

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Proses Berpikir Metafora**

Berpikir merupakan aktivitas mental yang sangat kompleks, melibatkan proses internal otak untuk memproses informasi, menghubungkan pengetahuan yang sudah ada, dan menghasilkan ide atau solusi baru. Manusia berpikir untuk menemukan suatu pemahaman, pembentukan pendapat, dan kesimpulan atau keputusan dari sesuatu yang dikehendaki. Menurut Nurjanah et al. (2019) Berpikir adalah suatu kegiatan mental untuk memutuskan sesuatu saat dihadapkan pada suatu situasi atau masalah. Surya (2016) menyatakan berpikir dapat dilakukan apabila telah memiliki tingkat nalar dan penguasaan konsep dengan daya abstraksi tertentu. Adapun proses berpikir adalah proses menerima dan mengolah informasi untuk membuat suatu keputusan (Agustina et al., 2020). Proses berpikir adalah suatu proses penafsiran yang dipengaruhi oleh stimulus berupa sensasi, proses persepsi, dan proses memori. Pada saat seseorang dihadapkan dengan masalah, tahap awal terjadi proses sensasi yaitu memaknai tulisan, gambar ataupun suara. Kemudian terjadi proses persepsi yaitu membaca, mendengar dan memahami konteks masalah. Pada saat bersamaan proses memori terbangun karena memahami istilah-istilah baru atau melakukan *recall* (mengingat kembali) dan *recognition* (mengenali kembali) konteks masalah yang serupa (Maulana, 2017). Proses berpikir tidak hanya berhenti pada kemampuan mengingat dan memahami, tetapi juga mencakup keterampilan menganalisis, mengaitkan, serta menciptakan solusi baru dalam menghadapi permasalahan. Salah satu bentuk berpikir yang penting adalah berpikir metafora (*metaphorical thinking*).

Berpikir metafora merupakan salah satu cara berpikir dalam membangun konsep-konsep abstrak melalui hal-hal yang konkret (Noviani, 2022). Secara etimologi, metafora berasal dari kata “meta” yang berarti *transcending* melampaui dunia nyata, dan kata “phora” yang berarti *transfer*. Berpikir metafora merupakan

suatu proses berpikir untuk memahami dan mengkomunikasikan konsep-konsep pada matematika dengan membandingkan dua hal yang berbeda (Arni, 2019). Selanjutnya, Annizar dan Zahro (2020) mengungkapkan bahwa proses berpikir metafora membantu peserta didik menghubungkan objek atau ide yang berbeda untuk membentuk pemahaman baru melalui asosiasi dan analogi, sehingga konsep matematika yang abstrak dapat dipahami melalui representasi yang lebih konkret. Artinya proses berpikir metafora merupakan proses berpikir dengan menghubungkan konsep matematis yang abstrak sesuai dengan pengalaman peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika. Berpikir metafora dalam matematika digunakan untuk memperjelas proses berpikir peserta didik tentang suatu konteks dunia nyata yang kemudian diformulasikan kedalam bentuk model matematika yang dapat diselesaikan (Nurjasia et al., 2021). Dengan cara ini, siswa dapat menghubungkan simbol matematika yang kompleks dengan pengalaman sehari-hari, sehingga mempermudah pemahaman konsep.

Hasil penelitian terkini menunjukkan bahwa berpikir metafora berperan dalam meningkatkan berbagai kemampuan matematis siswa. Putri, Amirudin, & Pratiwi (2022) menemukan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan koneksi matematis antara siswa yang diajar dengan pendekatan *metaphorical thinking* dan yang tidak. Pendekatan ini terbukti membantu siswa membuat hubungan antar konsep matematis serta antara konsep dengan konteks nyata. Penelitian Wahid, Susanto, Eliza, & Azmir (2024) mendukung temuan ini, di mana kemampuan koneksi matematis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *metaphorical thinking* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Annizar dan Zahro (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa proses berpikir metafora beserta tahapannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Tahapan Proses Berpikir Metafora Menurut Annizar dan Zahro**

<b>Proses Berpikir Metafora</b>	<b>Tahapan Proses Berpikir Metafora</b>
Identifikasi masalah	a. Subjek menuliskan/menjelaskan informasi yang diketahui

Proses Berpikir Metafora	Tahapan Proses Berpikir Metafora
	b. Subjek menuliskan/menjelaskan informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah c. Subjek menuliskan/menjelaskan masalah yang ditanyakan
Menentukan dan menghubungkan konsep	a. Subjek menemukan konsep matematika untuk mendekati masalah b. Subjek menghubungkan konsep-konsep yang dimiliki
Mengilustrasikan ide	a. Subjek dapat menggunakan atau mengembangkan strategi dalam menyelesaikan masalah b. Subjek dapat menemukan hasil dari strategi yang diterapkan c. Subjek dapat menentukan kesimpulan

Sumber: Annizar dan Zahro(2020)

Muthmainnah et al. (2021) dalam penelitiannya menggunakan tahapan proses berpikir metafora mengikuti kerangka pemecahan masalah Polya, sebagai berikut:

**Tabel 2. 2 Tahapan Proses Berpikir Metafora Menurut Muthmainnah et al.**

Tahapan	Penjelasan
<i>Understanding the problem</i>	Siswa membaca, memahami, dan menafsirkan masalah; lalu memilih metafora/analogi yang sesuai
<i>Devising a plan</i>	Siswa menyusun strategi penyelesaian dengan bantuan metafora sebagai model
<i>Carrying out the plan</i>	Siswa melaksanakan rencana penyelesaian menggunakan model/metafora yang sudah dipilih.
<i>Looking back</i>	Siswa memeriksa kembali apakah metafora yang digunakan tepat, hasilnya benar, dan memperbaiki jika ada kesalahan.

Sumber: Muthmainnah et.al. (2021)

Kemudian, Noviani (2022) dalam penelitiannya menggunakan tahapan berpikir metafor menurut Siler yang menggambarkan proses berpikir metafora dengan sebuah singkatan CREATE yang berarti “*Connect – Relate – Explore – Analyze – Transform – Experience*”. Berikut ini penjelasan mengenai proses berpikir metafora menurut Siler.

- (1) *Connect* adalah menghubungkan dua atau lebih hal-hal yang berbeda baik benda maupun ide.
- (2) *Relate* adalah mengaitkan suatu perbedaan baik benda maupun ide untuk hal-hal dari yang sudah kita ketahui atau kenal, dimulai mengamati kesamaannya.
- (3) *Explore* adalah menjajaki kesamaan: menarik ide, membangun model dan menggambarkan model tersebut.
- (4) *Analyze* adalah analisis tentang hal-hal yang telah dipikirkan. Oleh karena itu, perlu untuk menguraikan kembali ide-ide dan model yang telah ada untuk menemukan hubungan antara ide dan model tersebut.
- (5) *Transform* adalah mengenali atau menemukan sesuatu yang baru berdasarkan koneksi, eksplorasi dan analisis terhadap gambar, model, atau objek yang dibuat tersebut.
- (6) *Experience* adalah menerapkan gambar, model, atau penemuan sebagai konteks baru sebanyak mungkin.

