TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

ANALISIS PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA BERDASARKAN TEORI PEMROSESAN INFORMASI DITINJAU DARI TINGKAT *ADVERSITY QUOTIENT (AQ) CAMPER*

Asa Mardliyatim Ni'mah[1], Andika Setyo Budi Lestari[2], Supriyo[3]
[1,2,3]Pendidikan Matematika, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Wiranegara Pasuruan Jawa Timur
Email: ashanikmah@gmail.com[1], andikalestari123@gmail.com[2], caksoepriyo@gmail.com[3]

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah matematika Siswa dalam menyelesaikan masalah SPLTV ditinjau dari tingkat AQ yang dimiliki Siswa yaitu AQ *camper*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas X-10 SMAN 2 Pasuruan. Dengan menggunakan *purposive sampling* terpilih 3 siswa AQ *camper* dengan masing-masing 1 siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah tinggi, sedang, dan rendah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket *Adversity Response Profile* (ARP), tes pemecahan masalah, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Hasil penelitian ini adalah (1) Siswa dengan AQ *camper* tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika tinggi memiliki dimensi *Reach* yang tinggi, dalam proses pemecahan masalah matematika, S1 dapat melalui semua tahapan teori pemrosesan informasi. (2) Siswa dengan AQ *camper* tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika sedang memiliki dimensi *Origin & Ownership* tinggi, namun *endurance* rendah, dalam proses pemecahan masalah matematika, S2 dapat melalui 4 tahapan awal teori pemrosesan informasi. (3) Siswa dengan AQ *camper* tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika rendah memiliki dimensi *Control* rendah, dalam proses pemecahan masalah matematika, S3 mengalami kesulitan & lemah di hampir semua indikator, terutama *retrieval* dan *encoding*.
Kata kunci: *Adversity Quotient*, Pemecahan Masalah, Teori Pemrosesan Informasi

ABSTRACT
This research aims to describe students' mathematical problem solving abilities in solving SPLTV problems in terms of the students' AQ level, namely camper AQ. The research method used in this research is a qualitative method with a descriptive approach. Time for conducting research in the even semester of the 2024/2025 academic year. The subjects in this research were class X-10 at SMAN 2 Pasuruan. Using purposive sampling, 3 AQ camper students were selected, with 1 student each having high, medium and low problem solving abilities. The instruments used in this research were the Adversity Response

Article History
Received: Oktober 2025
Reviewed: Oktober 2025
Published: Oktober 2025
Plagirism Checker: No 234.GT8.,35
Prefix DOI : 10.3483/trigonometri.v1i0
Copyright : Author
Publishby : Trigonometri

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

Profile (ARP) questionnaire, problem solving test, interview guide, and observation sheet. The results of this research are (1) Students with AQ camper levels of high mathematical problem solving ability have a high Reach dimension, in the process of solving mathematical problems, S1 can go through all stages of information processing theory. (2) Students with AQ camper levels of moderate mathematical problem solving ability have high Origin & Ownership dimensions, but low endurance, in the process of solving mathematical problems, S2 can go through 4 initial stages of information processing theory. (3) Students with AQ camper levels of low mathematical problem solving ability have a low Control dimension, in the process of solving mathematical problems, S3 experiences difficulties & is weak in almost all indicators, especially retrieval and encoding.
Keywords: *Adversity Quotient, Problem-Solving, Information Processing Theory*

1. Pendahuluan

Tujuan dari pendidikan matematika adalah agar siswa bisa memahami konsep-konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep, dan menggunakan konsep atau langkah-langkah penyelesaian secara fleksibel, tepat, efisien, dan akurat untuk menyelesaikan masalah. Hal ini berarti siswa perlu memiliki pemahaman konsep yang kuat, karena hal itu menjadi dasar untuk menguasai kemampuan matematika lainnya (Dini dkk., 2018). Matematika memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran ini menjadi bagian utama dalam kurikulum dan wajib dipelajari mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika disusun secara terstruktur dan bertahap sesuai jenjang kelas, artinya setiap materi saling berhubungan satu sama lain (Widyastuti dkk., 2015). Oleh karena itu, materi matematika yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi saling berkaitan. Matematika juga membantu siswa belajar berpikir secara logis, kritis, kreatif, dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.

National Council of Teacher Mathematics dalam Cahyani & Setyawati (2016) menekankan pentingnya keterampilan memecahkan masalah dalam matematika. Hal ini sejalan dengan pernyataan Riyanto dalam Mahromah & Manoy, (2013) Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah membekali siswa dengan kemampuan untuk menganalisis dan memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan memecahkan masalah matematika adalah upaya untuk menyelesaikan soal dengan memanfaatkan pengetahuan matematika, serta mengikuti langkah-langkah tertentu dalam menemukan solusinya (Fatmawati & Murtafiah, 2018). Matematika sebenarnya sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, namun banyak siswa yang masih kesulitan memahami soal-soal yang berhubungan dengan situasi nyata. (Hidayatulloh, 2017). Kesulitan dalam memahami soal matematika dapat membuat siswa tidak mampu menyelesaikan masalah dengan benar. Nah, dalam menyelesaikan suatu masalah tentunya membutuhkan proses berpikir yang tepat dan terarah. Proses berpikir sulit dilihat langsung dengan pancaindra karena berlangsung di dalam otak, tetapi bisa dipahami dengan menganalisis bagaimana siswa menyelesaikan suatu masalah (Faizah dkk., 2017).

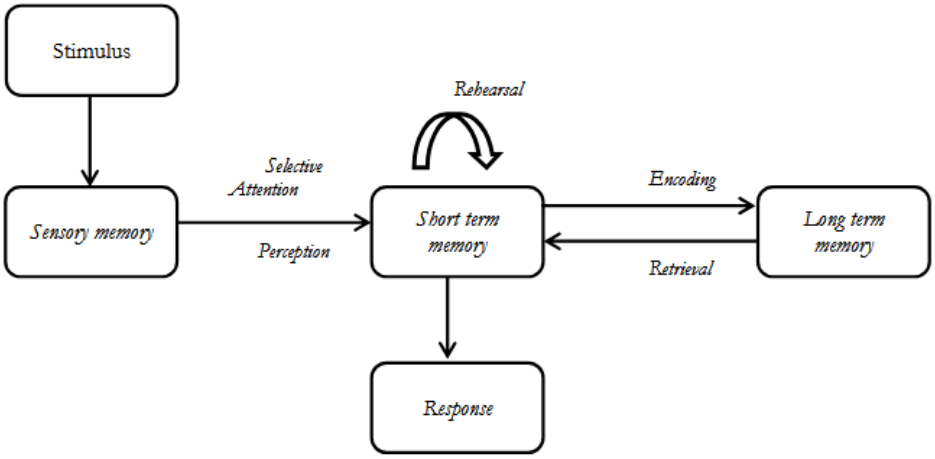
Salah satu teori dalam psikologi kognitif yang tepat untuk memahami bagaimana siswa berpikir saat menyelesaikan soal matematika adalah Teori Pemrosesan Informasi (*Information Processing Theory*) (Hasan, B., 2016). Teori pemrosesan informasi merupakan teori belajar yang dicetuskan oleh Gagne (Rehalat, 2016). Trianto dalam Sadikin, dkk (2021) mengungkapkan bahwa teori pemrosesan informasi adalah teori dalam pembelajaran

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

kognitif yang menjelaskan bagaimana otak memproses, menyimpan, dan mengingat kembali pengetahuan. Teori pemrosesan informasi memiliki dua komponen penting yang bekerja saling melengkapi, yakni komponen penyimpanan informasi dan komponen proses kognitif (Saleh & Nur, 2023). Komponen penyimpanan informasi terdiri dari *sensory memory/sensory register, Short term memory*, dan *long term memory*. Sedangkan komponen proses kognitif yaitu *attention, perception, retrieval, rehearsal, dan Encoding* (Juliangkary & Yuwono, 2012; Amamah, 2016; Kusaeri dkk., 2018; Nurhayati dkk., 2020; Agustina dkk., 2020; Novalita dkk., 2022; Rusdyi dkk., 2023).

Penelitian Nurhayati, dkk (2020) mengungkapkan bahwa Teori Pemrosesan Informasi sangat cocok digunakan untuk menjelaskan bagaimana siswa menyelesaikan soal, karena dapat membantu memahami alur pikir siswa, termasuk alasan mengapa mereka berhasil atau gagal dalam memecahkan masalah matematika. Penelitian Rusdyi, dkk (2023) juga mengungkapkan bahwa Teori Pemrosesan Informasi penting karena dapat menggambarkan bagaimana siswa berpikir secara mendalam dan membantu melihat perbedaan kemampuan tiap siswa dalam menyelesaikan masalah yang rumit.

