dan Yuli Amalia dengan judul “ <i>Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Teori Van Hiele</i> ”. ³⁸	Tujuan yang hendak dicapai sama yakni mendeskripsikan terkait kemampuan penyelesaian masalah	Subjek penelitian adalah siswa SD Negeri 26 Leumpang kelas V, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni mengambil subjek siswa MTs Miftahul Huda Ngunut kelas VII. Penelitian dilakukan pada tahun 2014, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada tahun 2021. Langkah penyelesaian masalah yang digunakan merupakan teori Van Hiele,

³⁷ Riskawati, *Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah-Langkah Polya ditinjau dari Adversity Quotient*, (Makasar: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal. 1-116

³⁸ Romika dan Yuli Amalia, *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Teori Van Hiele*, *Jurnal Bina Gogik*, Vol.1, No. 2, 2014, hal.17-31

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			<p>sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan langkah penyelesaian masalah dari teori Bransford dan Stein. Materi yang digunakan peneliti adalah bangun ruang sisi datar, sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan materi pada materi garis dan sudut. Pada penelitian hanya fokus pada kemampuan penyelesaian masalah dalam menyelesaikan soal, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan lebih fokus pada mendiskripsikan kemampuan penyelesaian masalah yang ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i>.</p>
8.	Miftahul Ilmiyana dengan judul “ <i>Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Dimensi Myer Brings Tipe Indicator (MBTI)</i> ”. ³⁹	Tujuan yang hendak dicapai sama yakni mendeskripsikan terkait kemampuan penyelesaian masalah.	<p>Subjek penelitian adalah siswa MAN 1 Lampung Barat kelas X IPA, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni mengambil subjek siswa MTs Miftahul Huda Ngunut kelas VII. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018-2019, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada tahun 2021. Materi yang digunakan peneliti adalah SPLDV, sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan materi garis dan sudut. Langkah penyelesaian masalah yang digunakan menurut Polya, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan langkah</p>

³⁹ Miftahul Ilmiyana, *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Dimensi Myer Brings Tipe Indicator (MBTI)*, (Bandar Lampung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 1-211

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			<p>penyelesaian masalah dari teori Bransford dan Stein.</p> <p>Pada penelitian subjek ditinjau dari Tipe Kepribadian Dimensi Myer Brings Tipe Indicator (MBTI), sedangkan dalam penelitian yang dilakukan subjek ditinjau dari segi <i>Adversity Quotient</i> siswa.</p>
9.	<p>Meilia Mira Lestanti dengan judul “<i>Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sma Ditinjau Dari Karakteristik Cara Berpikir Siswa Dalam Model Problem Based Learning</i>”.⁴⁰</p>	<p>Tujuan yang hendak dicapai sama yakni mendeskripsikan terkait kemampuan penyelesaian masalah.</p>	<p>Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 9 Semarang kelas VIII, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni mengambil subjek siswa MTs Miftahul Huda Ngunut kelas VII.</p> <p>Penelitian dilakukan pada tahun 2015, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada tahun 2021.</p> <p>Materi yang digunakan peneliti adalah bangun ruang sisi datar, sedangkan pada penelitian yang dilakukan menggunakan materi pada materi garis dan sudut.</p> <p>Langkah penyelesaian masalah yang digunakan menurut Polya, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan langkah penyelesaian masalah dari teori Bransford dan Stein.</p> <p>Pada penelitian subjek ditinjau dari Karakteristik Cara Berpikir Siswa Dalam Model Problem Based Learning, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan subjek ditinjau dari segi <i>Adversity Quotient</i> siswa.</p>

⁴⁰ Meilia Mira Lestanti, *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sma Ditinjau Dari Karakteristik Cara Berpikir Siswa Dalam Model Problem Based Learning*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 1-448

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
10.	Ainin Nada, Muhammad Prayito, dan Lukman Harun dengan judul “ <i>Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA Kelas XI Menurut Langkah-Langkah John Dewey Ditinjau Dari Adversity Quotient Tipe Campers</i> ”. ⁴¹	Tujuan yang hendak dicapai sama yakni mendeskripsikan terkait kemampuan penyelesaian masalah ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i>	Subjek penelitian adalah siswa SMA Negeri 1 Mraggen kelas XI, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni mengambil subjek siswa MTs Miftahul Huda Ngunut kelas VII. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2019-2020, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada tahun 2021. Langkah kemampuan penyelesaian masalah yang digunakan adalah langkah John Dewey, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan menggunakan langkah kemampuan penyelesaian masalah dari teori Bransford dan Stein.

Secara umum yang menjadi perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah dari subjek penelitian, materi yang digunakan untuk penelitian, kondisi belajar yang sekarang menggunakan sistem daring karena pandemi, teori langkah penyelesaian masalah, dan fokus dari penelitian yang dilakukan. Penelitian ini lebih berfokus pada mendiskripsikan bagaimana kemampuan penyelesaian masalah siswa berdasarkan langkah dari Bransford dan Stein ditinjau dari *Adversity Quotient (AQ)* siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Dengan adanya penelitian yang akan dilakukan, peneliti berharap dapat mendiskripsikan bagaimana kemampuan penyelesaian

⁴¹ Ainin Nada, et. all., *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMA Kelas XI Menurut Langkah-Langkah John Dewey Ditinjau Dari Adversity Quotient Tipe Campers*, IMAJINER: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, Vol.2, No.2, 2020, hal. 133-140

masalah siswa yang mana ditinjau dari tipe *Adversity Quotient (AQ)* yang dimiliki siswa yakni tipe *Climbers, Campers*, dan *Quitters*.