Pada penelitian ini, proses berpikir metafora yang akan digunakan adalah proses berpikir metafora menurut Siler, yaitu *connect, relate, explore, analyze, transform*, dan *experience*. Alasan peneliti menggunakan teori Siler karena proses berpikir metafora yang diuraikan lebih detail daripada teori lain, CREATE mampu memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai proses berpikir metafora siswa dari tahap awal penghubungan ide sampai pada penerapan dalam konteks baru. Dengan demikian, peneliti dapat melihat proses berpikir metafora peserta didik secara lebih khusus dan terperinci. Maka tahapan proses berpikir metafora dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut.

**Tabel 2. 3 Tahapan Proses Berpikir Metafora**

Tahapan Proses Berpikir Metafora	Penjelasan
1) <i>Connect</i>	menghubungkan dua atau lebih hal yang berbeda, baik benda maupun ide
2) <i>Relate</i>	Mengaitkan perbedaan antara objek atau ide terhadap pengetahuan yang lebih dikenalnya (materi)
3) <i>Explore</i>	Membuat model dan menentukan hasil dari strategi penyelesaian masalah
4) <i>Analyze</i>	Menganalisis dan membuktikan hasil dari strategi yang telah dilakukan sebelumnya.
5) <i>Transform</i>	Menafsirkan dan menyimpulkan informasi berdasarkan apa yang sudah dikerjakan.
6) <i>Experience</i>	Menerapkan hasil yang diperoleh pada konteks permasalahan yang baru

Selanjutnya, untuk memudahkan penjelasan mengenai tahapan proses berpikir metafora yang digunakan dalam penelitian ini, berikut merupakan soal proses berpikir metafora yang digunakan dalam penelitian ini:

Pagi itu udara di depan sekolah masih sejuk. Di pinggir jalan, terlihat beberapa anak jalanan sedang memungut kaleng bekas. Melihat itu, tiga sahabat yaitu Cantika, Bunga, dan Zafira sepakat untuk melakukan sesuatu yang sederhana tetapi berarti, yaitu berbagi sarapan. Mereka berjalan bersama menuju minimarket di depan sekolah. Di sana, kasir menawarkan paket hemat belanja yaitu Paket A berisi 1 roti dan 2 susu, Paket B berisi 2 roti dan 1 susu. "Kalau kita beli paket ini, anak-anak itu bisa kenyang pagi ini," kata Cantika sambil tersenyum. Akhirnya, Cantika membeli 3 paket A, sedangkan Bunga dan Zafira masing-masing membeli 1 paket A dan 1 paket B. Setelah semua dihitung di kasir, ternyata jumlah uang yang mereka bayarkan bersama-sama adalah Rp51.000. Mereka pun keluar dari minimarket dengan kantong berisi roti dan susu, lalu membagikannya kepada anak-anak jalanan yang menunggu di trotoar. Wajah anak-anak itu langsung berbinar penuh syukur.

Sore harinya, saat pulang sekolah, Cantika dan Zafira kembali teringat bahwa masih ada beberapa anak jalanan yang belum kebagian. Mereka pun kembali ke minimarket. Kali ini Cantika membeli 2 paket A, sedangkan Zafira membeli 4 paket B. Setelah membayar di kasir, total belanja mereka adalah Rp46.000. Dengan semangat, mereka kembali membagikan makanan itu, mereka merasa bahagia karena bisa membuat sore beberapa anak jalanan lebih berwarna.

- a. Berdasarkan permasalahan yang disajikan, tuliskan dugaan beserta alasanmu mengenai harga paket A, paket B, roti, dan susu.
- b. Buatlah strategi matematis yang dapat kamu gunakan untuk membuktikan dugaanmu tentang harga paket A, paket B, roti dan susu.
- c. Jelaskan strategi yang kamu buat berdasarkan perhitungan untuk membuktikan dugaanmu mengenai harga paket A, paket B, roti dan susu.
- d. Buktikan bahwa strategi yang kamu gunakan telah sesuai untuk mengetahui benar atau salah dugaanmu mengenai harga paket A, paket B, roti dan susu. Kemudian jelaskan apakah dugaanmu benar atau salah.
- e. Jika pemilik minimarket ingin membuat paket C yang berisi satu roti dan satu susu dengan harga jual Rp6.000, apakah harga tersebut lebih menguntungkan pemilik minimarket dibanding menjual paket A dan B? Jelaskan alasanmu berdasarkan perhitungan.
- f. Bunga membeli paket A, paket B, roti, dan susu. Jika uang untuk membeli paket A sebesar Rp27.000, untuk membeli paket B sebesar Rp21.000, untuk membeli roti sebesar Rp15.000, dan untuk membeli susu sebesar Rp17.000. Berapa masing-masing paket A, paket B, roti dan susu yang dibeli Bunga. Jika ternyata setelah membeli paket A, paket B, roti, dan susu ada sisa uang yang akan Bunga gunakan untuk membeli paket C, berapa paket C yang akan Bunga beli?

Penyelesaian:

- a. Berdasarkan permasalahan yang disajikan, tuliskan dugaan beserta alasanmu mengenai harga paket A, paket B, roti, dan susu.
- Jawaban 1: Berdasarkan permasalahan, terdapat kemungkinan bahwa paket A lebih murah daripada paket B. Hal ini terlihat dari transaksi pertama, dimana

jumlah paket A yang dibeli lebih banyak dibandingkan paket B, namun selisih total harga antara transaksi pertama dan kedua hanya Rp5.000. Dengan demikian, harga susu diduga lebih murah daripada harga roti, karena paket A berisi 2 susu tetapi lebih murah daripada paket B yang berisi satu susu.

