

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Proses Berpikir Analogi Matematis

Menurut Gilmer (Kuswana, 2011), berpikir merupakan suatu pemecahan masalah dan proses penggunaan gagasan atau lambang – lambang pengganti suatu aktifitas yang tampak secara fisik. Berpikir berarti mengolah, mengorganisasikan bagian-bagian dari pengetahuan, sehingga pengalaman-pengalaman dan pengetahuan yang tidak teratur menjadi tersusun merupakan kebulatan-kebulatan yang dapat dikuasai atau dipahami.

Sementara itu, proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara ilmiah atau terencana dan sistematis pada konteks ruang, waktu, dan media yang digunakan, serta menghasilkan suatu perubahan terhadap objek yang mempengaruhinya. Proses berpikir merupakan peristiwa mencampur, mencocokkan, menggabungkan, menukar, dan mengurutkan konsep – konsep, persepsi – persepsi, dan pengalaman sebelumnya. Dalam hal ini terdapat 3 cara berpikir, sebagai berikut :

- a. Berpikir induktif, ialah suatu proses dalam berpikir yang berlangsung dari khusus menuju kepada yang umum. Istilah ini dikenal dengan generalisasi. Dimana seseorang mencari ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu dari berbagai fenomena, kemudian menarik kesimpulan-

kesimpulan bahwa ciri-ciri/sifat-sifat itu terdapat pada semua jenis fenomena tadi.

- b. Berpikir deduktif, ialah suatu proses dalam berpikir yang berlangsung dari yang umum menuju kepada yang khusus. Dalam cara berpikir ini, orang bertolak dari suatu teori ataupun prinsip ataupun kesimpulan yang dianggapnya benar dan sudah bersifat umum. Dalam logika, ini disebut dengan silogisme.
- c. Berpikir analogi, yaitu berpikir dengan jalan menyamakan atau membandingkan fenomena-fenomena yang biasa/pernah dialami. Didalam cara berpikir ini, orang beranggapan bahwa kebenaran dari fenomena-fenomena yang pernah dialaminya berlaku pula bagi fenomena yang dihadapi sekarang.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggambarkan proses berpikir analogi, dimana proses berpikir analogi merupakan suatu cara berpikir dengan jalan menyamakan atau membandingkan suatu masalah dengan fenomena yang ada. Analogi kadang – kadang disebut juga analogi induktif yaitu proses penarikan kesimpulan dari satu fenomena menuju fenomena lain yang sejenis kemudian disimpulkan bahwa apa yang terjadi pada fenomena yang pertama akan terjadi juga pada fenomena yang lain. Dengan demikian dalam setiap tindakan penyimpulan analogi terdapat tiga unsur yaitu peristiwa pokok yang menjadi dasar analogi, persamaan prinsip yang menjadi pengikat, dan fenomena yang hendak kita analogikan.

Terdapat dua macam analogi, antara lain:

- a. Analogi induktif, yaitu analogi yang disusun berdasarkan persamaan prinsip yang ada pada dua fenomena, kemudian ditarik kesimpulan bahwa apa yang ada pada fenomena pertama terjadi juga pada fenomena kedua (Mundiri, 2010).
- b. Analogi deklaratif atau penjelas, yaitu metode untuk menjelaskan atau menegaskan sesuatu yang belum dikenal atau masih samar, dengan sesuatu yang sudah dikenal. Analogi deklaratif merupakan cara yang amat bermanfaat untuk menjelaskan masalah yang hendak diterangkan (Mundiri, 2010).

Soekadijo (1985) menyatakan analogi adalah berbicara tentang dua hal yang berlainan, yang satu bukan yang lain, dan dua hal yang berlainan itu dibandingkan yang satu dengan yang lain. Apabila dalam perbandingan tersebut hanya diperhatikan persamaannya saja tanpa melihat perbedaannya, timbullah analogi, persamaan dari dua hal yang berbeda. Berpikir analogi adalah berpikir yang didasarkan pada pengenalan kesamaan. Sehingga, Berpikir Analogi adalah suatu proses penarikan kesimpulan dengan menggunakan perbandingan dua hal yang berbeda dengan cara melihat persamaan dari dua hal yang di perbandingkan tersebut, sehingga dapat digunakan untuk memperjelas suatu konsep.

