KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH DALAM MENYELESAIKAN SOAL SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL DITINJAU DARI *ADVERSITY QUOTIENT* (AQ) SISWA KELAS X

Silviyah [1)], Mayang Sari [2)]
Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan [1)]
Email: ukhtyvina383@gmail.com [1)], mayangsari@itsnupasuruan.ac.id [2)]

Abstrak

Tujuan untuk menjelaskan kemampuan pemecahan masalah berdasarkan langkah Krulik dan Rudnick yang ditinjau dari Advesity Quotient (AQ). Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilakukan di kelas X-4 SMA Negeri 2 Pasuruan, tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini terdiri dari 3 subjek yaitu *quittter*, *camper*, dan *climber*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Subjek tipe *quitter*/S1 hanya mampu sampai tahapan eksplorasi dan merencanakan, tidak mampu memilih strategi, tidak mampu menemukan jawaban, tidak mampu meninjau ulang dan mendiskusikan. (2) Subjek *camper*/S2 mampu memenuhi empat indikator, subjek pada tahap meninjau ulang dan mendiskusikan belum memenuhi. (3) Subjek *climber*/S3 mampu memenuhi semua tahapan pemecahan masalah yaitu membaca dan berpikir, eksplorasi dan merencanakan, memilih strategi, menemukan jawaban, meninjau ulang dan mendiskusikan. Dapat disimpulkan bahwa bahwa Subjek tipe *quitter* tidak menunjukkan antusiasme saat menanggapi soal. Subjek *camper* menunjukkan antusiasme yang cukup besar saat merespon soal. Sedangkan Subjek *climber* yang tidak mudah menyerah, dan berjuang untuk terus mencoba sampai menemukan jawaban yang benar.

Kata kunci: Pemecahan masalah, *Adversity Quotient* (AQ).

Abstract

The aim is to explain the problem solving ability based on Krulik and Rudnick's steps in terms of Adversity Quotient (AQ). This type of research uses a descriptive qualitative approach conducted in class X-4 SMA Negeri 2 Pasuruan, school year 2023/2024. The subjects of this study consisted of 3 subjects, namely quitter, camper, and climber. The results showed that (1) Quitter/S1 type subjects were only able to reach the exploration and planning stages, unable to choose strategies, unable to find answers, unable to review and discuss. (2) The camper/S2 subject was able to fulfill four indicators, the subject at the review and discuss stage had not fulfilled. (3) Climber/S3 subjects were able to fulfill all stages of problem solving, namely reading and thinking, exploration and planning, choosing strategies, finding answers, reviewing and discussing. It can be concluded that quitter-type subjects do not show enthusiasm when responding to questions. Camper subjects show considerable enthusiasm when responding to questions. While the climber Subject who does not give up easily, and struggles to keep trying until he finds the right answer.

Keywords: *Problem Solving, Adversity Quotient (AQ).*

Article Info

Received date: Revised date: Accepted date:

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu bidang studi yang mempengaruhi dan mendukung perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan lainnya. Selain itu, matematika merupakan ilmu dasar yang mendasari perkembangan bidang lain.Oleh karena itu, para siswa harus belajar matematika secepat mungkin. Menurut Isnaeni et al. (2018), kemajuan teknologi saat ini menunjukkan bahwa pendidikan matematika dapat mendorong kemajuan masyarakat. Selain itu, seperti yang dinyatakan oleh Isnaeni et al. (2018), kemajuan teknologi saat ini menunjukkan bahwa pendidikan matematika dapat mendorong kemajuan masyarakat. Matematika sangat penting untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan semua aspek kehidupan sehingga harus menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan.

Menurut Waluya dkk. (2019), pemecahan masalah sangat penting dalam pendidikan matematika karena sebagian besar pembelajaran terjadi sebagai hasil dari proses ini. Selain itu, pemecahan masalah juga merupakan proses terencana yang dilakukan untuk mencapai penyelesaian masalah tertentu (Shodiqin dkk., 2020). Salah satu elemen penting dalam pelajaran matematika adalah pemecahan masalah, yang dibutuhkan siswa untuk membuat keputusan dan menerapkan konsep dan keterampilan matematika (Tambychik & Meerah, 2010).