- Jawaban 2: Jika informasi pada soal dituliskan dalam bentuk roti dan susu, maka untuk transaksi pertama diperoleh 9 roti dan 12 susu dengan harga Rp51.000, sedangkan transaksi kedua 10 roti dan 8 susu seharga Rp46.000. Selisih jumlah susu pada kedua transaksi adalah 4 buah, selisih roti 1 buah serta selisih total harga hanya Rp 5.000. Penurunan pembelian susu sebanyak 4 buah tidak memberikan pengaruh yang signifikan pada total transaksi, sehingga ada kemungkinan harga susu lebih murah daripada harga roti. Karena susu lebih murah dan roti lebih mahal, maka paket A lebih murah daripada paket B karena paket A berisi 1 roti dan paket B berisi 2 roti.
- b. Buatlah strategi matematis yang dapat kamu gunakan untuk membuktikan dugaanmu tentang harga paket A, paket B, roti dan susu.
- Jawaban 1: Berdasarkan permasalahan, diketahui bahwa Paket A terdiri atas 1 roti dan 2 susu, sedangkan Paket B terdiri atas 2 roti dan 1 susu. Oleh karena itu, dapat ditetapkan dua variabel, yaitu harga roti dan harga susu. Dugaan awal dapat dibuktikan menggunakan konsep Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Strategi yang digunakan adalah menetapkan variabel untuk harga roti dan susu, kemudian menyatakan harga Paket A dan Paket B dalam bentuk kedua variabel tersebut. Selanjutnya, dibuat persamaan berdasarkan informasi transaksi yang dilakukan oleh Cantika, Bunga, dan Zafira, kemudian menyajikan dalam bentuk persamaan yang melibatkan harga roti dan susu. Untuk menentukan harga Paket A, Paket B, roti, dan susu, digunakan metode eliminasi atau substitusi (atau keduanya) pada persamaan yang telah diperoleh.
- Jawaban 2: Berdasarkan permasalahan, diketahui bahwa Paket A terdiri atas 1 roti dan 2 susu, sedangkan Paket B terdiri atas 2 roti dan 1 susu. Dugaan saya dapat dibuktikan dengan menggunakan konsep Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Strategi yang digunakan adalah menentukan variabel untuk harga Paket A dan Paket B, kemudian menyusun persamaan berdasarkan

transaksi pertama dan kedua yang dilakukan oleh Cantika, Bunga, dan Zafira. Selanjutnya, metode eliminasi, substitusi, atau keduanya digunakan untuk memperoleh harga Paket A dan Paket B. Setelah harga kedua paket diketahui, langkah berikutnya adalah menyatakan kembali Paket A dan Paket B dalam bentuk persamaan yang memuat harga roti dan susu. Kemudian dilakukan metode yang sama untuk menentukan harga roti dan harga susu secara tepat.

- c. Jelaskan strategi yang kamu buat berdasarkan perhitungan untuk membuktikan dugaanmu mengenai harga paket A, paket B, roti dan susu. Kemudian jelaskan apakah dugaanmu benar atau salah.

➤ Jawaban 1: Mencari harga roti dan susu terlebih dahulu

Misalkan:

$$\text{roti} = r$$

$$\text{susu} = s$$

$$\text{Paket A} = r + 2s$$

$$\text{Paket B} = 2r + s$$

$$\text{Transaksi 1: } 5A + 2B = 51.000 \dots (1)$$

$$\text{Transaksi 2: } 2A + 4B = 46.000 \dots (2)$$

$$5(r + 2s) + 2(2r + s) = 51.000 \dots (1)$$

$$2(r + 2s) + 4(2r + s) = 46.000 \dots (2)$$

$$5r + 10s + 4r + 2s = 51.000 \dots (1)$$

$$2r + 4s + 8r + 4s = 46000 \dots (2)$$

$$9r + 12s = 51.000 \dots (1)$$

$$10r + 8s = 46.000 \dots (2)$$

Eliminasi r, pers (1) dikali 10 dan pers (2) dikali 9

$$90r + 120s = 510.000 \dots (1)$$

$$90r + 72s = 414.000 \dots (2)$$

$$48s = 96.000$$

$$s = 2.000$$

$s = 2000$  substitusi ke pers (2)

$$10r + 8s = 46.000$$

$$10r + 8(2000) = 46.000$$

$$10r = 30.000$$

$$r = 3000$$

dari  $r = 3000$  dan  $s = 2000$

maka:

$$\text{Paket A} = r + 2s = 3000 + 2(2000) = 7000$$

$$\text{Paket B} = 2r + s = 2(3000) + 2000 = 8000$$

➤ jawaban 2: mencari harga paket A dan B terlebih dahulu

$$\text{Transaksi 1: } 5A + 2B = 51.000 \dots (1)$$

$$\text{Transaksi 2: } 2A + 4B = 46.000 \dots (2)$$

eliminasi B: per (1) kali 2, pers (2) kali 1

$$10A + 4B = 102.000$$

$$2A + 4B = 46.000$$

$$8A = 56000$$

$$A = 7000$$

$A = 7000$  substitusi ke per (1)

$$5A + 2B = 51000$$

$$5(7000) + 2B = 51000$$

$$2B = 51000 - 35000$$

$$2B = 16000$$

$$B = 8000$$

Sehingga paket  $A = Rp7.000$  dan paket  $B = Rp8.000$

Dengan  $A = 7000$  dan  $B = 8000$ , maka:

$$\text{Paket A} = r + 2s = 7.000 \dots (3)$$

$$\text{Paket B} = 2r + s = 8.000 \dots (4)$$

Eliminasi s, pers(4) dikali 1, pers(5) dikali2

$$r + 2s = 7000$$

$$4r + 2s = 16000$$

$$-3r = -9.000$$

$$r = 3.000$$

$$r = 3.000 \text{ substitusi ke pers(3)}$$

$$3000 + 2s = 7000$$

$$2s = 4.000$$

$$s = 2.000$$

sehingga didapat harga roti = *Rp*3.000 dan harga susu = *Rp*2.000

jadi, harga paket A = *Rp*7.000

Harga paket B = *Rp*8.000

Harga roti = *Rp*3.000

Harga susu = *Rp*2.000

- d. Buktikan bahwa strategi yang kamu gunakan telah sesuai untuk mengetahui benar atau salah dugaanmu mengenai harga paket A, paket B, roti dan susu.

Jawaban:

- Uji coba harga paket A = *Rp*7.000 dan paket B = *Rp*8.000 Ke transaksi di permasalahan:

$$\text{Transaksi 1 : } 5A + 2B = 51.000$$

$$5(7000) + 2(8000) = 35.000 + 16.000 = 51.000 \checkmark \text{sesuai}$$

$$\text{Transaksi 2: } 2A + 4B = 46.000$$

$$2(7.000) + 4(8000) = 14.000 + 32.000 = 46.000 \checkmark \text{sesuai}$$

- Uji coba harga roti = *Rp*3.000 dan susu = *Rp*2.000 ke transaksi dipermasalahan atau ke harga paket A dan paket B

$$\text{Transaksi 1: } 9r + 12s = 51.000$$

$$9(3.000) + 12(2000) = 27.000 + 24.000 = 51.000 \checkmark \text{sesuai}$$

$$\text{Transaksi 2: } 10r + 8s = 46.000$$

$$10(3000) + 8(2000) = 30000 + 16000 = 46.000 \checkmark \text{sesuai}$$

$$\text{Paket A} = r + 2s = 7.000$$

$$3.000 + 2(2.000) = 7.000 \checkmark \text{sesuai}$$

$$\text{Paket B} = 2r + s = 8.000$$

$$2(3.000) + 2.000 = 8.000 \checkmark \text{sesuai}$$

→ Hasil konsisten dan benar.