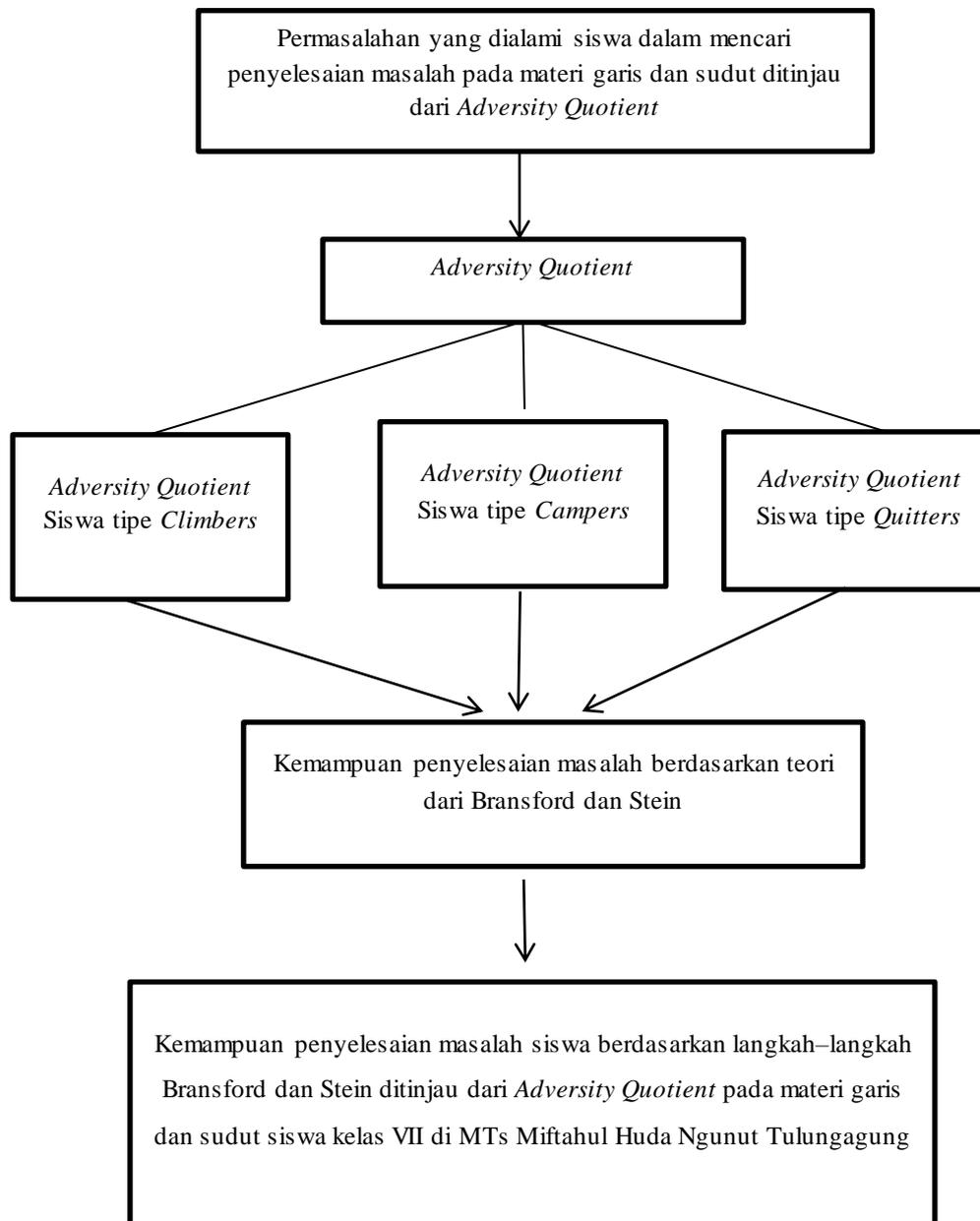
Meskipun terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, namun dari penelitian-penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yakni sama-sama meneliti terkait kemampuan penyelesaian masalah siswa.

C. KERANGKA BERFIKIR

Dalam kegiatan pembelajaran matematika, biasanya siswa akan diberikan suatu permasalahan dimana dari permasalahan yang diterima siswa diminta menyelesaikan masalah tersebut. Ketika mencoba menyelesaikan masalah tersebut tidak sedikit siswa yang masih bingung serta kesulitan dalam menentukan penyelesaian masalah yang akan digunakan. Selama proses menyelesaikan masalah yang telah diberikan oleh guru, biasanya siswa akan mengalami kondisi yang berbeda-beda yang mana dari kondisi ini akan memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses memecahkan masalah tersebut. Salah satu yang menjadi faktor terjadinya hal tersebut yakni karena *Adversity Quotient (AQ)*.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Dari pengamatan yang dilakukan di lapangan peneliti melakukan pengumpulan data, kemudian menganalisis data yang diperolehnya, dan akhirnya mendapatkan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukannya.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan yakni untuk mendiskripsikan secara mendalam mengenai kemampuan penyelesaian masalah siswa berdasarkan langkah yang dikemukakan oleh Bransford dan Stein ditinjau dari *Adversity Quotient* siswa kelas VII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung.



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

Keterangan :



= Sub yang akan dibahas



= Petunjuk inti pembahasan



= Sub-sub pembahasan