Pembelajaran matematika berfokus pada siswa karena pentingnya kemampuan pemecahan masalah (Muliandari, 2019; Mulyati, 2009). Untuk memastikan bahwa pembelajaran di sekolah berjalan dengan baik, guru harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menemukan metode pembelajaran yang berbeda untuk membantu siswa belajar menyelesaikan masalah. Salah satu strategi pemecahan masalah dalam proses pembelajaran matematika adalah teori yang dikembangkan oleh Krulik dan Rudnick (2018). Menurut Krulik-Rudnick, pemecahan masalah adalah cara seseorang memenuhi tuntutan situasi non-rutin melalui pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang dimilikinya (Anugraheni, 2015). Menurut Krulik dan Rudnick, ada lima langkah untuk menyelesaikan soal. Pertama membaca dan berpikir, kedua mengeksplorasi dan merencanakan, ketiga memilih strategi, keempat menemukan jawabannya, dan terakhir memeriksa kembali (Ayuningrum, 2017).

Dalam memecahkan masalah, jenis kecerdasan yang digunakan untuk memecahkan masalah adalah AQ (*Adversity Quotient*). AQ merujuk pada kemampuan seseorang untuk bertahan menghadapi tantangan dan mampu memecahkan tantangan tersebut (Stoltz, 2007). AQ dapat

menunjukkan seberapa baik seseorang menangani masalah, menyelesaikan masalah hingga menjadi pemenang, atau menyerah atau bahkan berhenti ketika menghadapi masalah yang tampaknya sulit.

Siswa akan menghadapi berbagai kesulitan, dan tantangan saat menyelesaikan masalah (Hadi, Retnawati, Munadi, Apino, & Wulandari, 2018). Telah diketahui bahwa latar belakang dan karakter setiap siswa berbeda. Beberapa faktor mempengaruhi kesuksesan dalam memecahkan masalah, oleh karena itu kemampuan untuk menemukan solusi dari suatu masalah dipengaruhi oleh faktor tersebut. *Intelegence Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), dan *Spiritual Quotient* (SQ) adalah faktor yang paling sering dibahas dan diteliti. Namun, kita mungkin sering mengabaikan faktor lain yang menentukan kesuksesan, yaitu *Adversity Quotient* (AQ).

Hulaikah (2020) menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dengan adversity quotient rendah dan tinggi sangat berbeda. Siswa dengan *adversity quotient* tinggi lebih baik dalam memecahkan masalah daripada siswa dengan *adversity quotient* rendah. Tampaknya masalah utama adalah daya juang siswa. Tidak adanya daya juang siswa menunjukkan ketidakmampuan mereka dalam memecahkan masalah. Hal ini berdampak negatif tidak hanya pada kemajuan pendidikan, tetapi juga pada siswa sendiri. Menurut Diana (2018), kurangnya kemampuan siswa untuk memecahkan masalah juga menyebabkan motivasi mereka untuk berprestasi menurun.

Stoltz menemukan AQ pada tahun 1997, dua tahun setelah EQ ditemukan. AQ juga sering dikaitkan dengan daya juang untuk menghadapi tantangan. Tiga jenis individu yang menghadapi tantangan adalah quitter (daya juang rendah), *camper* (daya juang sedang), dan *climber* (daya juang tinggi) (Stoltz, 2007).

Dalam penerapannya, kemampuan pemecahan masalah matematis diperlukan selama proses pembelajaran untuk memecahkan masalah. Kemampuan pemecahan masalah dan *Adversity Quotient* saling melengkapi. Pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah tidak terlepas dari materi yang dipelajari, teknik pembuatan dan pengolahan materi, dan kegigihan dalam menghadapi tantangan dalam pembelajaran sehingga siswa tampak aktif menyelesaikan masalah, tidak menyerah jika tantangan diberikan, dan menyimpulkan hasil (Nalurita, 2019). Oleh karena itu, AQ sangat terkait dengan pemecahan masalah karena menunjukkan seberapa jauh siswa mampu menangani masalah selama prosesnya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan

masalah siswa berdasarkan *adversity quotient* (AQ) siswa. Penelitian ini difokuskan pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. Sehingga akhirnya dapat diketahui bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan persoalan Sistem Persamaan Linear Tiga Varibel ditinjau dari AQ masing-masing siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu jenis penelitian yang mendeskripsikan objek, fenomena, atau peristiwa sosial dalam tulisan naratif (Adiningsih et al, (2022) dengan tujuan untuk menjelaskan kemampuan pemecahan masalah berdasarkan langkah Krulik dan Rudnick yang ditinjau dari Advesity Quotient (AQ).