Novick (English, 2004) mengatakan bahwa penggunaan analogi dalam memecahkan masalah matematika melibatkan masalah sumber dan masalah target. Masalah sumber dapat membantu siswa dalam

memecahkan masalah target. Hal ini dapat terjadi jika siswa dalam menyelesaikan masalah target memperhatikan masalah sumber dan menerapkan struktur masalah sumber pada masalah target tersebut.

English (2004) dalam bukunya ” *Mathematical and Analogical Reasoning of Young Learners* “ menyebutkan bahwa masalah sumber dan masalah target memiliki ciri - ciri sebagai berikut:

a. Ciri-ciri masalah sumber:

- 1) Diberikan sebelum masalah target.
- 2) Masalah sumber dapat didesain dengan struktur matematika yang sama tetapi berbeda permasalahan awalnya atau dengan struktur matematika yang berbeda tetapi permasalahan awalnya sama.
- 3) Dapat membantu menyelesaikan masalah target atau sebagai pengetahuan awal dalam masalah target.

b. Ciri-ciri masalah target:

- 1) Struktur masalah target berhubungan dengan struktur masalah sumber.
- 2) Berupa masalah sumber yang dimodifikasi atau diperluas.
- 3) Berupa masalah yang lebih rumit

Untuk menyelesaikan masalah target, yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah menyelesaikan masalah sumber yang telah diberikan. Dalam menyelesaikan masalah sumber, siswa akan menggunakan strategi yang diketahui, konsep-konsep yang sudah dipelajari sebelumnya.

Langkah-langkah dalam penyelesaian masalah sumber tersebut yang selanjutnya akan diterapkan untuk penyelesaian masalah target.

Seseorang dikatakan melakukan proses berpikir analogi dalam memecahkan masalah matematika, jika:

- a. Mampu mengidentifikasi apakah ada hubungan antara masalah yang dihadapi (masalah target) dengan pengetahuan yang telah dimilikinya (masalah sumber). (English, 2004)
- b. Mampu mengidentifikasi suatu struktur masalah sumber yang sesuai dengan masalah target. (English, 2004)
- c. Mampu mengetahui bagaimana cara menggunakan masalah sumber dalam memecahkan masalah target. (English, 2004)

Sternberg (English, 2004) menyusun komponen dari proses berpikir analogi untuk mendeskripsikan proses atau aktivitas yang lebih spesifik dalam memecahkan masalah analogi matematis, meliputi:

- a. *Encoding* (Pengkodean)

Identifikasi ciri – ciri atau struktur yang terdapat pada masalah sumber dan masalah target ke dalam suatu simbol atau istilah.

- b. *Inferring* (Penyimpulan)

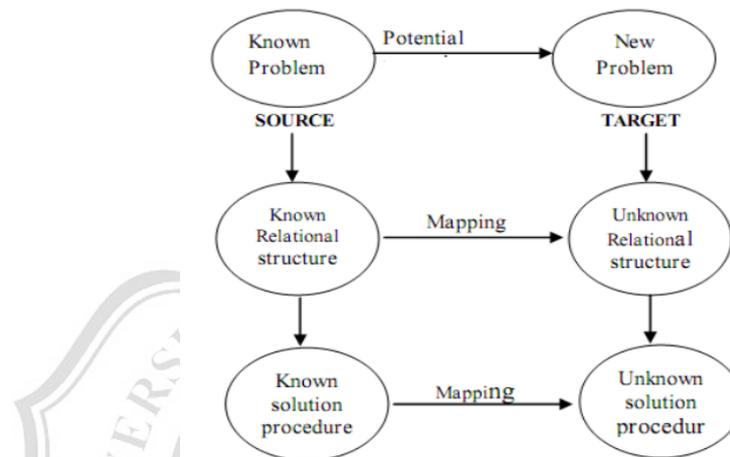
Mencari hubungan atau kesamaan antara masalah sumber dan masalah target dengan jalan menyelesaikan masalah sumber.

- c. *Mapping* (Pemetaan)

Menyelesaikan masalah target berdasarkan hubungan atau kesamaan dengan masalah sumber.

d. *Applying* (Penerapan)

Melakukan pemilihan jawaban yang benar. Hal ini dilakukan untuk memberikan konsep yang cocok (membangun keseimbangan) antara masalah sumber dengan masalah target.