Model pemrosesan informasi secara umum disajikan sebagaimana gambar dibawah ini. Model pemrosesan informasi dibuat untuk membantu pemahaman akan *skema*/bagan proses berpikir seseorang secara *internal* yang terjadi dalam otak atau pikiran manusia.



Gambar 1. Model Pemrosesan Informasi (diadopsi dari Kusaeri, 2018)

Kemampuan Siswa dalam memecahkan masalah matematika memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda sesuai dengan karakter dan kemampuannya masing-masing. Hal ini dikarenakan, seseorang bisa memecahkan masalah dengan baik jika Siswa juga memiliki kemampuan yang baik dalam menghadapi tantangan. Oleh karena itu, *Adversity Quotient* (AQ) dianggap berperan penting dalam kemampuan memecahkan masalah (Rahmawati & Usodo, 2015). Stoltz dalam Rusdyi, dkk (2023) mengungkapkan bahwa *Adversity Quotient* adalah kemampuan seseorang untuk tetap kuat saat menghadapi kesulitan, mampu mengatasi masalah yang dihadapi, dan bahkan bisa melampaui harapan melalui usaha dan potensi yang dimilikinya.

Stoltz dalam Masyithah, dkk (2022) mengungkapkan bahwa *Adversity Quotient* memperkenalkan konsep tentang daya juang, yaitu seberapa kuat seseorang mampu menghadapi tantangan. AQ dibagi menjadi tiga tipe, yaitu *climber, camper,* dan *quitter*. Siswa *quitter* biasanya memiliki motivasi belajar yang lemah dan cenderung menghindari masalah. Ketika menghadapi kesulitan, mereka lebih memilih menyerah atau mundur. Siswa *camper* memiliki motivasi dan sikap belajar yang sedang. Mereka cepat merasa puas dengan hasil yang didapat dan enggan mengambil risiko lebih besar untuk menghadapi tantangan. Sedangkan Siswa *climber* memiliki motivasi dan semangat belajar yang tinggi, tidak takut menghadapi tantangan, dan selalu berusaha menyelesaikan masalah dengan penuh semangat (Amalia & Manoy, 2021). Stoltz dalam Hidayat (2017) juga mengemukakan bahwa

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

AQ memiliki empat dimensi utama yang menjadi dasar dalam penyusunan alat ukur AQ, yaitu: (1) Pengendalian (*Control*) yaitu bagaimana seseorang merespons kesulitan, baik secara cepat maupun lambat; (2) Kepemilikan (*Origin and Ownership*) yaitu sejauh mana seseorang merasa mampu memperbaiki atau mengatasi situasi yang sulit; (3) Jangkauan (*Reach*) yaitu seberapa besar pengaruh kesulitan tersebut terhadap bagian lain dalam hidupnya; dan (4) Daya tahan (*Endurance*) yaitu bagaimana seseorang memandang kesulitan dan kemampuannya untuk tetap bertahan melewatinya.

Penelitian Septianingtyas & Jusra (2020) menyatakan terdapat korelasi antara AQ dan kemampuan menyelesaikan masalah. Pada penelitian Afri (2018) dan Hakim, (2020) menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan pengaruh yang signifikan antara *Adversity Quotient* (AQ) dengan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan latar belakang di atas, pemecahan masalah matematika memiliki peran yang penting dalam pembelajaran matematika dan sangat erat kaitannya dengan kemampuan AQ Siswa. Salah satu materi yang digunakan untuk mengetahui proses pemecahan masalah matematika Siswa adalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV), karena materi tersebut sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Adapun permasalahan Siswa yang sering ditemui dalam materi SPLTV yaitu kesulitan Siswa dalam menyusun model matematika ke dalam bentuk SPLTV.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Pasuruan karena siswa di sekolah tersebut memiliki latar belakang dan kemampuan pemecahan masalah yang beragam, sehingga memungkinkan identifikasi variasi proses berpikir siswa dalam menyelesaikan SPLTV. Selain itu, sekolah ini mudah dijangkau dan mendukung pelaksanaan penelitian. Studi pendahuluan menunjukkan belum ada penelitian serupa di SMAN 2 Pasuruan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baru mengenai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa ditinjau dari tingkat AQ.

Rumusan Masalah:

Bagaimana proses pemecahan masalah matematika Siswa berdasarkan teori pemrosesan informasi ditinjau dari tingkat *Adversity Quotient* (AQ) *Camper*?

Tujuan Masalah:

Untuk mendeskripsikan proses pemecahan masalah matematika Siswa berdasarkan teori pemrosesan informasi ditinjau dari tingkat *Adversity Quotient* (AQ) *Camper*.

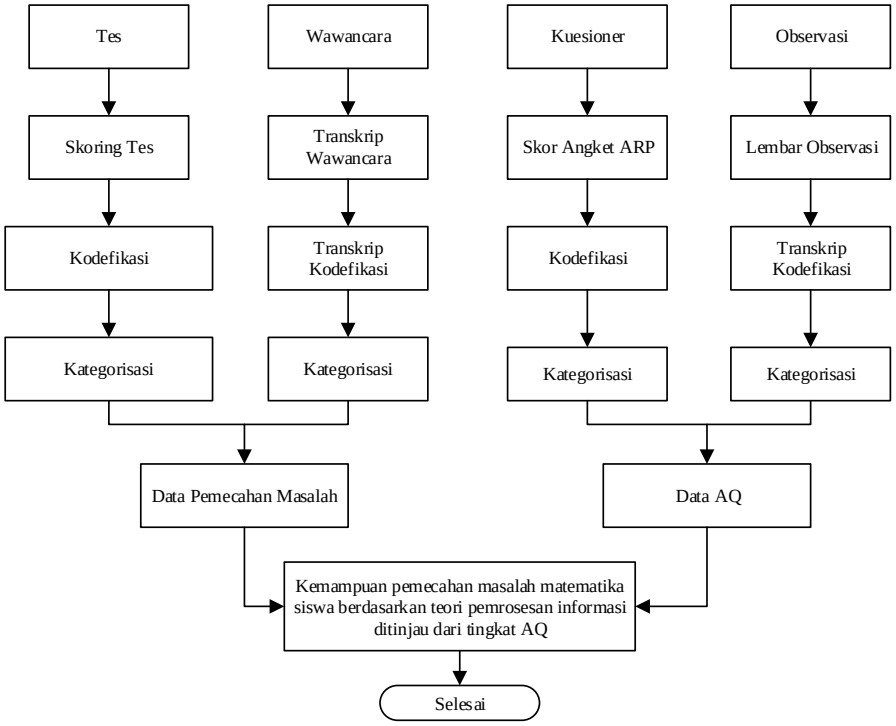
2. Metodologi

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Moleong dalam Nasution (2023) Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami secara menyeluruh apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, cara berpikir, motivasi, atau tindakan mereka. Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Kota Pasuruan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling,* yaitu memilih subjek sesuai dengan tujuan penelitian atau dengan pertimbangan tertentu. Subjek pada penelitian ini adalah Siswa kelas X-10 SMAN 2 Pasuruan yang telah menerima materi SPLTV. Subjek utama dalam penelitian ini dipilih dari perwakilan masing-masing tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika tinggi, sedang, dan rendah pada tingkat AQ yang dimiliki siswa. Pemilihan subjek utama tersebut didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu kemampuan komunikasi yang baik, percaya diri, dan aktif dalam pembelajaran matematika. Dimana informasi tersebut didapatkan atas pertimbangan dari guru pengajar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Angket ARP *(Adversity Response Profile)*, lembar soal SPLTV, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Lembar angket, soal, dan pedoman wawancara sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh 3 validator. Data dalam penelitian ini terdiri dari data pemecahan masalah dan data *adversity quotient*. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dari kuesioner, tes, wawancara, observasi dan dokumentasi.