Penelitian ini ditujukan pada siswa kelas X-4 SMA Negeri 2 Pasuruan sebanyak 32 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunkan teknik *purposisive sampling.* Peneliti menentukan subjek penelitian berdasarkan pada hasil angket AQ dan hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa. Pengisian angket *Adversity Quotient* (AQ) dilakukan pada hari Senin, 18 Maret 2024. Adapun angket AQ siswa terdiri dari 40 butir pernyataan, dengan 20 pernyataan positif dan 20 pernyataan negatif. Setiap pernyataan memiliki empat pilihan jawaban yaitu setuju (S), sangat setuju (SS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Dalam penelitian ini, dipilih subjek yang memiliki *adversity quotient* tinggi, sedang, dan rendah sesuai dengan tujuan penelitian. Namun sebelum peneliti memutuskan subjek penelitian berdasarkan skor angket, peneliti mengkonsultasikan terlebih dahulu pada guru matematika di SMA Negeri 2 Pasuruan dan juga menanyakan kesediaan calon subjek untuk turut serta dalam penelitian ini. Sehingga didapat masing-masing 1 subjek *quitters*, 1 subjek *campers*, 1 subjek *climbers*.

Tiga subjek penelitian tersebut diberikan soal tes pemecahan masalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Kemudian dilanjutkan wawancara untuk menggali informasi yang dibutuhkan tentang pemecahan masalah matematika siswa. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengetahui permasalahan apa saja yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin memperoleh informasi lebih detail dari subjek. Wawancara dilakukan dengan cara tidak terstruktur, artinya pertanyaan diajukan secara kondisional setelah siswa mengikuti tes.

Data penelitian ini didapatkan dari teknik triangulasi. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik, yakni peneliti menggunakan tes, wawancara dan dokumentasi untuk memastikan data yang

diambil. Dalam mendeskripsikan pemecahan masalah siswa, penelitian ini menggunakan langkah pemecahan masalah Krulik dan Rudnik (2018) dengan penjabaran sebagai berikut :

1) *Read and think* (membaca dan berpikir) yaitu meliputi usaha untuk mengidentifikasi fakta dan pertanyaan. Pada titik ini, peserta didik mencatat kata kunci dari masalah yang diberikan.
2) *Eksplore and plan* (eksplorasi dan merencanakan) Pada tahap ini, siswa mengidentifikasi masalah dan menyajikan kembali masalah dalam bentuk yang mudah dipahami atau membuat model matematika masalah.
3) *Select a strategy* (memilih strategi) meliputi usaha yang dilakukan untuk menentukan pendekatan yang paling efektif untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi berdasarkan informasi yang telah diperoleh pada dua tahap sebelumnya.
4) *Find and answer* (menemukan jawaban) meliputi kegiatan yang menggunakan semua keterampilan matematika siswa, seperti melakukan perhitungan untuk mendapatkan jawaban.
5) *Reflect and extend* (meninjau ulang dan mendiskusikan) meliputi usaha seperti meninjau ulang jawaban dan melihat cara-cara yang berbeda untuk memecahkan masalah.

PEMBAHASAN

1. Temuan

Berdasarkan perolehan skor angket *Adverity Quotient* (AQ) siswa dipilih tiga subjek penelitian yakni satu siswa dengan AQ *quitter*, satu siswa deng AQ *camper*, dan satu siswa dengan AQ *climber*. Karena penelitian ini berjeniskan kualitatif, tujuannya adalah untuk memberikan deskripsi mendalam tentang subjek yang terkait. Jadi tiga subjek tersebut cukup untuk memberikan informasi terkait kemampuan pemecahan masalah siswa SMA kelas X dalam menyelesaikan soal SPLTV ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ). Adapun subjek penelitian yang terpilih sebagai responden disajikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Subjek Penelitian

No	Nama Siswa	Kode Siswa	Keterangan
1	FDAK	S1	*Quitter*
2	ATP	S2	*Camper*
3	KAP	S3	*Climber*

Berdasarkan analisis data hasil tes kemampuan pemecahan masalah dan wawancara yang dilakukan oleh ketiga subjek penelitian tersebut, antara lain:

1. Kemampuan Subjek S1

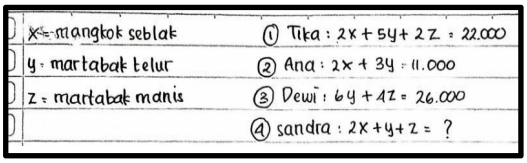
a) Indikator Membaca dan Berpikir

Analisis subjek penelitian S1 berdasarkan *adversity quotient* tipe *quitter* mengalami sedikit kesulitan dalam

membaca dan berpikir akan tetapi subjek S1 masih mampu mengidentifikasi pertanyaan yang ada dalam tes pemecahan masalah.

b) Indikator Eksplorasi dan Merencanakan

Berikut hasil tes subjek S1:

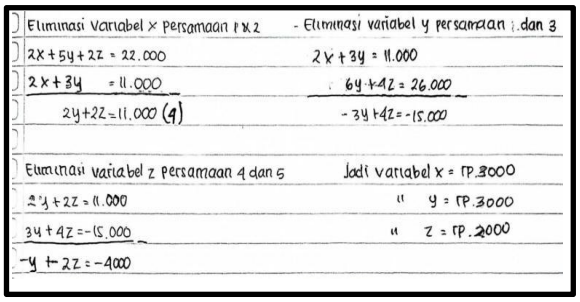


Gambar 1. Hasil Jawaban Subjek S1 Indikator Eksplorasi dan Merencanakan

Jawaban subjek S1 pada data di atas menunjukkan bahwa subjek dapat menuliskan yang diketahui dan ditanyakan dalam soal. Seperti memisalkan harga per-porsi terlebih dahulu misalnya harga 1 porsi seblak disimbolkan dengan *x*. Jika dilihat dari jawaban subjek S1, subjek telah merencanakan penyelesaian masalah dengan menggunakan pemisalan *x*, *y*, dan *z* untuk mengidentifikasi harga tiap-tiap item. Untuk langkah selanjutnya, subjek S1 dapat menjelaskan apa yang diketahui dan ditanyakan dari soal tes pemecahan masalah yang diberikan. Dari jawaban tes dan kutipan wawancara di atas menujnjukkan bahwa subjek S1 mampu dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah pada indikator eksplorasi dan merencanakan.

c) Indikator Memilih Strategi

Berikut hasil tes subjek S1:



Gambar 2. Hasil Jawaban Subjek S1 Pada Indikator Memilih Strategi

Pada lembar jawaban di atas, dapat diketahui bahwa subjek S1 telah memilih strategi penyelesaian masalah. Strateginya dimulai dari pemisalah *x, y,* dan *z* yang dibuatnya. Subjek S1 dapat membuat persamaan pertama, persamaan kedua dan dilanjut persamaan ketiga. Persamaan pertama di dapat 2x + 5y + 2z = 22.000, persamaan kedua di dapat 2x + 3 y = 11.000, dan persamaan ketiga di dapat 6y + 4z = 26.000. Untuk ketiga persamaan tersebut, subjek S1 melakukan eliminasi terhadap persamaan 1 dan 2 kemudian dihasilkan persamaan 4. Selanjutnya subjek S1 melakukan eliminasi persamaan 1 dan 3 yang mana persamaan 1 dan 3 tidak dapat di eliminasikan.

d) Indikator Menemukan Jawaban

Subjek S1 tidak dapat menemukan jawaban dikarenakan adanya kesalahan dalam perhitungan sehingga subjek S1 tidak dapat menemukan jawaban yang tepat.

e) Indikator Meninjau Ulang dan Mendiskusikan

Subjek S1 tidak dapat menemukan jawaban dikarenakan adanya kesalahan

dalam perhitungan sehingga subjek S1 tidak dapat meninjau ulang hasil pekerjaannya.