Gambar 2.1 Proses Berpikir Analogi Matematis

Berdasarkan komponen dari proses berpikir analogi yang dikemukakan oleh Sternberg, dapat ditentukan indikator proses berpikir analogi matematis siswa dalam memecahkan masalah matematika pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Indikator Proses Berpikir Analogi Matematis

No	Komponen Proses Berpikir Analogi	Indikator
1.	<i>Encoding</i> (Pengkodean)	a. Menentukan struktur soal yaitu apa yang diketahui dan ditanyakan pada masalah sumber dan masalah target ke dalam simbol.
2.	<i>Inferring</i> (Penyimpulan)	b. Menyelesaikan masalah sumber sehingga diperoleh hubungan (konsep) yang sama dengan masalah target.
3.	<i>Mapping</i> (Pemetaan)	c. Menggunakan hubungan (konsep) yang sama dalam penyelesaian

		masalah target.
4.	<i>Applying</i> (Penerapan)	d. Menentukan pilihan jawaban yang benar. e. Menjelaskan keserupaan konsep antara masalah sumber dan masalah target.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses berpikir analogi matematis adalah proses atau aktivitas penarikan kesimpulan dengan jalan membandingkan dua masalah berdasarkan kesamaan atau keserupaan dari dua masalah yang diperbandingkan tersebut. Dalam penelitian ini, masalah analogi yang diberikan terdiri dari masalah sumber dan masalah target yang memiliki kesamaan atau keserupaan konsep satu sama lain. Terdapat empat komponen dalam proses berpikir analogi, diantaranya *encoding* (pengkodean), *inferring* (penyimpulan), *mapping* (pemetaan), dan *applying* (penerapan). Berdasarkan pada komponen tersebut, peneliti dapat mendeskripsikan proses berpikir analogi matematis siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

2. *Adversity Quotient* (AQ)

Daisy (2002) mengatakan, *Adversity* adalah suatu situasi atau peristiwa yang memiliki potensi untuk menghambat dan atau memudahkan jalan seseorang dalam meraih tujuannya. Situasi atau peristiwa tersebut dapat kita sebut sebagai suatu kesulitan yang dialami seseorang dalam hidupnya. Kesulitan tersebut bisa berubah menjadi suatu peluang jika seseorang dapat memanfaatkan sisi positif dari kesulitan tersebut. Stoltz

(2000) menyatakan bahwa *Adversity Quotient* (AQ) memberikan gambaran seberapa jauh seseorang mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya. Ketika seseorang sedang diterpa kesulitan, akan berdiri tegak, lurus, dan terus berjalan, atautkah akan lumpuh. Bila kita ibaratkan sebatang pohon yang ditanam di pasir akan roboh, tetapi apabila ditancapkan di batu karang dan diberi penahan yang kuat, tidak akan jatuh walaupun pohonnya melengkung.

Stoltz (2000) mengemukakan bahwa *Adversity Quotient* (AQ) memiliki tiga bentuk, antara lain:

- a. *Adversity Quotient* (AQ) adalah suatu kerangka kerja konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan.
- b. *Adversity Quotient* (AQ) adalah suatu ukuran untuk mengetahui respon seseorang terhadap kesulitan.
- c. *Adversity Quotient* (AQ) adalah serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon seseorang terhadap kesulitan.

Pada hakekatnya, manusia dilahirkan dengan satu dorongan inti yang manusiawi untuk terus mendaki. Mendaki dalam arti menggerakkan tujuan hidup kedepan, dimana orang – orang yang sukses memiliki dorongan untuk berjuang, maju, meraih cita – cita, dan mewujudkan impian. Dorongan tersebut merupakan perlombaan naluriah dalam melawan waktu untuk menyelesaikan tugas sebanyak mungkin, baik tugas tertulis maupun tidak tertulis, semampunya dalam batas waktu yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran di sekolah, AQ dapat menjadi acuan bagi guru

dimana AQ dapat menggambarkan seberapa jauh siswa mampu bertahan ketika dihadapkan pada permasalahan yang sulit dan kemampuan siswa dalam mengatasi kesulitan tersebut.