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagaimana gambar/bagan berikut:



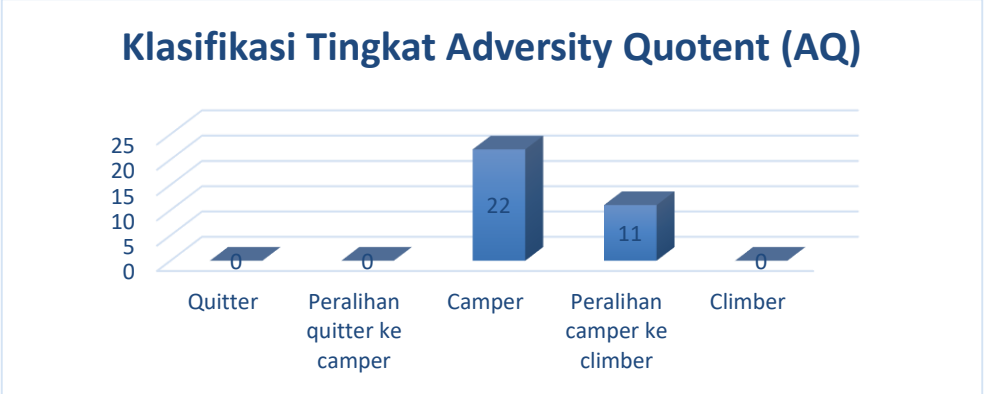
Gambar 2. Analisis Data

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian diperoleh sesudah pengambilan data penelitian yang dilaksanakan di SMAN 2 Pasuruan, dengan Siswa kelas X-10 sebanyak 36 siswa dengan 3 siswa sebagai subjek utama. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data *Adversity Quotient* dan data Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada materi SPLTV. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika Siswa berdasarkan teori pemrosesan informasi ditinjau dari tingkat *Adversity Quotient* (AQ).

Pemberian angket *adversity response profile (ARP)* pada kelas X-10 di SMAN 2 Pasuruan dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2025. Berdasarkan hasil pengolahan data angket *adversity response profile* Siswa di kelas X-10 hanya memenuhi tingkat *camper* dan peralihan *camper* ke *climber*. Adapun hasil klasifikasi tingkat AQ dapat dilihat dalam diagram batang berikut:

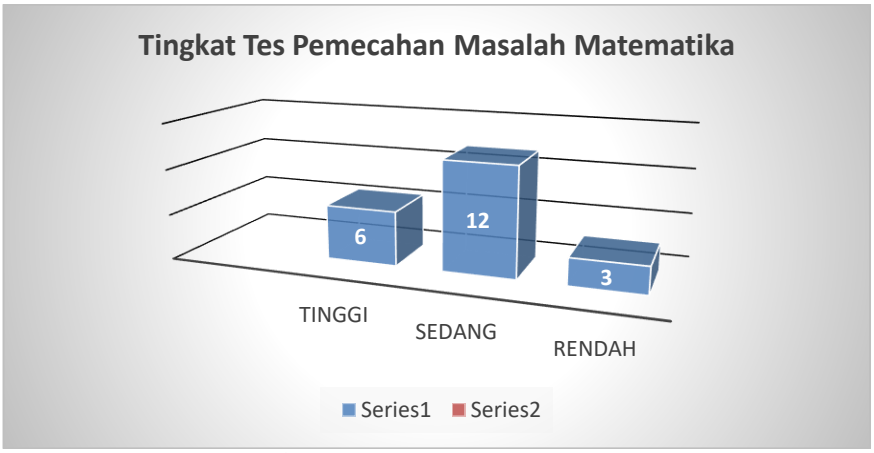


Gambar 3. Klasifikasi Tingkat AQ

Kemudian dari 22 siswa dengan AQ *camper* tersebut diberikan tes pemecahan masalah matematika yaitu pada materi SPLTV dengan 2 soal uraian yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tes pemecahan masalah matematika Siswa diberikan pada tanggal

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

13 juni 2025. Tes pemecahan masalah matematika tersebut nantinya akan diklasifikasikan ke dalam kategori tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan hasil tes pemecahan masalah tersebut, maka dapat diklasifikasikan tingkat tes pemecahan masalah matematika dalam diagram batang berikut:



Gambar 3. Klasifikasi Tingkat AQ

Subjek utama dalam penelitian ini dipilih dari perwakilan masing-masing tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika tinggi, sedang, dan rendah pada tingkat AQ yang dimiliki siswa. Pemilihan subjek utama tersebut didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu kemampuan komunikasi yang baik, percaya diri, dan aktif dalam pembelajaran matematika. Informasi terkait kriteria yang dimiliki Siswa tersebut diperoleh berdasarkan rekomendasi dari guru pengajar di kelas X-10. Peneliti melakukan konsultasi kepada guru pengajar pada tanggal 18 Juni 2025. Adapun berikut adalah subjek utama yang telah ditentukan atas pertimbangan dari guru pengajar:

Tabel 1. Subjek Utama

Inisial Nama Siswa	Kemampuan Pemecahan Masalah	Kode Subjek
SNB	Kemampuan Tinggi	S1
AEA	Kemampuan Sedang	S2
MKAF	Kemampuan Rendah	S3

1. S1

a. Data *Adversity Quotient*

S1 memiliki AQ kategori camper dengan kecenderungan cukup baik dalam menghadapi kesulitan, terutama pada dimensi Reach (R) yang tinggi, menunjukkan kemampuannya dalam membatasi dampak masalah dan tetap berpikir positif. Namun, kestabilan dan konsistensinya belum sepenuhnya matang karena pada dimensi Control, Origin & Ownership, dan Endurance (C, O2, dan E) S1 berada pada kategori sedang. Artinya, S1 masih mampu mengendalikan diri dalam menghadapi masalah ringan hingga sedang, tetapi dapat kehilangan rasa kendali, menunda penyelesaian, atau menyalahkan faktor luar ketika menghadapi tantangan yang lebih berat.

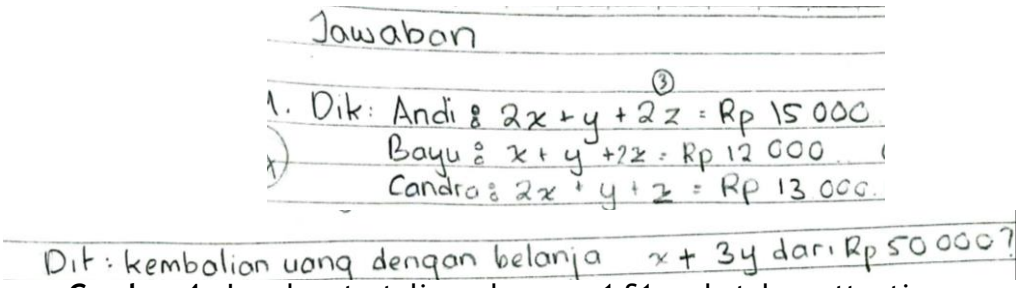
b. Data Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi

1) Sensory Register

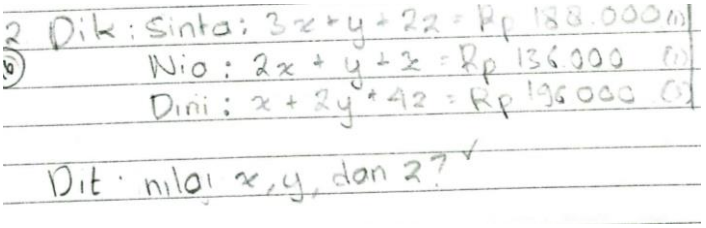
S1 menerima informasi soal SPLTV melalui indra penglihatan dengan membaca dan mengamati soal secara seksama. Informasi awal ini masuk ke sensory register dan diteruskan ke short term memory untuk diproses.

2) Attention

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800



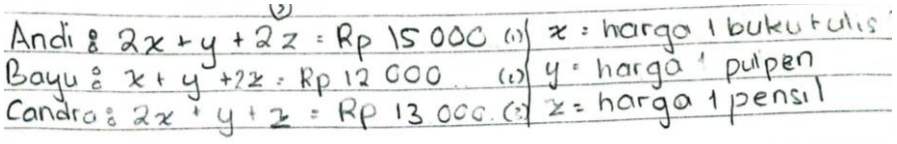
Gambar 4. Jawaban tertulis soal nomor 1 S1 pada tahap attention



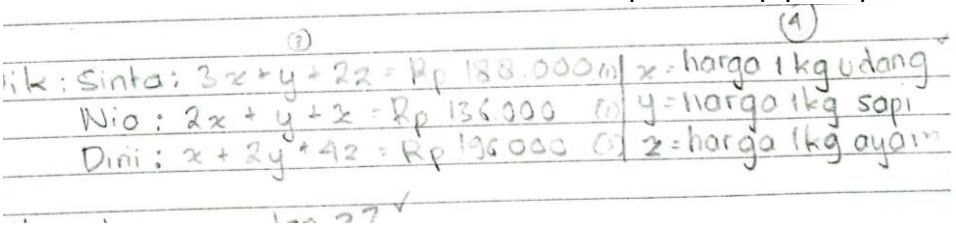
Gambar 5. Jawaban tertulis soal nomor 2 S1 pada tahap attention

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S1 menunjukkan perhatian yang baik dengan membaca ulang informasi penting pada soal. S1 berhasil mengidentifikasi apa yang diketahui dan yang ditanyakan, menunjukkan fokus dan pemilahan informasi yang tepat.