Dugaan saya benar, bahwa harga paket A lebih murah dari pada harga paket B. Begitupun harga susu lebih murah dari pada harga roti.

- e. Jika kantin ingin membuat paket C yang berisi satu roti dan satu susu dengan harga jual Rp 6.000, apakah harga tersebut lebih menguntungkan kantin dibanding menjual paket A dan B? Jelaskan alasanmu berdasarkan perhitungan.

➤ Jawaban:

Harga Paket C yang seharusnya, jika disesuaikan dengan harga roti dan susu yang digunakan pada Paket A dan Paket B, adalah  $r + s = 3.000 + 2.000 = \text{Rp}5.000$ . Apabila kantin menetapkan harga jual Paket C sebesar Rp6.000, maka kantin memperoleh keuntungan tambahan sebesar Rp1.000 dari setiap paket yang terjual. Dengan demikian, penetapan harga tersebut menjadikan Paket C lebih menguntungkan bagi kantin dibandingkan menjual komponen roti dan susu melalui paket-paket sebelumnya.

- f. Bunga membeli paket A, paket B, roti, dan susu. Jika uang untuk membeli paket A sebesar Rp.27.000, untuk membeli paket B sebesar Rp.21000, untuk membeli roti sebesar Rp.15.000, dan untuk membeli susu sebesar Rp.17.000. Berapa masing-masing paket A, paket B, roti dan susu yang dibeli Bunga. Jika ternyata setelah membeli paket A, paket B, roti, dan susu ada sisa uang yang akan Bunga gunakan untuk membeli paket C, berapa paket C yang akan Bunga beli?

➤ Jawaban:

❖ Jumlah paket A yang dibeli, adalah:

$$\frac{(\text{Uang untuk membeli paket A})}{\text{harga paket A}} = \frac{27.000}{7000} = 3 \text{ buah paket A}$$

Ada sisa uang Rp 6.000

❖ Jumlah paket B yang dibeli, adalah:

$$\frac{(\text{Uang untuk membeli paket B})}{\text{harga paket B}} = \frac{21.000}{8000} = 2 \text{ buah paket B}$$

Ada sisa uang Rp5.000

❖ Jumlah roti yang dibeli, adalah:

$$\frac{(\text{Uang untuk membeli roti})}{\text{harga roti}} = \frac{15.000}{3000} = 5 \text{ buah roti}$$

Tidak ada sisa uang

- ❖ Jumlah susu yang dibeli, adalah:

$$\frac{\text{Uang untuk membeli susu}}{\text{harga susu}} = \frac{17.000}{2000} = 8 \text{ buah paket A}$$

Ada sisa uang Rp1.000

- ❖ Total sisa uang sebesar Rp. 12.000, sehingga jumlah paket C yang dibeli, adalah:

$$\frac{\text{Uang untuk membeli paket C}}{\text{harga paket C}} = \frac{12.000}{6000} = 2 \text{ buah paket C}$$

Jadi, Bunga membeli 3 paket A, 2 paket B, 5 roti, 8 susu, dan 2 paket C.

### 2.1.2 Masalah Kontekstual

Masalah merupakan hal umum yang sering terjadi terutama pada saat mengerjakan soal matematika. Secara umum, masalah dapat diartikan sebagai suatu situasi atau pertanyaan yang membutuhkan penyelesaian tetapi cara penyelesaiannya belum tersedia secara langsung. Dalam konteks pendidikan, masalah bukan sekadar soal latihan, melainkan tantangan yang mendorong siswa menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan strategi berpikir untuk menemukan solusi. Masalah matematis yang baik adalah masalah yang menantang, relevan, dan memberi peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai strategi penyelesaian (Mulyono & Suryani, 2021). Masalah matematika dapat diklasifikasikan menjadi masalah rutin dan masalah nonrutin. Masalah rutin biasanya dapat diselesaikan dengan algoritma yang sudah dipelajari, sementara masalah non-rutin membutuhkan penalaran, strategi khusus, dan pemecahan kreatif. Masalah non-rutin sering digunakan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (Wijayanti & Pratiwi, 2022). Masalah matematika yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah masalah non-rutin. Pemberian masalah non-rutin dapat mengembangkan proses berpikir karena dalam pemecahannya memerlukan analisis dan menggunakan beberapa konsep matematika.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memuat beberapa konsep abstrak. Oleh karena itu, masalah matematika sebaiknya dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menghadirkan pengalaman peserta didik agar lebih konkret dan bermakna. Masalah yang dimaksud tersebut dinamakan masalah

kontekstual. Masalah kontekstual adalah masalah matematika yang dikaitkan dengan situasi nyata sehingga siswa harus menghubungkan permasalahan dalam soal dengan pengalaman sehari-hari. Gravemeijer & Doorman (1999) menyebut masalah kontekstual sebagai titik awal yang bermakna (*meaningful starting point*) untuk mengembangkan konsep matematika. Rizaldi, Pandiangan, dan Hamdani (2023) menjelaskan bahwa masalah kontekstual menuntut siswa untuk memahami informasi cerita, mengidentifikasi data yang relevan, serta memodelkan persoalan ke dalam bentuk matematis. Dengan demikian, masalah kontekstual tidak hanya melibatkan kemampuan kognitif, tetapi juga kemampuan literasi matematika. Sa'diah dan Nahdi (2023) menemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah kontekstual membantu siswa lebih aktif mengeksplorasi strategi, memahami konsep, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Artinya, masalah kontekstual berfungsi sebagai jembatan antara dunia nyata dengan representasi abstrak dalam matematika. Masalah kontekstual merupakan masalah yang isi atau materinya berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau dunia nyata yang pernah dialami oleh peserta didik dan disajikan dalam bentuk cerita (Fahrudin et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa masalah kontekstual adalah masalah yang disajikan dalam konteks kehidupan sehari-hari, sesuai dengan pengalaman atau dekat dengan peserta didik sehingga mudah untuk dibayangkan. Masalah kontekstual biasanya disajikan dalam bentuk cerita. Pemberian latihan soal kontekstual sangat penting dalam rangka mengimplementasikan konsep matematika yang dipahami pada permasalahan nyata. Selain itu, masalah kontekstual dapat memotivasi peserta didik untuk berusaha memecahkannya karena konteksnya sesuai dengan pengalamannya sehari-hari dan mudah dibayangkan.

### 2.1.3 *Adversity Quotient (AQ)*

*Adversity quotient* (AQ) merupakan daya juang seseorang dalam menghadapi tantangan. *Adversity* dalam kamus bahasa inggris memiliki arti kesengsaraan dan kemalangan, sedangkan *quotient* diartikan sebagai kemampuan atau kecerdasan. *Adversity quotient* adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk bertahan menghadapi kesulitan atau hambatan dan kemampuan untuk mengatasinya (Stoltz,

2020). Konsep AQ muncul karena konsep *intelligence quotient* (IQ) sebagai tingkat kecerdasan seseorang dan konsep *emotional quotient* (EQ) sebagai kecerdasan seseorang dalam aspek afektif dianggap kurang dapat memprediksi keberhasilan seseorang. Stoltz (2020) mengungkapkan, IQ sebenarnya tidak cukup untuk mencapai kesuksesan, sedangkan EQ tidak mempunyai standar pengukuran yang valid dan jelas untuk mempelajarinya, oleh karena itu kecerdasan emosional tetap sulit dipahami.

Menurut Wangsadinata dan Suprayitno (2008), *adversity quotient* adalah suatu kemampuan atau kecerdasan ketangguhan berupa seberapa baik individu bertahan atas cobaan yang dialami dan seberapa baik kemampuan individu dapat mengatasinya. Selanjutnya, Nashori (2007) berpendapat bahwa *adversity quotient* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kecerdasannya untuk mengarahkan, mengubah cara berfikir dan tindakannya ketika menghadapi hambatan dan kesulitan yang bisa menyengsarakan dirinya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *adversity quotient* (AQ) adalah kemampuan individu untuk menghadapi suatu masalah baik secara fisik maupun secara psikis dalam menghadapi permasalahan yang sedang dialami.

Tipe-tipe *adversity quotient* dikemukakan oleh Stoltz (2020) menjadi tiga kategori, antara lain:

(1) *Quitter*

*Quitter* adalah orang yang berhenti dan tidak ada keinginan untuk mendaki. Individu jenis ini tidak memiliki energi untuk mencapai kebutuhan aktualisasi diri. Dia memilih menghindar dari tantangan-tantangan yang nantinya akan dihadapi ketika mendaki, dia merasa cukup dengan apa yang sudah dicapai dan berharap tidak akan mendapat tantangan-tantangan kehidupan dari pada dia mendaki (Stoltz, 2020). Sedangkan Menurut Baigar (2020) *quitter* adalah orang yang paling lemah *adversity quotient* (AQ) nya, ketika ia menghadapi berbagai kesulitan hidup, ia berhenti dan langsung menyerah. Dia merasa cukup atas apa yang telah diperoleh dan berharap tidak mendapat tantangan kembali. Jika *quitter* diibaratkan seorang peserta didik maka peserta didik *quitter* adalah peserta didik yang berusaha menjauh dari permasalahan. Ciri-ciri peserta didik *quitter*, misalnya: usahanya

sangat minim, begitu melihat kesulitan ia akan memilih mundur, dan tidak berani menghadapi permasalahan. Peserta didik *quitter* adalah mereka yang beranggapan bahwa matematika itu rumit, membingungkan, dan bikin pusing saja. Motivasi mereka sangat kurang, sehingga ketika menemukan sedikit kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika mereka menyerah dan berhenti tanpa dibarengi usaha yang maksimal. (Sudarman, 2012).

## (2) *Camper*

Menurut Stoltz (2020) *camper* adalah istilah untuk orang yang berkemah. Maksud dari istilah tersebut adalah mengaruh pada individu yang telah berusaha melakukan pendakian (berusaha mencapai tujuan aktualisasi diri), namun kemudian berhenti (ketika mencapai tingkat tertentu) dan merasa cukup sukses sehingga berhenti mendaki. Pada dasarnya *camper* menghindari pengalaman yang mungkin dapat mengakibatkan perubahan besar. Akibatnya ia akan semakin kehilangan kemampuan untuk mendaki. Ketika tantangan datang pada *camper*, mereka kehilangan kelebihan dan kinerja untuk aktif menjadi hilang. Akhirnya *camper* menjadi individu yang berbahaya bagi dirinya maupun lingkungan. Sebab ia akan mempertahankan *status quo* ketika terjadi perubahan-perubahan dan menolak perubahan-perubahan termasuk menghambat kemajuan lingkungannya sendiri (Stoltz, 2020).

Baigar (2020) mengungkapkan bahwa *camper* adalah orang yang memiliki AQ sedang. Ia puas dan cukup atas apa yang telah dicapai dan enggan untuk maju lagi. Para *camper* lebih baik daripada *quitter*, karena biasanya mereka berani melakukan pekerjaan yang berisiko, tetapi tetap mengambil risiko yang terukur dan aman. Jika *camper* diibaratkan seorang peserta didik, Sudarman (2012) menyatakan bahwa peserta didik *camper* adalah peserta didik yang tak mau mengambil resiko yang terlalu besar dan merasa puas dengan kondisi atau keadaan yang telah dicapainya saat ini. Ia pun kerap mengabaikan kemungkinan-kemungkinan yang bakal didapat. Peserta didik *camper* cepat puas atau selalu merasa cukup berada di posisi tengah. Mereka tidak memaksimalkan usahanya walaupun peluang dan kesempatannya ada. Tidak ada usaha untuk lebih giat belajar. Dalam belajar matematika, peserta didik *camper* tidak berusaha semaksimal mungkin. Mereka

berusaha sekedarnya saja. Mereka berpandangan bahwa tidak perlu nilai tinggi yang penting lulus, tidak perlu juara yang penting besar kelas.

(3) *Climber*

Menurut Stoltz (2020) *climber* berarti pendaki. *Climber* adalah sebutan untuk individu yang seumur hidup membangkitkan diri untuk pendakian. Tanpa menghiraukan latar belakang, keuntungan atau kerugian, nasib baik atau buruk, ia terus mendaki. *Climber* berkeyakinan bahwa segala hal yang bisa dan akan terlaksana meskipun orang lain bersikap *negative* dan menyatakan bahwa hal itu tidak mungkin ditempuh namun *climber* selalu yakin akan menemukan cara membuat segala sesuatu terjadi. Karena *climber* tidak pernah khawatir pada resiko dan yakin akan adanya keberhasilan atas usaha–usaha yang ditempuhnya.