Stoltz (2000) merumuskan tiga kategori respon *Adversity Quotient* (AQ) seseorang terhadap tantangan – tantangan hidupnya, yaitu :

a. *Adversity Quotient* (AQ) Rendah, yang disebut *Quitters*

Quitters atau mereka yang berhenti adalah kelompok individu yang memilih untuk keluar, menghindari kewajiban, mundur dan berhenti. Mereka menolak kesempatan yang diberikan bahkan mengabaikan atau meninggalkan dorongan untuk berjuang maju meraih cita – cita atau tujuan. Mereka memperlihatkan sedikit ambisi, semangat yang minim dan mutu di bawah standar. Mereka mengambil risiko sesedikit mungkin dan biasanya tidak kreatif, kecuali saat mereka harus menghindari tantangan – tantangan yang besar. *Quitters* mempunyai kemampuan yang kecil atau bahkan tidak mempunyai sama sekali. Hal itulah yang menyebabkan mereka berhenti.

Bagi golongan pelajar, ketika diberikan permasalahan yang sulit biasanya memilih untuk menyerah, tidak berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut. Hal ini disebabkan karena *mindset* (pola pikir) mereka telah dipenuhi dengan bayang – bayang kegagalan atau kekalahan. Mereka cenderung kurang atau bahkan tidak semangat untuk belajar.

b. *Adversity Quotient* (AQ) Sedang, yang disebut *Campers*

Campers atau mereka yang berkemah adalah kelompok individu yang setidaknya telah berusaha menanggapi tantangan untuk berjuang, maju, meraih tujuan namun berhenti ketika telah mendapatkan apa yang dicita-citakan. Mereka puas dengan mencukupkan diri, dan tidak mau mengembangkan diri. *Campers* mempunyai ambang kemampuan yang terbatas dan berusaha menemukan alasan – alasan yang kuat untuk berhenti.

Bagi golongan pelajar, mereka masih menunjukkan sejumlah inisiatif, sedikit semangat dan beberapa usaha untuk belajar. Mereka akan mencoba untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Mereka mengambil resiko dengan penuh perhitungan, tetapi biasanya mereka mengambil jalan yang aman.

c. *Adversity Quotient* (AQ) tinggi yang disebut *Climbers*

Climbers atau para pendaki adalah kelompok individu yang selalu memikirkan kemungkinan, dan tidak pernah membiarkan umur, jenis kelamin, ras, cacat fisik atau mental, atau hambatan lainnya menghalangi perjuangannya untuk meraih apa yang dikehendaki. Mereka selalu menyambut tantangan yang datang menghampirinya. Banyak *climbers* yang mempunyai latar belakang yang suram, atau berasal dari lingkungan yang bergelimang dengan tantangan atau kesulitan.

Bagi golongan pelajar, mereka dikenal tangguh dan tidak pantang menyerah ketika dihadapkan pada permasalahan yang sulit untuk diselesaikan. Mereka mau belajar dan mengembangkan apa yang telah diperolehnya sehingga tidak merasa cepat puas. Siswa pada kelompok ini memotivasi diri untuk terus berjuang menggapai prestasi yang setinggi mungkin.

Stoltz (2000) mengemukakan bahwa *Adversity Quotient* (AQ) terdiri dari empat dimensi CO₂RE, diantaranya sebagai berikut :

a. *C = Control*

Control atau kendali diawali dengan pemahaman bahwa sesuatu apapun itu dapat dilakukan. *Control* ini mempertanyakan berapa banyak kendali yang dirasakan terhadap sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Tanpa adanya *control*, harapan dan tindakan akan hancur. Dengan *control* ini pula, hidup dapat diubah dan tujuan akan terlaksana.

Seseorang yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) tinggi akan merasakan *control* yang lebih besar atas peristiwa – peristiwa yang terjadi dalam hidupnya daripada seseorang yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) rendah. Orang yang memiliki *control* cenderung mampu mengendalikan diri dalam menghadapi kesulitan dan mudah bangkit dari kegagalan.