3) Perception



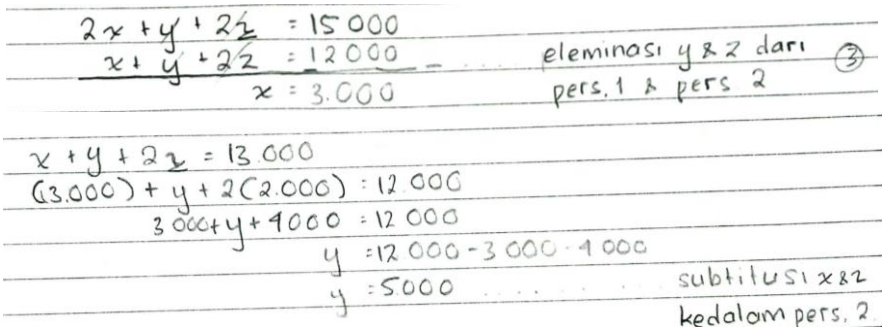
Gambar 6. Jawaban tertulis soal nomor 1 S1 pada tahap perception



Gambar 7. Jawaban tertulis soal nomor 2 S1 pada tahap perception

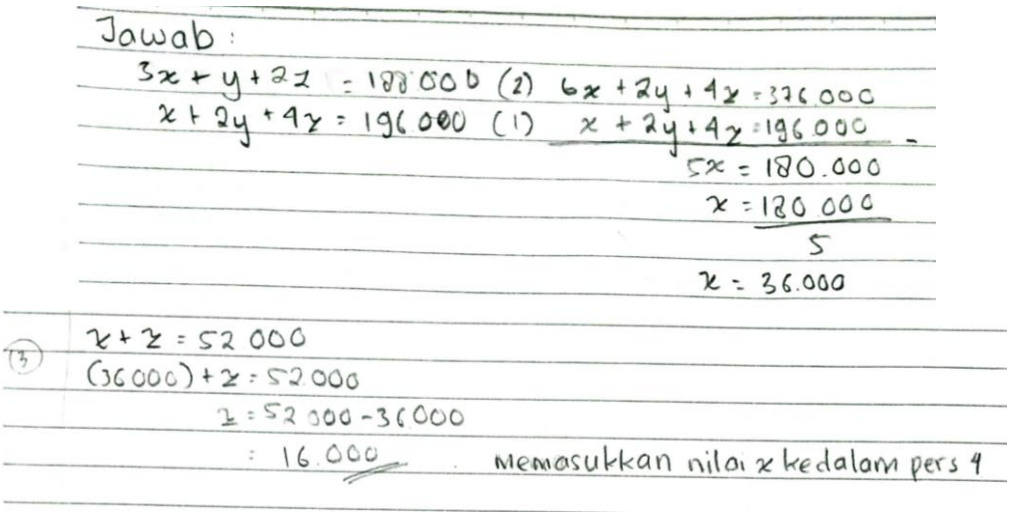
Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S1 memahami bahwa soal berkaitan dengan materi SPLTV. Hal ini terlihat dari pengakuannya tentang adanya tiga persamaan dan kesadaran akan metode yang perlu digunakan, menunjukkan pemahaman awal terhadap arah penyelesaian.

4) Retrieval



Gambar 8. Jawaban tertulis soal nomor 1 S1 pada tahap retrieval

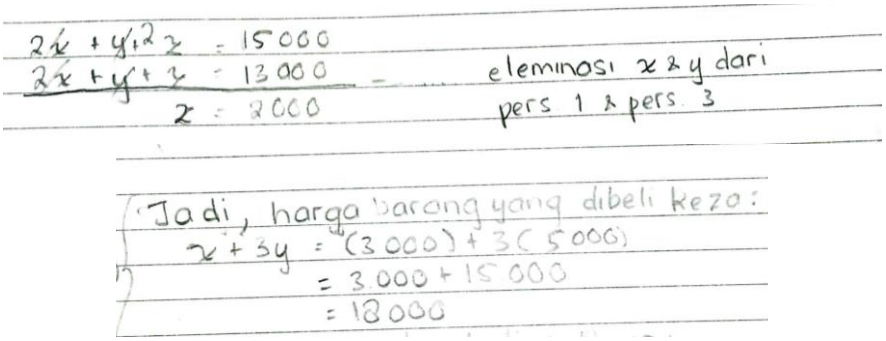
TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800



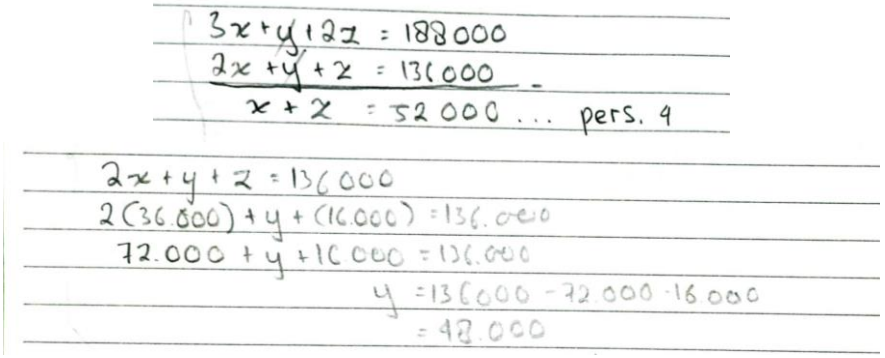
Gambar 9. Jawaban tertulis soal nomor 2 S1 pada tahap retrieval

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S1 mampu mengakses kembali konsep metode gabungan dari long term memory dan menggunakannya dengan tepat untuk menyelesaikan soal. S1 juga berhasil mengingat konsep SPLTV, SPLDV, eliminasi, substitusi, serta operasi bilangan dasar, dan menerapkannya secara benar.

5) Rehearsal



Gambar 10. Jawaban tertulis soal nomor 1 S1 pada tahap rehearsal

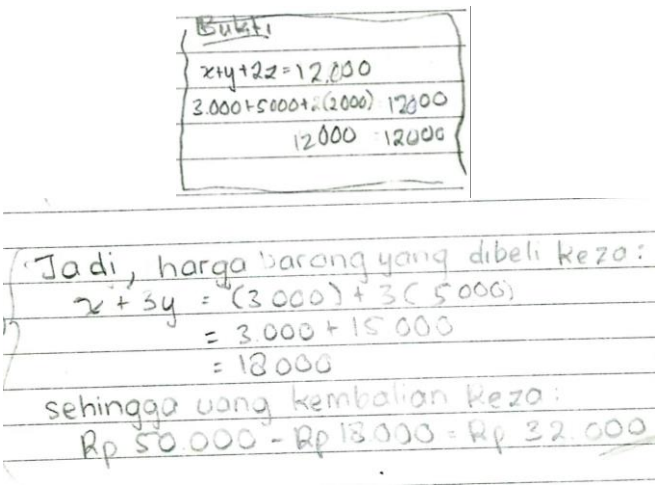


Gambar 11. Jawaban tertulis soal nomor 2 S1 pada tahap rehearsal

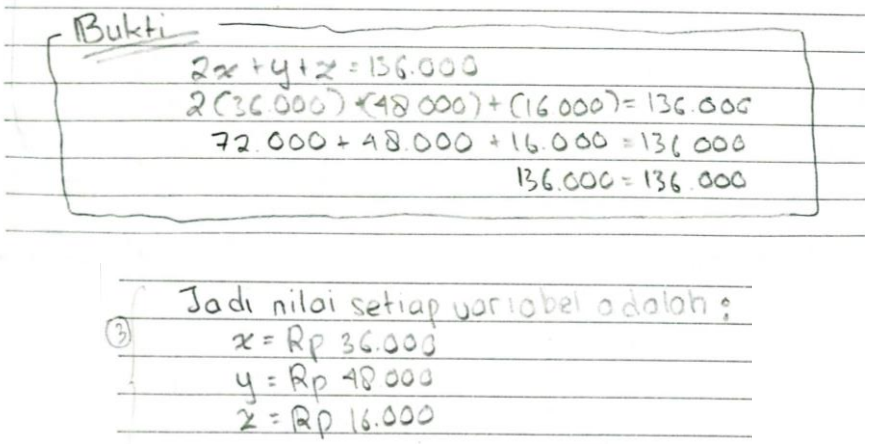
Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S1 mengulang kembali informasi penting, baik isi soal maupun langkah penyelesaian seperti eliminasi, substitusi, dan nilai variabel. Repetisi ini membantu memperkuat ingatan selama proses penyelesaian masalah.

6) Encoding

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800



Gambar 12 Jawaban tertulis soal nomor 1 S1 pada tahap encoding



Gambar 13. Jawaban tertulis soal nomor 2 S1 pada tahap encoding

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S1 dapat menjelaskan langkah penyelesaian secara runtut dan membuktikan kebenaran jawabannya. S1 juga memberikan kesimpulan akhir yang tepat, meskipun pada soal nomor 2 kesimpulan masih kurang tepat karena masih berupa bentuk variabel.

7) Short Term Memory

S1 mengolah informasi di short term memory dengan mengerjakan perhitungan secara bertahap setelah melakukan attention. S1 mampu menjelaskan proses eliminasi, substitusi, gabungan, dan operasi bilangan hingga menghasilkan kesimpulan yang benar.

8) Long Term Memory

S1 menunjukkan bahwa informasi telah tersimpan di long term memory melalui kemampuannya menjelaskan kembali penyelesaian secara jelas. S1 memahami definisi SPLTV, SPLDV, metode penyelesaian, serta operasi bilangan, menandakan pemahaman konsep yang kuat dan tersimpan permanen.

2. S2

a. Data *Adversity Quotient*

S2 memiliki AQ kategori camper dengan kekuatan utama pada dimensi Origin & Ownership (O2) yang tinggi, menunjukkan rasa tanggung jawab yang kuat dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah menyalahkan pihak lain. Namun, pada dimensi lainnya, S2 berada pada tingkat sedang hingga rendah. Pada dimensi Control (C) dan Reach (R), S2 masih mampu mengendalikan dan membatasi dampak masalah ringan hingga sedang, tetapi mulai kewalahan dan emosional saat menghadapi tantangan yang lebih berat. Dimensi Endurance (E) menjadi kelemahan utama S2 karena menunjukkan kecenderungan mudah putus asa dan merasa kurang termotivasi ketika dihadapkan pada masalah yang sulit.

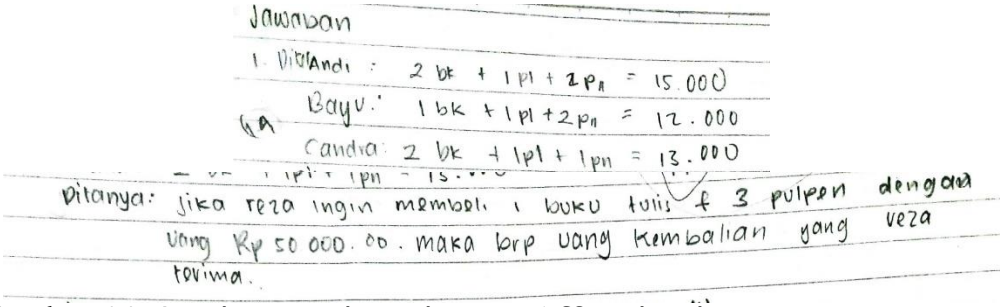
TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

b. Data Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi

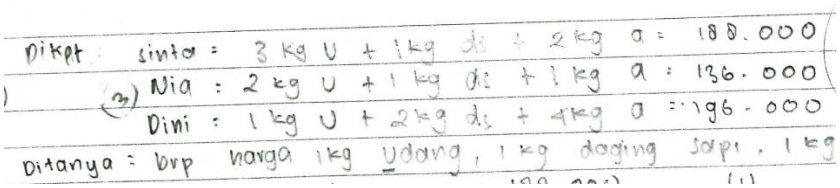
1) Sensory Register

S2 menerima informasi soal SPLTV melalui indra penglihatan dengan membaca dan mengamati soal secara seksama. Informasi awal ini masuk ke sensory register dan diteruskan ke short term memory untuk diproses.

2) Attention



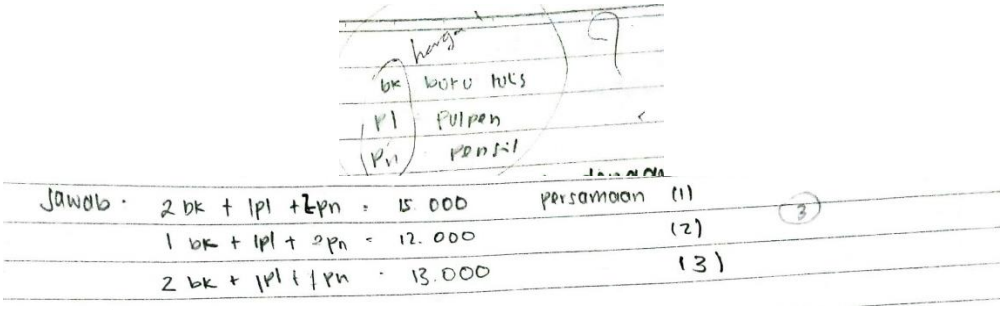
Gambar 14. Jawaban tertulis soal nomor 1 S2 pada tahap attention



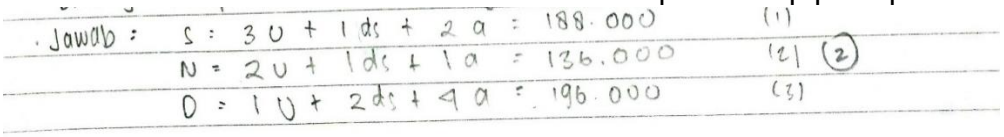
Gambar 15. Jawaban tertulis soal nomor 2 S2 pada tahap attention

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S2 fokus pada bagian penting soal dengan membaca ulang informasi yang relevan. Hal ini menunjukkan pemahaman dasar terhadap apa yang diketahui dan yang ditanyakan.

3) Perception



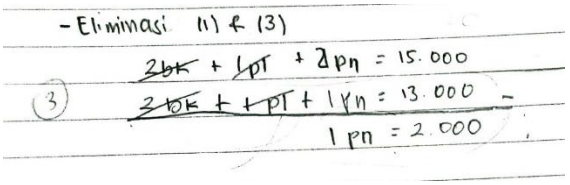
Gambar 16. Jawaban tertulis soal nomor 1 S2 pada tahap perception



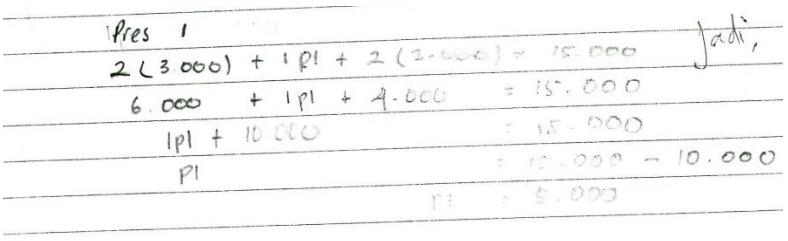
Gambar 17. Jawaban tertulis soal nomor 2 S2 pada tahap perception

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S2 membentuk persepsi dengan membuat permisalan variabel untuk memudahkan pemahaman, serta menyadari bahwa soal termasuk materi SPLTV sehingga dapat menentukan metode penyelesaian yang akan digunakan.

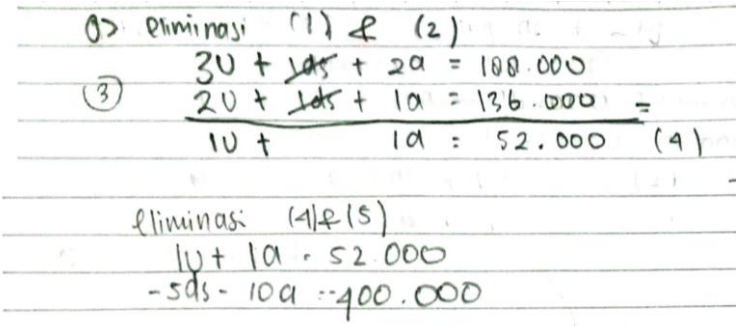
4) Retrieval



TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800



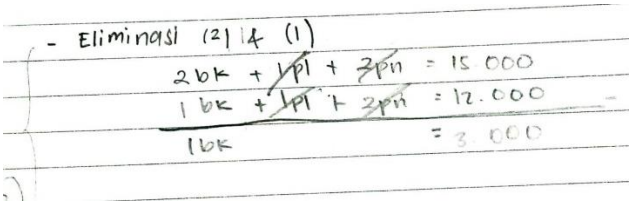
Gambar 18. Jawaban tertulis soal nomor 1 S2 pada tahap retrieval



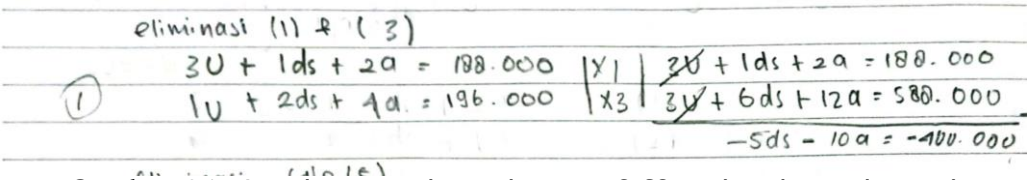
Gambar 19. Jawaban tertulis soal nomor 2 S2 pada tahap retrieval

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S2 menggunakan metode gabungan dan mampu mengingat konsep SPLTV dengan baik pada soal 1. Namun pada soal 2, S2 mengalami retrieval failure terhadap konsep eliminasi SPLDV, sehingga terjadi kesalahan. S2 mengingat sebagian besar konsep dasar SPLTV, tetapi lupa definisi dan metode pada SPLDV.

5) Rehearsal



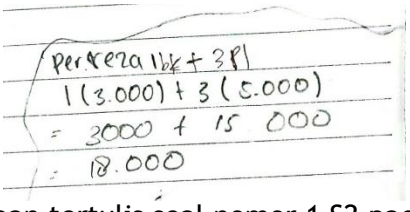
Gambar 20. Jawaban tertulis soal nomor 1 S2 pada tahap rehearsal



Gambar 21. Jawaban tertulis soal nomor 2 S2 pada tahap rehearsal

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S2 mengulang kembali metode eliminasi dan substitusi serta memanfaatkan informasi sebelumnya dengan cukup baik selama proses pengerjaan.

6) Encoding



Gambar 22 Jawaban tertulis soal nomor 1 S2 pada tahap encoding

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S2 belum melakukan encoding secara optimal. Meskipun langkah penyelesaian dijelaskan, S2 tidak membuktikan jawaban maupun menuliskan kesimpulan akhir.

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

7) Short Term Memory

S2 menyimpan informasi di short term memory dan mampu mengolahnya untuk perhitungan langkah demi langkah, namun belum sampai pada tahap penarikan kesimpulan.

8) Long Term Memory

S2 menunjukkan pemahaman terhadap konsep dasar SPLTV dan metode penyelesaiannya, tetapi mengalami retrieval failure pada definisi SPLTV, SPLDV, dan metode penyelesaian SPLDV, yang mengindikasikan penyimpanan memori yang belum sepenuhnya kuat.

3. S3

a. Data *Adversity Quotient*

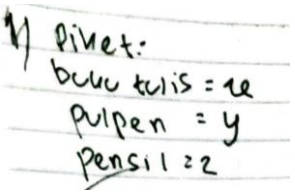
S3 memiliki AQ kategori camper dengan ketangguhan yang cukup baik dalam menghadapi masalah ringan hingga sedang, namun belum mampu mempertahankan ketahanan tersebut saat dihadapkan pada masalah yang lebih berat atau kompleks. Dimensi Control (C) menjadi kelemahan utama karena S3 merasa kurang mampu mengendalikan situasi, sementara dimensi Origin & Ownership (O2), Reach (R), dan Endurance (E) berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa S3 sudah memiliki rasa tanggung jawab dasar dan kemampuan berpikir positif, tetapi belum sepenuhnya stabil dan cenderung mudah menunda serta menyerah ketika menghadapi tantangan besar.

b. **Data Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi**

1) Sensory Register

S3 menerima informasi soal SPLTV melalui indra penglihatan dengan membaca dan mengamati soal secara seksama. Informasi awal ini masuk ke sensory register dan diteruskan ke short term memory untuk diproses.

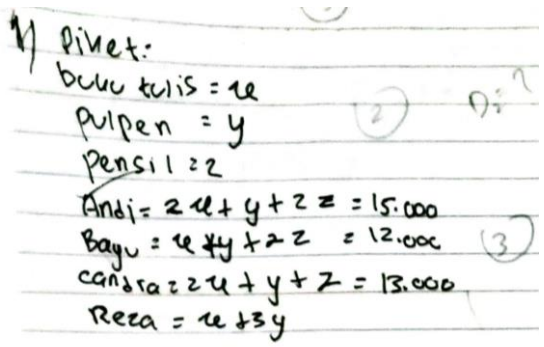
2) Attention



Gambar 23. Jawaban tertulis soal nomor 1 S3 pada tahap attention

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S3 hanya menuliskan informasi terkait yang diketahui pada soal. Sehingga S3 belum bisa membedakan informasi terkait informasi yang diketahui dan yang ditanyakan pada soal.

3) Perception



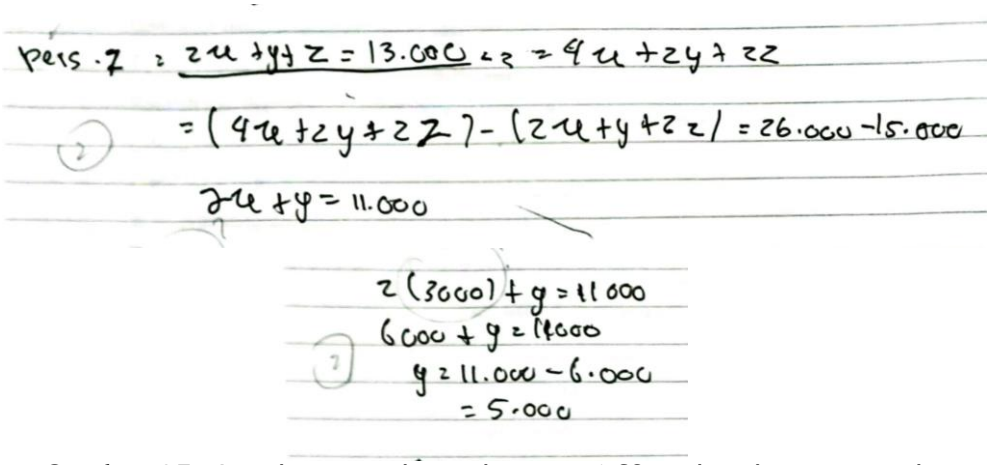
Gambar 24. Jawaban tertulis soal nomor 1 S3 pada tahap perception

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S3 melakukan persepsi dengan membuat permisalan yaitu dengan menggunakan variabel $x, y \, dan \, z$, serta menyadari

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

bahwa soal termasuk materi SPLTV sehingga dapat menentukan metode penyelesaian yang akan digunakan.

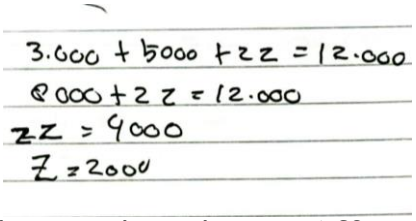
4) Retrieval



Gambar 25. Jawaban tertulis soal nomor 1 S3 pada tahap retrieval

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S3 telah melakukan *retrieval* terhadap makna dari SPLTV, konsep eliminasi, konsep substitusi, operasi bilangan seperti: (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian). Dan mengalami *retrieval failure* pada definisi SPLTV, jenis-jenis metode penyelesaian SPLTV dan konsep penyelesaian pada persamaan yang lebih sulit

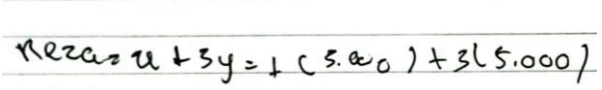
5) Rehearsal



Gambar 26. Jawaban tertulis soal nomor 1 S3 pada tahap rehearsal

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S3 menggunakan kembali informasi yang diketahui sebelumnya, dan mengulangi konsep substitusi dengan cukup baik.

6) Encoding



Gambar 27. Jawaban tertulis soal nomor 1 S3 pada tahap encoding

Berdasarkan jawaban tertulis dan hasil wawancara, S3 belum melakukan *encoding* secara optimal walaupun siswa mampu menjelaskan ulang setiap langkah dalam penyelesaian masalah

7) Short Term Memory

S3 cukup mampu menjabarkan proses eliminasi meskipun belum optimal, proses substitusi, dan operasi bilangan dengan cukup baik, namun pembuktian dan penarikan kesimpulan yang diberikan masih belum ada.

8) Long Term Memory

S3 sedikit memahami terkait masalah yang sedang dihadapi, baik tentang makna SPLTV, jenis-jenis metode penyelesaian SPLTV, pengertian eliminasi, substitusi dan gabungan, dan operasi bilangan.

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga subjek, S1, S2, dan S3, termasuk kategori camper. Siswa camper cenderung memiliki motivasi belajar sedang, mudah merasa puas, dan kurang suka mengambil risiko. Temuan ini selaras dengan pendapat Amalia & Manoy (2021) yang menyatakan bahwa siswa camper memiliki motivasi dan sikap belajar yang sedang serta cenderung cepat puas dan enggan menghadapi tantangan lebih besar.

S1 memperoleh skor AQ 121 dengan kategori camper dan kekuatan pada dimensi Reach. S1 cenderung mampu membatasi pengaruh suatu masalah, tetap berpikir positif. Hal ini sesuai dengan Stoltz (2007) yang menjelaskan bahwa individu dengan Reach tinggi cenderung melihat masalah secara lebih spesifik dan terbatas pada situasi tertentu saja. S1 mampu menyelesaikan dua soal dengan baik dengan nilai 91,67.

Informasi awal diterima melalui sensory register melalui indra penglihatan, sejalan dengan Hitipiew dalam Kusaeri dkk. (2018) bahwa terjadinya pemrosesan informasi berawal dari adanya stimulus atau informasi yang masuk ke *sensory memory*/*sensory register* melalui alat indra. S1 melakukan *selective attention*, menuliskan informasi penting dengan menuliskan apa yang diketahui dan yang ditanyakan pada soal dengan benar. Hasil dari seleksi informasi akan menimbulkan persepsi (Kusaeri dkk., 2018). S1 memiliki *perception* bahwa masalah yang diberikan berkaitan dengan materi SPLTV, S1 melakukan persepsi dengan menuliskan atau membuat permisalan ke dalam bentuk variabel. S1 menggunakan variabel yang umum digunakan, yaitu $x, y,$ dan $z.$ S1 juga melakukan persepsi dengan menyusun persamaan linear tiga variabel, sehingga terdapat 3 persamaan yang diperoleh. Persepsi yang diberikan S1 sudah benar, hal ini karena S1 sudah mempunyai pengetahuan dan pengalaman untuk menyelesaikan masalah.

S1 menggunakan metode gabungan dalam menyelesaikan 2 soal yang diberikan. S1 mampu memanggil kembali (*retrieval*) konsep metode gabungan dengan baik. Andhika dalam Hidayati (2018) mengungkapkan bahwa *retrieval* adalah proses mengambil atau memanggil kembali informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu masalah. S1 telah melakukan *retrieval* terhadap definisi dari SPLTV, definisi PLDV, jenis-jenis metode penyelesaian SPLTV dan SPLDV, konsep eliminasi, konsep substitusi, konsep gabungan, operasi bilangan seperti: (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian). Agar informasi dapat bertahan lebih lama dalam *short term memory*, S1 melakukan pengulangan *(rehearsal)* terhadap informasi sebelumnya seperti mampu menulis kembali persamaan-persamaan yang sudah disusun dalam *perception,* menulis nilai-nilai variabel yang sudah diketahui ketika menentukan nilai variabel lain dalam metode substitusi.

Selama proses penyelesaian masalah, di dalam *short term memory* siswa terjadi pula *encoding* (penyimpanan informasi dari *short term memory* ke *long term memory*). Baik informasi baru yang disimpan atau informasi lama yang disimpan ulang dari *short term memory* menuju *long term memory*, sehingga informasi dapat dipanggil kembali pada saat dibutuhkan (Kusaeri dkk., 2018). S1 melakukan *encoding* dengan menjelaskan atau melihat kembali setiap langkah yang dikerjakan, dengan membuktikan bahwa hasil penyelesaian sesuai dengan yang ditanyakan dan mampu menarik kesimpulan.

S2 memiliki skor AQ 129 dengan kekuatan pada dimensi *Original & Ownership* dan kelemahan pada dimensi *Endurance* yang berarti mudah merasa lelah dan kehilangan semangat ketika menghadapi kesulitan yang berkepanjangan. Hal ini sejalan dengan Stoltz (2007) bahwa individu dengan endurance rendah cenderung menganggap masalah sebagai sesuatu yang berlangsung lama dan tidak akan selesai.

S2 berusaha menyelesaikan 2 soal dengan cukup baik, meskipun masih belum optimal. S2 memperoleh nilai 63,89 dengan kategori sedang. Pada tahap awal, S2 menerima informasi dan mampu memahami informasi soal dengan cukup baik yang masuk ke *sensory register* melalui indra penglihatan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amamah, dkk (2016) bahwa informasi masuk ke *sensory register* melalui aktivitas membaca. S2 melakukan (*selective attention)* dengan cara memilah informasi yang dianggap penting.

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

Sehingga S2 dapat memahami informasi yang diberikan pada soal dengan membedakan apa yang diketahui dan yang ditanyakan pada soal dengan benar. Setelah adanya *attention* terhadap soal yang diberikan, *responden* membentuk *perception* (Agustina dkk., 2020). 1 S2 melakukan persepsi dengan menuliskan atau membuat permisalan ke dalam bentuk variabel. S2 membuat permisalan dengan menggunakan singkatan dari nama benda (bk, pn, pl) karena mudah diingat dan S2 sudah terbiasa menggunakan variabel seperti itu. Menurut Pólya (1973), salah satu langkah penting dalam pemecahan masalah matematika adalah memperkenalkan notasi yang sesuai (*introduce suitable notation*). Pólya menekankan bahwa penggunaan simbol atau variabel aljabar berfungsi untuk menyederhanakan masalah dan mempermudah proses berpikir. Variabel biasanya dinyatakan dengan huruf seperti *x,y,z,* namun pemecah masalah bebas memilih simbol atau singkatan tertentu asalkan digunakan secara konsisten dan tidak menimbulkan kebingungan. S2 juga melakukan *perception* dengan menuliskan persamaan linear tiga variabel dengan cukup baik.

S2 menggunakan metode gabungan dalam menyelesaikan 2 soal yang diberikan. S2 mampu memanggil kembali (*retrieval*) konsep metode gabungan dengan cukup baik. S2 telah melakukan *retrieval* terhadap makna dari SPLTV, Jenis-jenis metode penyelesaian SPLTV, konsep eliminasi, konsep substitusi, konsep gabungan, operasi bilangan seperti: (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian). Dan mengalami *retrieval failure* pada definisi SPLTV, definisi dari SPLDV, metode penyelesaian pada SPLDV. Menurut pendapat putra dalam Kusaeri, dkk (2018) *retrieval failure* terjadi dikarenakan konsep yang ada pada *long term memory* siswa mengalami *fragmented* atau tidak saling terhubung.

Informasi yang telah diberi *perception* oleh subjek akan masuk ke memori kerja atau memori jangka pendek. Informasi yang masuk ke komponen penyimpanan ini akan mengalami *rehearsal* (Agustina dkk., 2020). S2 juga melakukan pengulangan *(rehearsal)* terhadap informasi sebelumnya seperti mampu menulis kembali persamaan-persamaan yang sudah disusun dalam *perception,* menulis nilai-nilai variabel yang sudah diketahui ketika menentukan nilai variabel lain dalam metode substitusi dengan cukup baik. S2 belum melakukan *encoding* dengan optimal. Hal ini ditunjukkan dengan tidak adanya tulisan S2 terkait pembuktian kebenaran variabel dan tidak adanya tulisan S2 terkait penarikan kesimpulan hasil akhir dalam lembar jawaban S2.

S3 memiliki skor AQ 109 dengan kelemahan pada dimensi *Control*, yang berarti merasa kurang mampu mengendalikan situasi atau masalah yang dihadapi. Hal ini selaras dengan Stoltz (2007) yang menjelaskan bahwa kendali rendah membuat individu merasa tak berdaya dalam menghadapi tantangan.

S3 hanya menyelesaikan soal pertama dengan skor 25 dengan kategori rendah. Informasi awal diterima melalui sensory register melalui indra penglihatan, namun belum optimal. Setelah S3 menerima informasi berupa soal melalui indra penglihatan, informasi tersebut disaring melalui *(selective attention)* yaitu dengan cara memilah informasi yang ada pada soal. S3 belum melakukan (*selective attention)* dengan optimal. Pada soal nomor 1 S3 hanya menuliskan hal yang diketahui saja dengan langsung membuat permisalan ke dalam bentuk variabel. Hasil dari seleksi informasi akan menimbulkan persepsi (Kusaeri dkk., 2018). S3 melakukan persepsi dengan menuliskan atau membuat permisalan ke dalam bentuk variabel. S3 membuat permisalan dengan menggunakan variabel $x, y\ dan\ z,$ tetapi tidak tepat dalam memaknai variabel tersebut. S3 juga melakukan *perception* dengan menuliskan persamaan linear tiga variabel dengan cukup baik.

S3 menggunakan metode gabungan dalam menyelesaikan soal nomor 1. S3 mampu memanggil kembali (*retrieval*) konsep metode gabungan namun belum optimal. S3 telah melakukan *retrieval* terhadap makna dari SPLTV, konsep eliminasi, konsep substitusi, operasi bilangan seperti: (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian). Dan mengalami *retrieval failure* pada definisi SPLTV, jenis- jenis metode penyelesaian SPLTV dan konsep penyelesaian pada persamaan yang lebih sulit, sehingga tidak dapat

TRIGONOMETRI
ISSN 3030-8496
Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Vol 7 No 4 Tahun 2025
Prefix DOI: 10.3483/trigonometri.v1i1.800

menyelesaikan soal nomor 2.

S3 juga melakukan pengulangan *(rehearsal)* terhadap informasi sebelumnya seperti mampu menulis kembali persamaan-persamaan yang sudah disusun dalam *perception,* menulis nilai-nilai variabel yang sudah diketahui ketika menentukan nilai variabel lain dalam metode substitusi dengan cukup baik, namun belum optimal. S3 belum melakukan *encoding* dengan optimal. Hal ini ditunjukkan dengan tidak adanya tulisan S3 terkait pembuktian kebenaran variabel dan tidak adanya tulisan S3 terkait penarikan kesimpulan hasil akhir dalam lembar jawaban S3. S3 hanya menuliskan total harga barang yang dibeli reza.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berbeda sesuai dengan tingkat AQ yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan Widyastuti, dkk (2013) yang menyatakan bahwa penyelesaian masalah tiap siswa berbeda bergantung pada tingkat AQ, serta adanya daya juang sesuai kategori AQ. Penelitian Septianingtyas & Jusra (2020) juga menunjukkan adanya korelasi antara AQ dan kemampuan menyelesaikan masalah.

Penelitian ini menemukan temuan baru terkait pemetaan dimensi AQ, yakni meskipun tingkat AQ siswa sama, kemampuan pemecahan masalah dan performa pada tiap dimensinya dapat berbeda, sehingga tahapan pemrosesan informasi yang dilalui juga tidak selalu sama. S1 dengan kekuatan pada dimensi Reach mampu melalui seluruh tahap pemrosesan informasi dan memperoleh hasil maksimal. S2 dengan dimensi Original & Ownership (O2) tinggi menunjukkan upaya yang baik namun tidak konsisten ketika menghadapi soal yang lebih sulit. S3 dengan kelemahan pada dimensi Control menunjukkan kesulitan hampir pada semua tahap dan cenderung mudah menyerah. Secara keseluruhan, pendekatan teori pemrosesan informasi serta pemetaan berdasarkan AQ terbukti membantu memahami perbedaan proses pemecahan masalah matematika siswa.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait pemecahan masalah matematika siswa berdasarkan teori pemrosesan informasi yang ditinjau dari tingkat *Adversity Quotient* (AQ) pada materi SPLTV, dapat disimpulkan bahwa S1 dengan AQ *camper* dan dimensi *Reach* tinggi, S1 mampu membatasi dampak masalah, tetap positif, dan menunjukkan ketahanan yang lebih baik. Dalam proses pemecahan masalah matematika, S1 dapat melalui semua tahapan teori pemrosesan informasi, mulai dari *sensory register, attention, perception, retrieval, rehearsal, hingga encoding* dengan baik. Informasi diproses dengan baik di *short term memory* dan disimpan secara optimal dalam *long term memory*.

S2 dengan AQ *camper* dan dimensi tanggung jawab tinggi (*Origin & Ownership*), namun *endurance* rendah, S2 mampu menyelesaikan soal, namun mudah kehilangan semangat ketika menghadapi tantangan yang lebih berat. Dalam proses pemecahan masalah matematika, S2 melalui 4 indikator awal (*sensory register* sampai *rehearsal*) meskipun belum optimal, namun gagal pada tahap encoding, karena tidak mampu membuktikan jawaban dan tidak menyimpulkan hasil akhir.

S3 dengan AQ *camper* dan rendah pada dimensi *Control*, S3 merasa tidak mampu menghadapi masalah sehingga mudah menyerah dan tidak menyelesaikan soal sulit. Dalam proses pemecahan masalah matematika, S3 mengalami kesulitan & lemah di hampir semua indikator, terutama *retrieval* dan *encoding*. Meskipun mampu menggunakan konsep substitusi, informasi yang dikuasai terbatas dan pemrosesan memori tidak optimal, terutama pada soal yang lebih sulit.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji karakter AQ lainnya seperti *climber* dan *quitter*, serta menguji pada materi matematika dan jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara AQ dan proses pemrosesan informasi dalam pemecahan masalah matematika.

Daftar Referensi

[1] Afri, L. D. 2018. Hubungan Adversity Quotient dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. Axiom Jurnal Pendidikan & Matematika, 7(2), 47–53.

[2] Agustina, I., Nusantara, T., & Irawati, S. 2021. Proses Berpikir Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 5(10), 1503-1512.

[3] Amalia, H. F., & Manoy, J. T. 2021. Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasar Langkah Polya ditinjau dari Adversity Quotient. Mathedunesa, 10(3), 507–513.

[4] Amamah, S. U., Sa'dijah, C., & Sudirman, S. 2016. Proses Berpikir Siswa SMP Bergaya Kognitif Field Dependent dalam Menyelesaikan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 1(2), 237-245.

[5] Cahyani, H., & Setyawati, R. W. 2016. Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang, 151–160.

[6] Dini, M., Nuraeni, N., & Anita, I. W. 2018. Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMK Menggunakan Pendekatan Kontekstual pada Materi SPLTV. *Indomath: Indonesia Mathematics Education*, *1*(1), 49-54.

[7] Faizah, F., Sujadi, I., & Setiawan, R. 2017. Proses Berpikir Siswa Kelas VII E dalam Memecahkan Masalah Matematika pada Materi Pecahan ditinjau dari Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM), 1*(4), 15-25.

[8] Fatmawati, F., & Murtafiah, M. 2018. Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Majene. *Jurnal Saintifik*, *4*(1), 63–73.

[9] Hakim, F. 2020. Faktor Adversity Quotient dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Pembuktian Matematis Topik Teori Grup. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 02*(02), 90-98.

[10] Hasan, B. 2016. Proses Berpikir Mahasiswa dalam Mengkonstruksi Bukti Menggunakan Induksi Matematika Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *2*(1), 33–40.

[11] Hidayat, W. 2017. Adversity Quotient dan Penalaran Kreatif Matematis Siswa SMA dalam Pembelajaran Argument Driven Inquiry pada Materi Turunan Fungsi. Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1), 15–28.

[12] Hidayati, N. 2018. Analisis Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

[13] Hidayatulloh, M. S. 2017. Pengembangan E- Modul Matematika Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Geogebra pada Materi Bilangan Bulat. Aksioma, 7(2), 24-31.

[14] Juliangkary, E., & Yuwono, I. 2012. Proses Berpikir Mahasiswa matematika IKIP Mataram

dalam Pembuktian Keterbagian Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, *1*(2), 120-126.

[15] Kusaeri, K. 2018. Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. *Suska Journal Of Mathematics Education*, *4*(2), 125-141.

[16] Mahromah, L. A., & Manoy, J. T. 2013. Identifikasi Tingkat Metakognisi Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Perbedaan Skor Matematika. Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya.

[17] Masyithah, S. 2022. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Berdasarkan Adversity Quotient (AQ). Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika 7(2), 285-295.

[18] Nasution, A. F. 2023. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Cv. Harfa Creative.

[19] Nurhayati, N., Huda, N., & Suratno, S. 2020. Analisis Pemecahan Masalah Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi. Jurnal Ilmiah Dikdaya, 10(2), 136-143.

[20] Novalita, D., Kamid, K., & Haryanto, H. 2022. Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berdasarkan Teori Pemrosesan Informasi ditinjau dari Gaya Kognitif. Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 11(1), 752-761.

[21] Rehalat, A. 2016. Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, *23*(2), 1-10.

[22] Rusdyi, R., Rusmin R. M. Saleh, & Isman M. Nur. 2023. Proses Berpikir Kreatif Siswa Berkepribadian Adversity Quotient dalam Menyelesaikan Masalah Open-Ended ditinjau dari Teori Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *13*(3), 851–862.

[23] Sadikin, M., Mondong, T. I., & Wantu, M. 2021. Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Pemrosesan Informasi dalam Mata Pembelajaran Sejarah di Kelas XI Madrasah Aliyah Al-Muttaqin Kabupaten Kapuas Hulu. *Jambura History And Culture Journal*, *3*(2), 7-15.

[24] Septianingtyas, N., & Jusra, H. 2020. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Berdasarkan Adversity Quotient. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(2), 657–672.

[25] Stoltz, P. G. 2007. Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang. Jakarta: PT. Grasindo.

[26] Widyastuti, R. 2015. Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Teori Polya ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Climber. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), 183–194.

[27] Widyastuti, R., Usodo, B., & Riyadi. 2013. Proses Berpikir Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah-Langkah Polya ditinjau dari Adversity Quotient. Jurnal Pendidikan Matematika, 239-249.