Baigar (2020) *climber* adalah orang yang memiliki AQ tinggi dengan kemampuan dan kecerdasan yang tinggi untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan-kesulitan dan mampu mengatasi tantangan hidup. *Climber* adalah orang yang dengan segala keberaniannya menghadapi risiko, akan menuntaskan pekerjaannya. Dia mampu menikmati proses menuju keberhasilan, walau mereka tahu akan ada banyak rintangan, tantangan dan kesulitan yang menghadang dalam langkah perjalanan mereka. Namun, dibalik kesulitan itu ia percaya akan adanya kemudahan. Jika *climber* ini diibaratkan seorang peserta didik maka peserta didik *climber* adalah peserta didik yang mempunyai tujuan atau target. Untuk mencapai target itu, ia mampu mengusahakan dengan ulet dan gigih. Tak hanya itu, ia juga memiliki keberanian dan disiplin yang tinggi. Ibarat orang bertekad mendaki gunung sampai puncak, ia akan terus mencoba sampai yakin berada di puncak gunung. Peserta didik *climber* memiliki motivasi yang tinggi (Sudarman, 2012).

Pengkategorian *adversity quotient* dapat menggunakan angket *Adversity Response Profile* (ARP), ARP tersebut memuat empat dimensi atau aspek yang biasa disebut CO<sub>2</sub>RE yaitu *Control*, *Origin – Ownership*, *Reach*, dan *Endurance* (stoltz, 2020) antara lain adalah:

(1) *Control* (Kendali)

*Control* menjelaskan tentang seberapa besar kendali yang dimiliki seseorang terhadap sebuah peristiwa yang dianggap menimbulkan kesulitan atau

dapat disebut masalah. Kendali diawali dengan pemahaman bahwa sesuatu, apapun itu dapat dilakukan. Dimensi *control* (Kendali) ini merupakan salah satu yang paling penting karena berhubungan langsung dengan pemberdayaan serta mempengaruhi semua dimensi *CO<sub>2</sub>RE* lainnya.

(2) *Orgin – Ownership / O<sub>2</sub>* (Asal – usul dan Pengakuan)

Aspek ini mempertanyakan sejauh mana individu mengendalikan dirinya sendiri untuk memperbaiki situasi yang dihadapi tanpa memperdulikan penyebabnya. *Orgin* (asal usul) berkaitan dengan rasa bersalah. Rasa bersalah memiliki dua fungsi yang pertama berfungsi untuk perbaikan atau untuk membantu individu belajar. Dengan menyalahkan diri sendiri individu tersebut akan cenderung merenungkan, belajar dan menyesuaikan perilaku. Kedua, rasa bersalah menjurus pada penyesalan, penyesalan ini dapat memaksa individu untuk meneliti batin dan mempertimbangkan apakah perbuatan yang dilakukan telah melukai hati orang lain atau tidak. Penyesalan apabila digunakan dengan sewajarnya dapat membantu menyembuhkan kerusakan yang nyata, dirasakan, atau mungkin dapat timbul dalam suatu hubungan. Rasa bersalah yang adil dan tepat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang kritis atau umpan balik yang diperlukan untuk melakukan perbaikan.

*Ownership* (Pengakuan) adalah kemampuan individu untuk mengakui akibat yang ditimbul oleh kesulitan dan bertanggungjawab terhadap hal yang telah terjadi sehingga mereka akan bertindak untuk memperbaiki kesalahan dan mengatasi kesulitan. Jadi, *orgin* mempertanyakan siapa atau apa yang menjadi asal-usul kesulitan dan sampai sejauh mana seseorang mengakui akibat dari kesulitan tersebut. Sedangkan *ownership* melihat pengakuan seseorang saat melakukan kesalahan, sehingga individu akan bertanggungjawab atas kesalahannya dan belajar dari kesalahan yang dibuatnya serta dapat menentukan jalan keluar dari masalah tersebut.

(3) *Reach* (Jangkauan)

*Reach* adalah dimensi yang mengungkapkan jangkauan dari masalah yang dihadapi dalam bagian-bagian kehidupannya. Dimensi ini mempertanyakan sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian lain dari kehidupan individu.

Seseorang yang memiliki dimensi *reach* yang tinggi maka semakin besar juga kemungkinan membatasi jangkauan masalahnya pada suatu masalah. Sebaliknya seseorang yang memiliki dimensi *reach* yang rendah maka semakin besar kemungkinan menganggap peristiwa bukuk sebagai bencana.

(4) *Endurance* (Daya Tahan)

*Endurance* adalah dimensi yang mengungkapkan dua hal yang berkaitan, seberapa lama kesulitan berlangsung dan seberapa lama penyebab kesulitan tersebut berlangsung. Pada dimensi ini menyatakan sejauhmana masalah yang dihadapi akan mempengaruhi kehidupan individu. Apabila individu menganggap kesulitan dan penyebabnya adalah sebagai sesuatu yang bersifat sementara maka hal ini akan meningkatkan energi dan mendorong individu untuk bertindak.

Berdasarkan uraian di atas, maka tahap AQ yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari empat dimensi tersebut sebagai berikut.

**Tabel 2. 4 Indikator *Adversity Quotient***

<b>Indikator (Dimensi <i>Adversity Quotient</i>: CO<sub>2</sub>RE)</b>	<b>Pengukuran Indikator</b>
<i>Control</i> (kendali) : tingkat kendali yang dimiliki seseorang terhadap sebuah peristiwa yang dianggap menimbulkan kesulitan	Kontrol diri peserta didik saat merasakan kesulitan
<i>Origin</i> (asal-usul) dan <i>Ownership</i> (pengakuan)	<i>Or</i> : mengakui akibat dari kesulitan <i>Ow</i> : pengakuan seseorang saat melakukan kesalahan
<i>Reach</i> (jangkauan) : sejauh mana kesulitan dianggap menjangkau kebagian-bagian lain dari kehidupan	Sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian lain dari kehidupan peserta didik
<i>Endurance</i> (daya tahan)	Anggapan peserta didik akan berapa lama kesulitan berlangsung dan berapa lama penyebab kesulitan tersebut berlangsung

*Adversity Response Profile* (ARP) memuat 30 peristiwa. Setiap peristiwa memuat dua pernyataan yang bersifat negatif dan positif. Stoltz mengatakan bahwa pernyataan negatif lebih diperhatikan skornya, karena kita lebih memperhatikan respon-respon terhadap kesulitan. Skor yang diperoleh dikategorikan menjadi *quitter*, *camper*, dan *climber* berdasarkan perhitungan CO<sub>2</sub>RE yang disajikan oleh Stoltz (2020).

$$ARP = (C + O_2 + R + E)$$

Dengan, C : total skor *control*

O<sub>2</sub> : total skor *origin-ownership*

R : total skor *reach*

E : total skor *endurance*

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan, peneliti merangkum beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pertama, penelitian yang dilakukan Noviani (2022) dengan judul “*The Metaphorical Thinking of Junior High School Student in Solving Algebraic Problem*”. Hasil penelitiannya menyatakan , subjek belum optimal dalam mengungkapkan kriteria CREATE dalam berpikir metaforis. Subjek penelitian belum dapat menemukan metafora yang cocok untuk masalah aljabar sehingga subjek penelitian tidak mengungkapkan kriteria *Connect and Relate*. Namun, subjek mengungkapkan kriteria *Explore* dengan merancang model matematika pada masalah aljabar. Subjek mampu menentukan proses matematis yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah untuk kriteria *Analyze*, dan juga mampu menjelaskan prosedur yang ia tentukan sebelumnya. Subjek mengungkap kriteria *Transform* dengan menyimpulkan dan menafsirkan informasi berdasarkan apa yang telah dilakukan sebelumnya. Terakhir, subjek mengungkapkan kriteria *Experience* dengan menjelaskan masalah baru menggunakan model yang telah dibuat sebelumnya..

Penelitian yang dilakukan oleh Noviani (2022) berfokus pada proses berpikir metafora siswa SMP dalam menyelesaikan masalah aljabar. Hasil

penelitiannya memberikan gambaran mengenai bagaimana peserta didik menggunakan analogi atau metafora dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal matematika yang bersifat simbolis. Sementara itu, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena menelaah proses berpikir metafora peserta didik dalam menyelesaikan masalah kontekstual yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga meninjau proses berpikir tersebut dari sudut pandang *adversity quotient* (AQ) sehingga dapat diketahui perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan metafora berdasarkan tingkat kecerdasan mereka dalam menghadapi kesulitan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas konteks penggunaan berpikir metafora dari aljabar ke masalah nyata, tetapi juga menambahkan dimensi psikologis berupa AQ sebagai variabel pembeda.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh M. Aditya Silvatama, Ulfin Nadiroh Yustika, Dita Nuriah, dan Indah Wahyuni (2023) dengan judul “Analisis Kemampuan Berpikir Lateral Peserta didik Berdasarkan *Adversity Quotient* (AQ) dalam Pemecahan Masalah Geometri”. Hasil penelitian ini menunjukkan peserta didik dengan *Adversity quotient* (AQ) kategori *quitter* cenderung mudah menyerah dalam menghadapi permasalahan sehingga hanya memenuhi tahap 1 yakni mampu mengidentifikasi apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal. Peserta didik dengan katagori *adversity quotient* (AQ) *camper* sudah berhasil menemukan lebih dari dua cara penyelesaian meskipun belum berhasil menyelesaikannya dengan baik sehingga peserta didik *camper* hanya memenuhi dua tahap yakni tahap 1 dan 2 yaitu mengidentifikasi apa yang diketahui dan ditanyakan pada soal serta mampu menghasilkan lebih dari satu cara dalam menyelesaikan permasalahan. Sedangkan peserta didik dengan katagori *climber* memenuhi semua tahap berpikir *lateral* sebab peserta didik *climber* mampu menyelesaikan soal tes dengan menggunakan lebih dari satu cara dan mampu menjelaskan langkah-langkah penyelesaiannya dengan tepat. Penelitian Silvatama, dkk. berfokus pada bagaimana peserta didik menggunakan kemampuan berpikir lateral, yaitu kemampuan menghasilkan solusi kreatif yang berbeda dari cara berpikir biasa, dalam menyelesaikan soal-soal geometri. Variabel AQ digunakan untuk melihat perbedaan tingkat kemampuan berpikir lateral berdasarkan ketahanan siswa dalam menghadapi kesulitan.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menekankan pada proses berpikir metafora, yakni bagaimana peserta didik menggunakan analogi atau metafora untuk memahami dan menyelesaikan masalah. Masalah yang digunakan juga tidak terbatas pada geometri, melainkan berupa masalah kontekstual yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga meninjau bagaimana perbedaan AQ memengaruhi proses berpikir metafora. Dengan demikian, penelitian ini memperluas kajian dengan menambahkan dimensi metafora dan konteks nyata, bukan hanya kreativitas divergen pada geometri.

Ketiga, penelitian yang telah dilakukan Muhamad Hanif Abidi, Hendarto Cahyono, Reni Dwi Susanti (2023) dengan judul “*Analysis of Students' Computational Thinking Ability in Solving Contextual Problems*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aspek berpikir komputasional siswa yaitu aspek dekomposisi sebesar 70,30% berada pada kategori baik, pengenalan pola 58,63% kategori cukup, abstraksi 58,30% kategori cukup, dan algoritma berpikir 50,47% kategori cukup. Sehingga kemampuan berpikir komputasional siswa termasuk dalam kategori cukup. Sementara itu, berdasarkan kategorisasi siswa tingkat tinggi telah terlaksana dengan baik. Namun, terdapat beberapa langkah yang terlewat dan tidak tertulis di lembar jawaban, seperti aspek dekomposisi dan pengenalan pola yang tidak terlaksana dengan baik. Untuk kategori sedang, semua tahapan berpikir komputasional telah terlaksana dengan sangat baik, mulai dari dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma berpikir. Untuk kategori rendah, kategori ini belum mampu melaksanakan tahapan-tahapan berpikir komputasional.

Penelitian yang dilakukan oleh Abidi, Cahyono, dan Susanti (2023) berfokus pada kemampuan *computational thinking* siswa SMP dalam menyelesaikan masalah kontekstual pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Penelitian tersebut menitikberatkan pada analisis produk kognitif siswa dalam empat komponen *computational thinking*, tanpa mengaitkannya dengan faktor psikologis ataupun strategi berpikir lain di luar kerangka tersebut. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini tidak meninjau *computational thinking*, melainkan memfokuskan pada proses berpikir metafora siswa dalam menyelesaikan masalah kontekstual. Selain itu, penelitian ini juga meninjau proses berpikir tersebut

berdasarkan tingkat *adversity quotient* (AQ) siswa, sehingga memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai bagaimana ketahanan siswa dalam menghadapi kesulitan memengaruhi setiap tahap berpikir metafora. Dengan demikian, perbedaan utama penelitian ini dibandingkan dengan penelitian Abidi dkk. (2023) terletak pada fokus pendekatan kognitif yang digunakan (metafora *versus computational thinking*), variabel tambahan yang ditelaah (*adversity quotient*), serta luaran penelitian yang diharapkan, yaitu pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika proses berpikir siswa, bukan sekadar capaian kemampuan.

### 2.3 Kerangka Teoretis

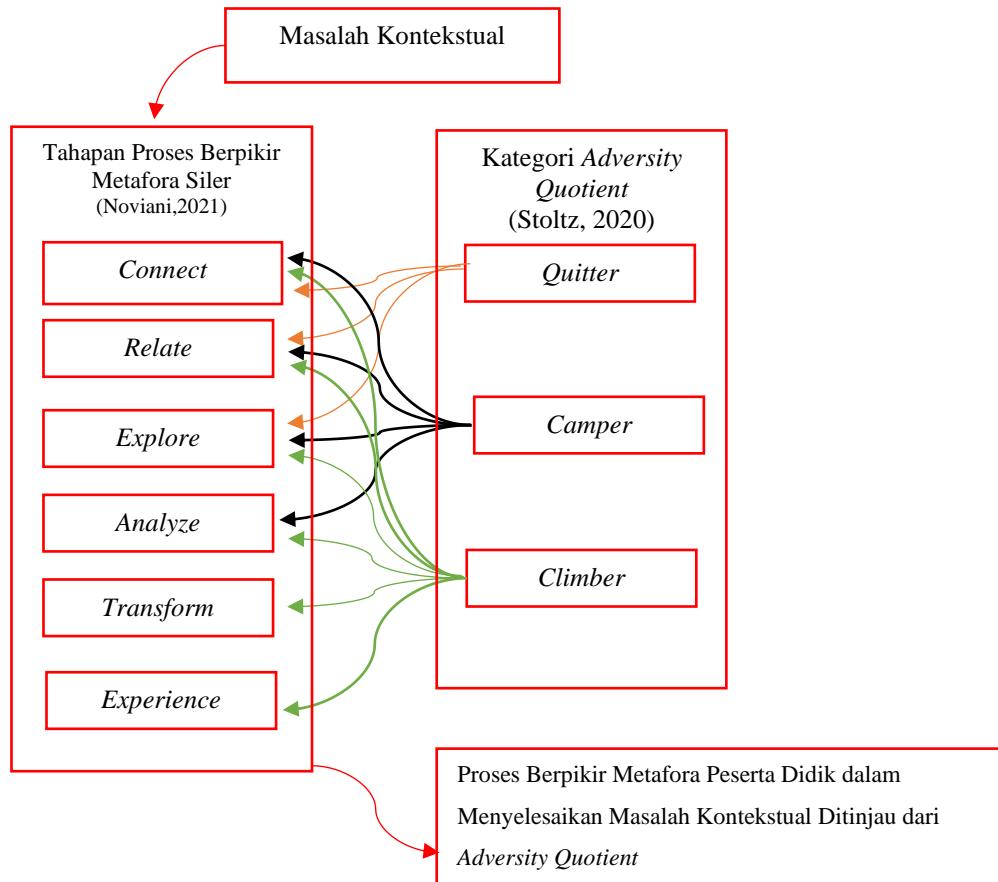
Pembelajaran matematika melalui masalah kontekstual menuntut siswa untuk menghubungkan pengalaman nyata dengan representasi matematis. Wijaya (2012) menjelaskan bahwa masalah kontekstual memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan pemecahan masalah melalui situasi kehidupan sehari-hari. Dalam proses penyelesaiannya, siswa memerlukan strategi kognitif yang mampu menjembatani dunia nyata dengan abstraksi matematika, salah satunya melalui proses berpikir metafora. Berdasarkan Siler (1996) dalam penelitian Noviani (2022), proses berpikir metafora dapat dikaji melalui enam tahap CREATE, yaitu *connect* (menghubungkan dua atau lebih baik benda atau ide), *relate* (mengaitkan perbedaan benda atau ide dengan pengetahuan yang lebih dikenal), *explore* (membuat model dan menentukan hasil strategi penyelesaian), *analyze* (menganalisis serta memverifikasi hasil strategi), *Transform* (menafsirkan dan menyimpulkan informasi), dan *experience* (menerapkan hasil yang diperoleh pada konteks baru).

Secara teoretis, Stoltz (2020) menegaskan bahwa Adversity Quotient (AQ) merupakan kemampuan seseorang untuk bertahan, bangkit, dan tetap berjuang ketika menghadapi kesulitan. Berdasarkan teorinya, AQ dibagi ke dalam tiga kategori utama yaitu *quitter*, *camper*, dan *climber*. *Quitter* adalah individu yang memiliki motivasi sangat rendah sehingga cenderung menyerah ketika menemui

kesulitan. *Camper* merupakan individu yang mudah merasa cukup dengan apa yang telah dicapai sehingga tidak memaksimalkan usaha meskipun peluang untuk berkembang masih terbuka. *Climber* adalah individu yang memiliki motivasi kuat, tujuan yang jelas, dan kemauan untuk terus berusaha hingga mencapai hasil terbaik. Dengan demikian, AQ berperan signifikan dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam berpikir metafora. Perbedaan karakteristik pada setiap kategori AQ akan menghasilkan strategi, ketekunan, serta kualitas penyelesaian masalah yang berbeda pula.

Berdasarkan temuan tersebut, penulis menduga peserta didik dengan kategori *quitter* berpotensi mampu menyelesaikan tahap *connect*, *relate* dan *explore*, karena ketiga tahap ini memerlukan usaha kognitif menengah, sedangkan tahap lainnya memerlukan ketekunan yang tinggi. Peserta didik dalam kategori *camper* berpotensi mampu menyelesaikan tahap *connect*, *relate*, *explore*, dan *analyze*. Kategori *camper* tidak mampu menyelesaikan tahap *transform* dan *experience* karena dua tahapan tersebut memerlukan pemahaman mendalam. Sedangkan, peserta didik dengan kategori *climber* berpotensi mampu menyelesaikan seluruh tahapan proses berpikir metafora dengan baik, karena mereka cenderung bertahan dan berstrategi ketika menghadapi tantangan.

Untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai hubungan tersebut, kerangka teoretis penelitian ini dirangkum dalam gambar berikut.



**Gambar 2. 1 Kerangka Teoretis**

#### 2.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses berpikir metafora peserta didik dalam menyelesaikan masalah kontekstual ditinjau dari *adversity quotient* pada kategori *quitter*, *camper* dan *climber*. Proses berpikir metafora yang digunakan yaitu menurut Siler (Noviani, 2022) meliputi tahap *connect*, *relate*, *explore*, *analyze*, *transform* dan *experience*. Penelitian ini berfokus pada peserta didik kelas IX-G SMP Negeri 20 Tasikmalaya, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel diambil karena pertimbangan hasil observasi awal dan kategori soal yang digunakan yaitu masalah kontekstual non-rutin.