b. $O_2 = \text{Origin (O) \& Ownership (O}_w\text{)}$

Istilah *Origin* yang berarti asal – usul sedangkan *Ownership* yang berarti pengakuan. *Origin* dan *Ownership* tersebut akan mempertanyakan siapa atau apa yang menjadi kesulitan dan sampai sejauh mana seseorang mengakui akibat – akibat dari kesulitan tersebut. Seseorang yang AQ-nya rendah cenderung menempatkan rasa bersalah yang tidak semestinya atas peristiwa – peristiwa buruk yang terjadi. Rasa bersalah memiliki dua fungsi penting yaitu rasa bersalah tersebut membantu seseorang belajar dan menjurus pada penyesalan. Seseorang yang memiliki *Origin* dan *Ownership* yang tinggi maka ia akan mampu menempatkan rasa bersalah secara wajar, memandang kesuksesan sebagai hasil kerja keras yang telah dilakukan, dan bertanggung jawab atas terjadinya situasi yang sulit.

c. $R = \text{Reach}$

Reach atau jangkauan, merupakan dimensi yang akan mempertanyakan sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian lain dalam kehidupan seseorang. Semakin tinggi *Reach* seseorang, maka semakin besar kemungkinannya untuk membatasi jangkauan masalahnya pada peristiwa yang sedang dihadapi. Semakin efektif seseorang membatasi jangkauan kesulitan, maka akan merasa semakin berdaya, menjaga kesulitan agar tetap berada ditempatnya, kesukaran – kesukaran dan tantangan hidup menjadi lebih mudah diatasi.

d. $E = Endurance$

Endurance atau daya tahan adalah dimensi terakhir pada AQ yang mempertanyakan dua hal yang berkaitan, yaitu berapa lamakah kesulitan akan berlangsung, dan berapa lamakah penyebab kesulitan itu akan berlangsung. Semakin tinggi AQ seseorang, maka ia akan menganggap kesulitan dan penyebab – penyebabnya sebagai sesuatu yang bersifat sementara, cepat berlalu, dan kecil kemungkinannya untuk terjadi kembali. Hal ini akan meningkatkan energi, optimisme dan kemungkinan untuk bertindak. Berlaku sebaliknya pada seseorang yang AQ-nya rendah.

Dimensi – dimensi CO₂RE itulah yang akan menentukan AQ keseluruhan seseorang. Berdasarkan dimensi – dimensi *Adversity Quotient* (AQ) yang dikemukakan oleh Stoltz tersebut, peneliti menentukan indikator dari setiap dimensi AQ seperti pada tabel berikut :

Tabel 2.2 Indikator *Adversity Quotient* (AQ)

Dimensi CO ₂ RE	Indikator
C = <i>Control</i> (Kontrol)	1) Mengendalikan diri dalam menghadapi kesulitan. 2) Berpikir jernih ketika dihadapkan kesulitan. 3) Mau menerima saran atau kritik.
O ₂ = <i>Origin</i> (O) & <i>Ownership</i> (O _w)	1) Belajar dari kesalahan. 2) Tidak mempersalahkan kesulitan atau hambatan yang ada. 3) Bertanggung jawab.
R = <i>Reach</i>	1) Komitmen. 2) Membatasi kemungkinan kesulitan.

	3) Percaya diri.
E = <i>Endurance</i>	1) Tidak putus asa. 2) Selalu optimis. 3) Tidak menunda pekerjaan.

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Adversity Quotient* merupakan kemampuan seseorang untuk merespon, mengubah pola pikir dan bertindak ketika dihadapkan pada suatu masalah atau kesulitan. Terdapat tiga kategori *Adversity Quotient* (AQ) seseorang ketika menghadapi masalah atau kesulitan dalam hidupnya, yaitu kategori *Adversity Quotient* (AQ) Rendah atau *Quitters*; *Adversity Quotient* (AQ) Sedang atau *Campers*; dan *Adversity Quotient* (AQ) Tinggi atau *Climbers*.

