

ABSTRAK

EUIS TRISMAYANTI. 2025. **Proses Berpikir Metafora Peserta Didik dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Ditinjau dari *Adversity Quotient*.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses berpikir metafora peserta didik dalam menyelesaikan masalah kontekstual ditinjau dari *adversity quotient* pada kategori *quitter*, *camper*, dan *climber*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas empat peserta didik kelas IX-G SMP Negeri 20 Tasikmalaya. Teknik pengumpulan data meliputi penyebaran angket *Adversity Response Profile*, tes berpikir metafora, serta wawancara. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek pada kategori *quitter* mengalami hambatan hampir pada seluruh tahapan proses berpikir metafora. Subjek kesulitan menghubungkan dan mengaitkan informasi penting dengan konsep matematika. Meskipun dapat membentuk model matematis, kesalahan perhitungan dan penyelesaian yang tidak tuntas mengakibatkan pembuktian, penafsiran kesimpulan, dan penerapan pada situasi baru tidak optimal. Hal ini mencerminkan karakter *quitter* yang mudah menyerah ketika menghadapi hambatan. Subjek kategori *camper* menunjukkan bahwa proses berpikir metafora belum berkembang optimal, khususnya pada tahap *connect*. Subjek memahami gambaran umum permasalahan tetapi kesulitan menghubungkan informasi dasar. Namun, kemampuan mengaitkan informasi dengan konsep matematika mulai terlihat melalui pembentukan persamaan, penyelesaian, pembuktian, penafsiran hasil, dan penerapan pada konteks baru. Hal ini sesuai dengan karakter *camper* yang mampu menyelesaikan sebagian langkah tetapi masih terhambat pada tahap awal. Subjek kategori *climber* mampu menyelesaikan seluruh tahapan proses berpikir metafora dengan baik. Subjek dapat memahami, menghubungkan, mengaitkan informasi dengan konsep matematika, membangun model dan melakukan penyelesaian, menganalisis hasil, menafsirkan hasil, serta menerapkan hasil pada konteks permasalahan yang baru dengan tepat. Temuan ini mencerminkan karakter *climber* yang gigih dan mampu mencapai pemahaman menyeluruh.

Kata kunci: Proses Berpikir Metafora, Masalah Kontekstual, *Adversity Quotient*