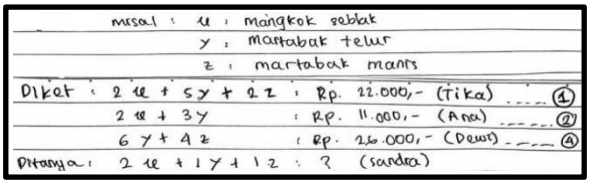
2. Kemampuan Subjek S2

a) Indikator Membaca dan Berpikir

Analisis subjek penelitian S3 berdasarkan *adversity quotient* tipe *camper* mengalami sedikit kesulitan dalam membaca dan berpikir akan tetapi subjek S2 masih mampu mengidentifikasi pertanyaan yang ada dalam tes pemecahan masalah.

b) Indikator Ekspolrasi dan Merencanakan

Berikut hasil tes subjek S2:

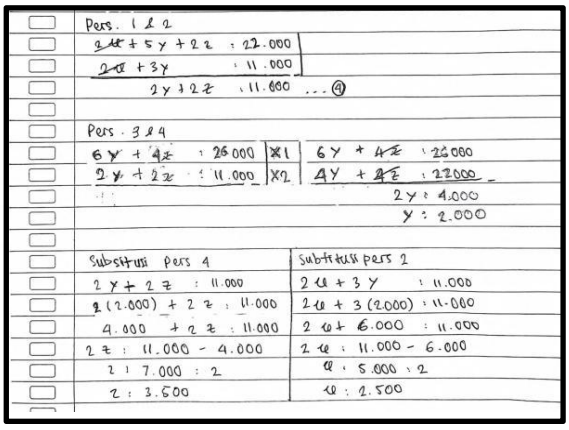


Gambar 3. Hasil Jawaban S2 Pada Indikator Eksplorasi dan Merencanakan

Pada lembar jawaban di atas, dapat diketahui bahwa dalam tahap eksplorasi dan merencanakan, subjek S2 membuat permodelan matematika dengan masing-masing jumlah seblak, martabak telur, dan martabak manis dengan variabel *x*, *y* dan *z*. Selanjutnya, subjek S2 akan membuat persamaan 1, 2, dan 3 dari apa yang diketahui dari soal.

c) Indikator Memilih Strategi

Berikut hasil tes subjek S1:

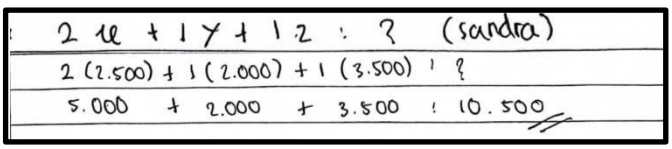


Gambar 4. Hasil Jawaban S2 Pada Indikator Memilih Strategi

Pada lembar jawaban di atas, menunjukkan bahwa subjek menggunakan metode campuran untuk menyelesaikan soal pemecahan masalah. Subjek S2 juga menjelaskan langkah-langlah penyelesaian masalah, subjek S2 melakukan eliminasi *x* dari persamaan 1 dan 2 yang menghasilkan 2y + 2z = 11.000 sebagai persamaan 4. Kemudian dilanjutkan eliminasi persamaan 3 dan 4 yang menghasilan nilai dari *y* yaitu 2000. Setelah nilai *y* didapatkan, subjek S2 melakukan metode substitusi untuk mengetahui nilai dari *x* dan *z*.

d) Indikator Menemukan Jawaban

Berikut hasil tes subjek S1:



Gambar 5. Hasil Jawaban S2 Pada Indikator Menemukan Jawaban

Pada lembar jawaban di atas, dapat diketahui bahwa subjek S2 telah menemukan jawaban yang sesuai dengan yang diinginkan oleh soal. Subjek S2 menetapkan jawaban yang benar, yaitu

Sandra harus membayar 10.500 untuk membeli barang yang diinginkan. Subjek S2 tidak yakin jawabannya sesuai dengan yang ditanyakan soal.

e) Indikator Meninjau Ulang dan Mendiskusikan

Subjek S1 tidak meninjau kembali dan mendiskusikan pada penyelesaian permasalahan yang dilakukan.

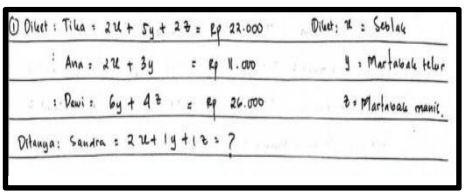
3. Kemampuan Subjek S3

a) Indikator Membaca dan Berpikir

Subjek S3 membaca soal yang diberikan sehingga subjek mampu berpikir untuk memahami maksud dari permasalahan yang diberikan agar mendapat informasi atau fakta yang dibutuhkan.

b) Indikator Eksplorasi dan Merencanakan

Berikut hasil tes subjek S1:

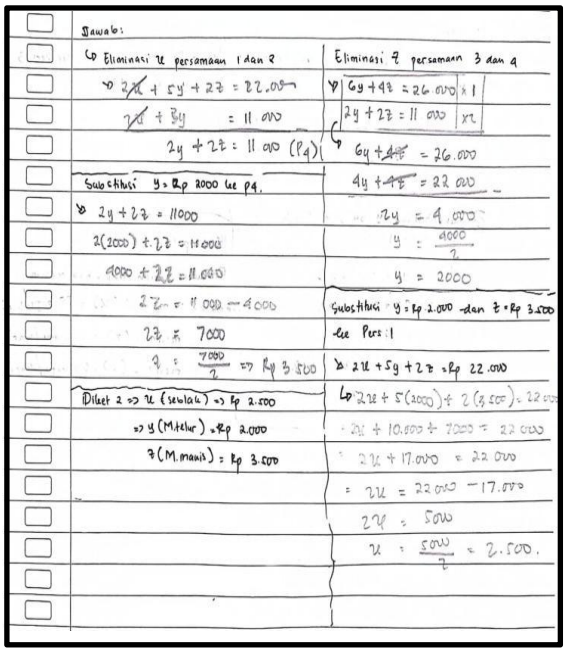


Gambar 6. Hasil Jawaban S3 Pada Indikator Eksplorasi dan Merencanakan

Pada lembar jawaban di atas, diketahui subjek S3 tidak mengalami kesulitan pada tahap eksplorasi dan merencanakan. Hal ini terlihat dari subjek S3 yang mampu menuliskan permodelan *x*, *y* dan *z*, dimana x untuk jumlah mangkok seblak, y untuk martabak telur dan z untuk martabak manis. Setelah membuat model matematika, subjek S3 akan membuat persamaan 1, 2, dan 3. Selanjutnya perhitungan akan dilakukan menggunakan metode campuran.

c) Indokator Memilih Strategi

Berikut hasil tes subjek S1:



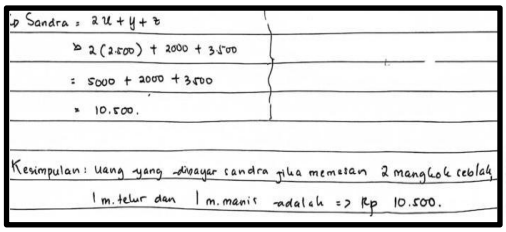
Gambar 7. Hasil Jawaban S3 Pada Tahap Memilih Strategi

Pada lembar jawaban di atas, dapat diketahui bahwa subjek S3 telah menemukan strategi penyelesaian. Strateginya dimulai dari pemisalan *x*, *y*, dan *z* yang dibuatnya, subjek S3 dapat membuat persamaan 1, 2 dan 3. Persamaan pertama 2x + 5y + 2z = 22.000, persamaan kedua 2x + 3y = 11.000, dan persamaan ketiga 6y + 4z = 26.000. Kemudian subjek S3 dapat menemukan strategi untuk menyelesaikan soal dengan melakukan eliminasi dan substitusi dari ketiga persamaan yang ditulis. Subjek S3 melakukan eliminasi pada persamaan 1 dan 2 untuk menemukan persamaan 4. Setelah itu subjek melakukan

eliminasi lagi persamaan 3 dan 4 untuk menemukan nilai *y*. Setelah mendapatkan nilai *y*, subjek S3 kemudian melakukan substitusi nilai y = 2000 ke persamaan 4, yaitu 2y + 2z = 11.000 dan diperoleh nilai z = 3500. Setelahnya subjek melakukan substitusi nilai y dan z kedalam persamaan pertama yaitu 2x + 5y + 2z = 22.000 dan mendpatkan nilai x = 2500.

d) Indikator Menemukan Jawaban

Berikut hasil tes subjek S1:

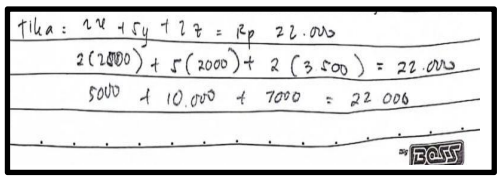


Gambar 8. Hasil Jawaban S3 Pada Indikator Menemukan Jawaban

Pada lembar jawaban di atas, dapat diketahui bahwa subjek S3 menemukan jawaban yang diinginkan. Hal ini terlihat bahwa subjek melakukan perhitungan dengan benar dengan cara mensubstitusikan nilai *x*, *y*, dan *z* yang didapat kedalam soal yang ditanyakan.

e) Indikator Meninjau Ulang dan Mendiskusikan

Berikut hasil tes subjek S1:



Gambar 9. Hasil Jawaban S3 Pada Indikator Meninjau Ulang dan Mendiskusikan

Pada lembar jawaban di atas, dapat diketahui bahwa subjek S3 melakukan langkah meninjau kembali dan mendiskusikan pada jawaban yang telah didapat. Subjek meninjau ulang jawaban dengan cara memasukkan hasil dari *x*, *y*, dan *z* yang didapat kedalam persamaan pertama. Apabila menghasilkan nilai yang sama maka nilai *x*, *y*, dan *z* yang didapatkan benar.

2. Diskusi

Dari analisis dan deskripsi dapat dilihat bahwa antara subjek *quitter*, *camper*, dan *climber* dalam menyelesaikan soal terdapat suatu perbedaan. Hal ini terlihat dari jawaban tes pemecahan masalah matematika yang diberikan oleh subjek *climber* yang dapat menyelesaikan soal tersebut dengan benar, untuk subek *camper* dan *quitter* tidak ada yang dapat menyelesaikan soal tersebut dengan benar.

Berdasarkan dari tujuan penelitian ini yaitu Untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari *Advercity Quotient* (AQ) maka akan dibahas berdasarkan tahapan pemecahan masalah Krulik dan Rudnik (membaca dan berpikir, eksplorasi dan merencanakan, memilih strategi, menemukan jawaban, meninjau ulang dan mendiskusikan).

Subjek tipe *quitter*/S1 hanya mampu sampai tahapan eksplorasi dan merencanakan, tidak mampu memilih strategi, tidak mampu menemukan jawaban,

tidak mampu meninjau ulang dan mendiskusikan. Subjek *camper*/S2 mampu memenuhi empat indikator, subjek pada tahap meninjau ulang dan mendiskusikan belum memenuhi. Subjek *climber*/S3 mampu memenuhi semua tahapan pemecahan masalah yaitu membaca dan berpikir, eksplorasi dan merencanakan, memilih strategi, menemukan jawaban, meninjau ulang dan mendiskusikan.

Subjek tipe *quitter* tidak menunjukkan antusiasme saat menanggapi soal. Hal ini karena subjek tipe *quitter* tidak mampu bertahan dalam kesulitan, mereka cenderung terburu-buru, bahkan meninggalkan kesulitan, dan mudah menyerah. Subjek *camper* menunjukkan antusiasme yang cukup besar saat merespon soal. Subjek *camper* tidak mengecek kembali jawaban yang mereka dapatkan, upaya mereka hanya terbatas pada menyelesaikan masalah sesuai rencana. Subjek dengan tipe *climber* dalam membaca soal, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi. Subjek *climber* yang tidak mudah menyerah, menyambut tantangan dan berjuang untuk terus mencoba segala hal sampai menemukan jawaban yang benar.

PENUTUP

Berikut disajikan kesimpulan dari jawaban dan respon siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah antara lain

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) tipe *Quitter* pada indikator pemecahan masalah antara lain: subjek hanya mampu memenuhi indikator pertama yaitu membaca dan berpikir serta indikator kedua yaitu eksplorasi dan merencanakan.
2. Kemampuan pemecahan masalah siswa yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) tipe *Camper* pada indikator pemecahan masalah antara lain: subjek mampu membaca dan berpikir, mengeksplorasi dan merencanakan, memilih strategi, dan menemukan jawaban.
3. Kemampuan pemecahan masalah siswa yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) tipe *Camper* pada indikator pemecahan masalah antara lain: subjek mampu menyelesaikan semua indikator pemecahan masalah Krulik dan Rudnik yaitu membaca dan berpikir, eksplorasi dan merencanakan, memilih strategi, menemukan jawaban, serta meninjau ulang dan mendiskusikan.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bahwa Subjek tipe *quitter* tidak menunjukkan antusiasme saat menanggapi soal. Hal ini karena subjek tipe *quitter* tidak mampu bertahan dalam kesulitan, Subjek *camper* menunjukkan antusiasme yang cukup besar saat merespon soal. Akan tetapi, upaya mereka hanya

terbatas pada menyelesaikan masalah sesuai rencana. Sedangkan Subjek *climber* yang tidak mudah menyerah, menyambut tantangan dan berjuang untuk terus mencoba segala hal sampai menemukan jawaban yang benar.

DAFTAR PUSTAKA

Anugraheni, Indri, dkk "Aalisis Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa dalam Menyelesaikan Permasalahan Bilangan Bulat Berbasis Media Realistik", 2015.

Ayuningrum, Diah, "Strategi emecahan Masalah Siswa SMP Ditinjau Dari Tingkat Berpikir Geometri van Hiele", Vol. 8, No. 1, 2017.

Diana, N. (2018). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Berpikir Logis Mahasiswa dengan Adversity Quotient dalam Pemecahan Masalah. Prosiding SNMPM II Prodi Pendidikan Matematika Unswagati Cirebon.

Hadi, S., Retnawati, H., Munadi, S., Apino, E., & Wulandari, N. F. (2018). The difficulties of hight school students insolving higher-order thinking shills problem. *Poblems of Education in 21st Century*, 76(4), 520-532.

Hulaikah, M., Degeng, I. N. S., Sulton, S., & Murwani, F. D. (2020). The Effect of Experiential Learning and Adversity Quotient on Problem Solving Ability. *International Journal of Instruction*, 13(1), 869–884. https://doi.org/10.29333/iji.2020.13156a

Isnaeni, S., Fajriya, L., Risky, E. S, Purwasih, R., & Hidayat, W. (2018). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Journal of Medives*.

Muliandari, P. T. V. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3, 132- 140.

Shodiqin, A., Sukestiyarno, Wardono, Isnarto, & Utomo, P. (2020). Profil Pemecahan Masalah Menurut Krulik Dan Rudnik Ditinjau Dari Kemampuan Wolfram Mathematica. *Seminar Nasional Pascasarjana*.

Stoltz, P. G. (1997). *Adversity Quotient: Turning Obstacles Into Opportunities. John Wiley And Sons*.

Stoltz, P. G. (2000). *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi peluang*. Jakarta: Grasindo.

Tambychik, T., & Meerah, T. S. M. (2010). Students' difficulties in mathematics problem-solving: what do they say? .*Procedia - Social and Behavioral Scienses*, 8, 142-151. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.020

Waluya, B., Rochmas, Kartono, & Winarti, E. R. (2019) Pemecahan Masalah dan Pembelajarannya dalam Matematika. *PRISMA*, 2, 389-394.