B. Penelitian Relevan

Pada penelitian yang dilakukan oleh Siswono dan Suwidiyanti (2008) menunjukkan bahwa : (a) Kemampuan penalaran analogi siswa kelas X-3 SMA Negeri 2 Sidoarjo dalam memecahkan masalah matematika cenderung sedang; (b) Proses berpikir analogi siswa kelas X-3 SMA Negeri 2 Sidoarjo pada masing-masing kelompok yaitu: (1) Kelompok kemampuan penalaran analogi tinggi siswa berkemampuan tinggi, mampu melaksanakan tahap *encoding* (*pengkodean*), *inferring* (*penyimpulan*), *mapping* (*pemetaan*), dan *applying* (*penerapan*) dengan baik; (2) Kelompok kemampuan penalaran analogi sedang, siswa mampu melaksanakan tahap *encoding* (*pengkodean*) dan *inferring* (*penyimpulan*) dengan baik, namun kurang mampu pada tahap

mapping (pemetaan) dan *applying* (penerapan) dimana siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mencari hubungan atau penyelesaian yang tepat pada masalah target; (3) Kelompok kemampuan penalaran analogi rendah, siswa cenderung kurang mampu dalam melaksanakan tahap *encoding*, *inferring*, *mapping* dan *applying*.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siswono dan Suwidianti (2008) adalah mengkaji hal yang sama, yaitu proses berpikir analogi matematis siswa. Perbedaannya adalah penelitian ini didasarkan pada adanya kemungkinan perbedaan proses berpikir analogi matematis siswa jika ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ).

Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Isvina, Titik dan Dian (2015) menunjukkan bahwa : (a) Proses berpikir kreatif siswa dengan AQ tinggi (*climber*) banyak menunjukkan adanya karakteristik berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika khususnya materi trapesium; (b) Proses berpikir kreatif siswa dengan AQ sedang (*camper*) cenderung menunjukkan beberapa karakteristik berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dikarenakan ada beberapa indikator yang belum terpenuhi pada tahapan *Wallas*; (c) Proses berpikir kreatif siswa dengan AQ rendah (*quitter*) tidak menunjukkan karakteristik berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dikarenakan ada banyak indikator yang tidak terpenuhi pada tahapan *Wallas*.

Persamaan dengan penelitian diatas adalah penelitian sama-sama ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ). Perbedaannya adalah penelitian ini tidak mengkaji proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah, akan

tetapi proses berpikir analogi siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

C. Kerangka Pikir

Salah satu tujuan pembelajaran matematika di Indonesia adalah menggunakan penalaran. Penalaran adalah sebuah proses berpikir secara logis untuk meneliti dan memahami suatu kejadian yang akan berakhir pada sebuah penarikan kesimpulan dan konsep. Penalaran dalam penelitian ini ialah penalaran analogi. Analogi adalah membandingkan berdasarkan kesamaan antara dua hal atau lebih. Penalaran analogi merupakan proses penalaran yang berkaitan dengan analogi, yaitu proses pengambilan kesimpulan yang membicarakan objek - objek, kejadian atau konsep berdasarkan pada kemiripan atau kesamaan hubungan antar hal yang sedang dibandingkan.

Pada proses penalaran analogi mengandung empat komponen atau tahapan proses berpikir seperti yang dikemukakan oleh Sternberg (English, 2004), yaitu *encoding* (pengkodean), *inferring* (penyimpulan), *mapping* (pemetaan), dan *applying* (penerapan). Adanya penggunaan penalaran dalam salah satu tujuan pembelajaran matematika menjadi bukti bahwa penalaran merupakan proses berpikir yang perlu diajarkan untuk membantu siswa menyelesaikan masalah, tidak hanya dalam ruang lingkup matematika, namun diharapkan lebih pada penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kenyataan pembelajaran matematika di sekolah, masih banyak siswa yang mengalami hambatan atau kendala dalam menyelesaikan soal, atau

dikatakan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal – soal yang diberikan oleh guru.

Stolz (2000) mengelompokkan orang dalam tiga kategori *Adversity Quotient* (AQ), pengelompokan ini dilihat dari bagaimana sikap individu tersebut dalam menghadapi setiap masalah atau tantangan. Kategori individu tersebut yaitu: *Climbers* (AQ Tinggi), *Campers* (AQ Sedang), *Quitters* (AQ Rendah). Pada dasarnya setiap siswa akan berada pada salah satu dari kategori AQ tinggi, AQ sedang dan AQ rendah tersebut. Perbedaan kategori AQ yang dimiliki oleh masing – masing siswa itulah yang mungkin akan mempengaruhi proses berpikir siswa dalam menyelesaikan soal analogi matematis. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian terhadap *Adversity Quotient* (AQ) dan proses berpikir analogi matematis siswa. Melalui penelitian ini akan diketahui bagaimana proses berpikir analogi matematis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bukateja ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ).