

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Analisis

Analisis dalam kamus besar bahasa Indonesia merupakan a) Penyelidikan suatu peristiwa untuk memahami asal-usulnya, penyebabnya, dan konteksnya secara mendalam, b) Analisis terperinci terhadap suatu topik atau bagian-bagian utamanya, serta hubungan antar bagian tersebut untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan menyeluruh, c) Proses penyelesaian masalah yang dimulai dengan menguji kebenaran dugaan-dugaan yang ada, d) Penjelasan yang teliti dan komprehensif setelah melalui proses analisis mendalam. (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Maka dari itu, analisis adalah sebuah proses penguraian sesuatu dari berbagai bagian dan menyelidiki hubungan antar bagian untuk memperoleh makna dan pemahaman. Menurut Aulia dalam Suteja (2018) mengungkapkan bahwa analisis adalah proses intelektual untuk memecah suatu topik atau masalah menjadi bagian-bagian terpisah, dengan tujuan untuk mengidentifikasi karakteristik unik dari setiap bagian tersebut. Setelah itu, bagian-bagian tersebut akan dihubungkan satu sama lain untuk memahami bagaimana mereka berkontribusi terhadap keseluruhan dan berfungsi dalam konteks keseluruhan. Hal itu sejalan dengan Komarudin dalam Septiani et al (2020) Analisis adalah proses untuk menguraikan keseluruhan menjadi komponen-komponen, dengan tujuan untuk memahami tanda-tanda dari setiap komponen, hubungannya satu sama lain, serta fungsi masing-masing dalam konteks keseluruhan yang terintegrasi.. Menurut Aderson dan Krathwol dalam Arini et al (2017) analisis melibatkan proses pemecahan materi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil serta menetapkan hubungan antar komponen tersebut dan struktur keseluruhan. Tujuannya adalah untuk menentukan potongan-potongan informasi yang relevan atau krusial, merancang cara-cara untuk mengorganisir informasi tersebut, dan menetapkan tujuan dari setiap informasi yang disajikan..

Kesimpulan dari pendapat yang telah disampaikan dapat diambil kesimpulan bahwa analisis adalah proses penguraian suatu masalah dengan memecahkan menjadi bagian-bagian kecil yang didapatkan dan dikaji untuk menjadi informasi keterhubungan

satu sama lain untuk menghasilkan suatu data dan memberikan pemahaman kepada orang lain. Analisis bertujuan untuk menggambarkan dan menyelidiki sesuatu yang lebih mendalam. Penelitian analisis dapat dilakukan dengan menggunakan penelitian kualitatif. Salah satu tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memberikan deskripsi yang kaya dan interpretasi mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Metode kualitatif memandang partisipan sebagai subjek aktif dalam penelitian, bukan hanya sebagai objek. Pendekatan ini memberikan partisipan kebebasan untuk secara bebas mengungkapkan pandangan dan pengalaman mereka tanpa adanya batasan dari pertanyaan terstruktur sebelumnya atau opsi jawaban yang telah disediakan (Raco, 2010). Pada metode ini terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan diantaranya adalah analisis data, pengumpulan data, instrumen, dan juga uji keabsahan data.

Analisis data memiliki tujuan untuk menyajikan data dengan tertata untuk membuat pembaca dapat memahami apa yang dimaksud. Noeng Muhadjir dalam Rijali, (2018) mengungkapkan bahwa Analisis data merupakan proses untuk menghimpun dan menyusun secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan metode lainnya. Tujuannya adalah untuk mendalami pemahaman peneliti terhadap kasus yang sedang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan yang dapat dipahami oleh orang lain. Untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam, analisis harus dilanjutkan dengan usaha untuk mencari makna dari data yang tersedia. Dari pemahaman tersebut, dapat ditemukan hal-hal yang tersirat, yaitu a) usaha mencari data artinya proses lapangan dengan beberapa persiapan pra lapangan, b) menyajikan dengan cara sistematis hasil yang ditemukan di lapangan, c) menampilkan hasil temuan di lapangan, d) mencari makna secara terus menerus hingga tidak ada lagi makna lain dan perlu peningkatan pemahaman bagi peneliti terhadap kejadian atau kasus yang terjadi (Rijali, 2018).

Pengertian yang dikemukakan oleh Noeng Muhadjir dalam Rijali (2018) sejalan dengan yang dikemukakan oleh Bogdan & Biklen (1982), yaitu: *“Data analysis is the process of systematically searching and arranging the interview transcripts, field-notes, and other materials that you accumulate to increase your own understanding of them and to enable you to present what you have discovered to others”*. Bogdan & Biklen (1982) membuat berbeda antara analisis di lapangan dan analisis pasca lapangan. Bogdan menyebutkan analisis selama di lapangan antara lain: 1) Memfokuskan studi dengan pendekatan yang lebih sempit, yang mengarah pada

perspektif holistik dan fenomenologis. Hal ini berbeda dengan spesifikasi objek studi yang berorientasi parsial seperti dalam paradigma positivistik. 2) Menentukan jenis penelitian, seperti penelitian sejarah, studi taksonomi, penelitian genetik, dan sebagainya. 3) Secara berkelanjutan mengembangkan pertanyaan analitis. Artinya, selama penelitian di lapangan, peneliti terus-menerus mengajukan pertanyaan, mencari jawaban, dan menganalisisnya, serta mengembangkan pertanyaan baru untuk mendapatkan jawaban yang lebih mendalam. Proses ini, jika dilakukan secara terus-menerus, akan mengarah pada pengembangan grounded theory. 4) Menulis dan memberikan komentar berdasarkan hasil observasi dan analisis yang dilakukan oleh peneliti sendiri. 5) Melakukan penjajagan ide dan tema penelitian pada subjek responden sebagai bagian dari analisis penjajagan. Langkah ini harus dilakukan pada tahap awal penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. 6) Membaca kembali literatur yang relevan selama berada di lapangan. Cara ini membantu mengembangkan ide penulisan, meskipun terdapat risiko peneliti terpengaruh oleh ide, konsep, atau model yang digunakan oleh penulis buku yang dibaca. 7) Menggunakan metafora dan analogi untuk menjelaskan konsep-konsep. Untuk analisis pasca lapangan, disarankan untuk mengambil jeda sejenak agar pikiran kembali segar sebelum melanjutkan pekerjaan penelitian. (Muhadjir, 1996).

Pada analisis data terdapat beberapa aktivitas yang perlu dilakukan. analisis data bertujuan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2019). Terdapat beberapa model analisis data yang berbeda-beda diantaranya analisis model Miles dan Humberman, analisis data model Spradley, analisis data model Creswell, dan analisis data kualitatif model lain.

2.1.2 Pengambilan Keputusan (*Decision Making*)

Keputusan merupakan suatu tindakan yang didapat dari proses pengambilan keputusan. Keputusan secara sederhana dapat diartikan sebagai pilihan akhir yang diambil seseorang setelah melalui proses pertimbangan faktor yang berkaitan. Setiap manusia tentunya selalu terlibat dalam proses pengambil keputusan di kehidupan sehari-hari. Pengambilan keputusan (*decision making*) berpengaruh dalam kehidupan seseorang baik secara individu atau berkelompok, tergantung bagaimana posisi pembuat keputusan (Polič, 2009). Wilson dan Keit mengemukakan bahwa Pengambilan

keputusan (*decision making*) merupakan proses memilih pilihan yang disukai dari beberapa alternatif pilihan berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan (Wang & Ruhe, 2007). *Decision making* terdiri dari 3 proses dasar, yaitu mengumpulkan informasi atau mengidentifikasi situasi yang perlu diputuskan, merencanakan dan menemukan kemungkinan dalam mengambil keputusan, membuat keputusan (Aktaş et. al 2018). Maka dari itu, pengambilan keputusan merupakan suatu cara seseorang dalam mempertimbangkan sesuatu untuk mendapatkan pilihan akhir.

Pengambilan keputusan yang dilakukan oleh seseorang, disebabkan oleh faktor-faktor yang harus dipertimbangkan sebelum mengambil keputusan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulfatin dalam Pasolong (2023) mengatakan bahwa kecenderungan sosiokultural, yang terdiri dari budaya pribadi, budaya keluarga, budaya masyarakat, iklim organisasi, hubungan kolegal, kerja sama, dan norma sosial, umumnya memengaruhi pengambilan keputusan. Ulfatin juga menemukan bahwa kecenderungan faktor psikologis, yang terdiri dari perasaan, sifat-sifat pribadi, rasionalitas, motivasi, kreativitas, dan keberanian pribadi, umumnya memengaruhi pengambilan keputusan dengan cara yang berbeda.

Pengambilan keputusan (*decision making*) dapat dilihat berdasarkan strategi pengambilan keputusan. Siswa harus dapat mengolah suatu data dan juga informasi pada proses *decision making*, sehingga menfokuskan pada beberapa pilihan yang mungkin dan berakhir pada satu pilihan yang akan dipilih. Proses pengambilan keputusan erat hubungannya dengan strategi yang digunakan. Strategi yang digunakan pada pengambilan keputusan berkaitan dengan penggunaan *trade off* sebagai salah satu kemampuan yang harus dimiliki pada proses *decision making*. Penggunaan *trade off* ditandai sebagai kemampuan seseorang untuk mempertimbangkan dan membandingkan kelebihan dan kekurangan dari pilihan – pilihan yang ada (Eggert & Bögeholz, 2010). Siswa sangat penting mempunyai kemampuan untuk fokus terhadap alasan memilih pilihan yang dirinya pilih dan juga alasan kenapa ia menolak pilihan lain (Eggert & Bögeholz, 2010; Eggert, Ostermeyer, Hasselhorn, & Bögeholz, 2013; Gresch, Hasselhorn, & Bögeholz, 2012).

Pengambilan keputusan membagi cara pengambilan keputusan seseorang dalam beberapa kategori. Dalam pengambilan keputusan juga terdapat proses kognitif yang perlu dilakukan oleh seseorang. Menurut Wang, Liu, & Ruhe (2004) pengambilan

keputusan adalah proses membangun kriteria pilihan (atau fungsi) dan strategi dan menggunakannya untuk memilih suatu keputusan dari serangkaian alternatif yang mungkin. Dalam pandangan ini, teori keputusan yang ada adalah tentang bagaimana fungsi pilihan dapat diciptakan untuk menemukan keputusan yang baik. Teori keputusan yang berbeda memberikan fungsi pilihan yang berbeda. Ada tiga pendekatan dalam pengambilan keputusan: normatif, deskriptif, dan preskriptif. Pendekatan normatif mengasumsikan pengambil keputusan rasional yang memiliki preferensi yang terdefinisi dengan baik dan mematuhi aksioma perilaku rasional tertentu. Pendekatan deskriptif didasarkan pada observasi empiris dan studi eksperimental tentang perilaku pilihan. Pendekatan preskriptif berfokus pada metode perbaikan pengambilan keputusan, menjadikannya lebih sesuai dengan keinginan normatif (Wang *et al*, 2006). selanjutnya Wang & Ruhe (2007) menegaskan bahwa terdapat proses pengambilan keputusan (*Decision Making*) Kognitif yaitu sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi masalah
- b. Mengidentifikasi tujuan
- c. Menemukan alternatif jawaban
- d. Menyelesaikan masalah
- e. Mengevaluasi alternatif jawaban
- f. Dapat mengambil keputusan
- g. Mengevaluasi hasil keputusan
- h. Mampu mempresentasikan hubungan antara masalah yang dihadapi dengan hal – hal yang diketahui dalam soal dengan keputusan yang telah diambil
- i. Mampu mengingat hubungan antara masalah yang dihadapi dengan hal yang diketahui dalam soal dengan keputusan yang telah diambil.

Selain itu, terdapat kategori *decision making* yang merupakan bagian dari kategori kognitif yang lebih luas, yang diartikan secara umum sebagai cara orang menggunakan kemampuan intelektual mereka, atau cara mereka mendekati tugas kognitif (Galotti *et al.*, 2006). Dalam proses berpikir seseorang terdapat proses pengambilan keputusan. Proses berpikir dimulai dengan pembentukan pengertian, pembentukan pendapat, dan penarikan kesimpulan *decision making*. *Decision making* yang dilakukan seseorang didasarkan pada suatu cara atau kategori yang mendasar. Berdasarkan penelitian yang

dilakukan oleh (Wang & Ruhe, 2007), terdapat empat kategori atau cara seseorang dalam *decision making* yaitu berdasarkan *intuitive*, *empirical*, *heuristic*, dan *rational*.

1. Intuisi (*Intuitive*)

Pengambilan keputusan yang didasarkan intuisi cenderung menitikberatkan pada perasaan seseorang. *Decision making* berdasarkan kategori *intuitive* menekankan pada penggunaan perasaan dalam menentukan benar dan salah (Scott & Bruce, 1995). Dalam prosesnya, walaupun waktu yang digunakan untuk mengambil keputusan relatif singkat, tetapi hasil keputusan yang diambil sering kali relatif tidak tepat. Karena mereka sering mengabaikan dasar pertimbangan lain. Alter *et al.* (2007) menyatakan bahwa intuisi dapat mengaktifkan berpikir analitis dalam kegiatan *decision making*.

Intuisi berasal dari bahasa latin *intuire* atau *intuitus* yang berarti “memandang” atau “melihat”. Intuisi tidak berasal dari proses berpikir logis, rasional, dan analitis, tetapi merupakan kemampuan untuk memahami dan menangkap sesuatu dengan cepat secara spontan, tanpa melalui proses berpikir yang terstruktur dari otak. (Rifa’i, 2020). Maka dari itu intuisi merupakan sesuatu yang tidak dapat dipelajari karena terjadi secara tiba-tiba. Intuisi akan muncul pada situasi alam bawah sadar seseorang yang telah dilatih untuk menjadi tanggap terhadap tujuannya.

Intuisi merupakan proses berpikir yang berlangsung tanpa disadari dengan cepat, yang mempengaruhi pengambilan keputusan berdasarkan pola-pola yang terbentuk dari pengalaman masa lalu yang tersimpan dalam ingatan bawah sadar seseorang dalam periode waktu tertentu (Adiandari, 2020). Intuisi perlu diakui dalam pengambilan keputusan karena dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dalam situasi-situasi di mana pengambilan keputusan rasional sulit dilakukan. Contohnya, ketika informasi yang tersedia terbatas, waktu terbatas, atau situasi memerlukan keputusan yang cepat. Kemudian Adiandari (2020) juga mengungkapkan bahwa Intuisi memiliki beberapa karakteristik diantaranya sebagai berikut: a) Terkait langsung dengan proses berpikir; b) Berlangsung secara tidak sadar/bawah sadar; c) Dihasilkan dalam waktu yang cepat, bahkan tiba-tiba; d) Mendasarkan pada pengalaman suatu keputusan yang akan dibuat.

Berpikir intuitif adalah perasaan yang tidak menggunakan proses rasional seperti fakta dan data, namun berasal dari pengalaman bertahun-tahun (Syagga, 2012). Ini adalah kemampuan untuk mencapai pemahaman tanpa asumsi atau penerapan

alasan. Robbins dalam Syagga (2012) Mengemukakan pertimbangan-pertimbangan yang telah diidentifikasi mengenai kapan orang paling mungkin menggunakan pengambilan keputusan intuitif diantaranya : (1) ketika terdapat tingkat ambiguitas yang tinggi; (2) ketika hanya ada sedikit contoh untuk diilustrasikan; (3) ketika variabel-variabelnya kurang konvensional secara teknis; (4) ketika “fakta” tidak lengkap; (5) ketika fakta tidak secara jelas mendukung pendekatan tersebut; (6) ketika fakta-fakta logis tidak banyak berguna; (7) ketika ada lebih dari beberapa solusi pengganti yang kredibel untuk dipilih, dengan pendapat yang lebih unggul untuk masing-masing solusi, dan (8) ketika waktu tidak mencukupi dan terdapat kesulitan untuk mencapai kesimpulan yang akurat.

Pengambilan keputusan dengan cara intuisi cenderung menggunakan perasaannya untuk mengambil keputusan. Menurut George dan Brinckloe dalam Hayati (2019) menyebutkan bahwa pengambilan keputusan yang didasarkan atas intuisi atau perasaan memiliki sifat yang subjektif sehingga mudah terkena pengaruh. Keputusan yang didasari oleh intuisi, rawan akan lebih bersifat emosional karena sangat berkenaan dengan rasa. Terry dalam Pasolong (2023) juga mengungkapkan bahwa keputusan intuitif memiliki kelemahan di antaranya sebagai berikut.

- a. Keputusan yang dihasilkan cenderung kurang memuaskan
 - b. Sulit menemukan perbandingan sehingga sulit untuk mengukur kebenarannya.
 - c. Bagian-bagian dasar lainnya dalam pengambilan keputusan sering kali diabaikan.
- Selain kelemahan, pengambilan keputusan intuisi juga memiliki kelebihan diantaranya:
- a. Waktu yang digunakan untuk memilih keputusan cenderung lebih cepat
 - b. Untuk permasalahan yang pengaruhnya kecil, pengambilan keputusan akan memberikan kepuasan pada umumnya
 - c. Kemampuan pengambilan keputusan intuisi sangat berperan oleh karena itu perlu dimanfaatkan.

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kategori pengambilan keputusan intuisi merupakan pengambilan keputusan yang didasarkan oleh perasaan atau dugaan seseorang yang berlangsung secara tiba-tiba. Seseorang yang mengambil keputusan dengan intuisi cenderung tidak tepat dalam mengambil keputusan.

2. Empirik (*Empirical*)

Decision making dalam kategori *empirical* adalah *decision making* berdasarkan hasil eksperimen, hasil percobaan, konsultasi ahli, dan pengalaman. Pengalaman menjadi salah satu penyebab atau faktor dalam pengambilan keputusan. faktor pengalaman sangat penting karena semakin banyak pengalaman seseorang maka semakin berani seseorang dalam menentukan keputusan (Pasolong, 2023). George R. Terry dalam Pasolong (2023) mengungkapkan memanfaatkan pengetahuan praktis, pengambilan keputusan berdasarkan pengalaman memungkinkan seseorang untuk memperkirakan keadaan sesuatu, memperhitungkan keuntungan dan kerugian, dan seseorang yang menduga masalah hanya dengan melihat sepintas saja mungkin sudah dapat menduga cara penyelesaiannya..

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pengambilan keputusan kategori empiris merupakan pengambilan yang didasarkan oleh pengamalan dan observasi yang dimiliki seseorang.

3. Heuristik (*heuristic*)

Decision making dalam kategori *heuristic*, dalam prosesnya, seseorang yang mengambil keputusan menggunakan teori ilmiah, berdasarkan informasi yang terbatas, aturan yang ada, asumsi dan pertimbangan individu. *Decision making* dalam kategori *heuristic* sering digunakan oleh manusia sebagai pengambil keputusan (Wang & Ruhe, 2007). *Decision making* berdasarkan *heuristic* sangat tergantung pada kemampuan seseorang untuk mengingat informasi yang telah dipelajari dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan itu dipengaruhi oleh aktivasi memori dalam otak (Khader et al., 2011).

Workman dalam Pasolong (2023) mendefinisikan heuristik sebagai proses pengambilan keputusan yang tidak rasional. Lebih lanjut Ia menyebutnya sebagai aturan praktis, bukan aturan formal dan spesifik. Penggunaan heuristik adalah strategi atau pendekatan informal yang berhasil dalam keadaan tertentu, untuk jangka waktu tertentu. Tidak ada jaminan akan menghasilkan keputusan yang benar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa heuristik merupakan kategori pengambilan keputusan yang di dasarkan dari teori, informasi, dan konsep yang ada.

4. Rasional (*Rational*)

Kemudian, *decision making* berdasarkan kategori *rational* mengandung arti bahwa keputusan itu objektif, logis, lebih transparan dan konsisten untuk memaksimalkan hasil atau nilai dalam batasan tertentu, sehingga dapat dikatakan lebih dekat dengan kebenaran dan memenuhi harapan.

Proses pengambilan keputusan yang rasional selalu ditempatkan di atas intuisi. Biasanya dikatakan bahwa proses-proses ini selalu dapat diuji dan diuji ulang serta diukur berdasarkan keandalannya. Pengambil keputusan yang rasional akan lebih memilih untuk mengatasi masalah daripada menghindari masalah atau keputusan yang mereka hadapi. Mereka lebih cenderung memikirkan segala sesuatunya secara menyeluruh dan mengingat dengan jelas penggantian. Pengambilan keputusan rasional harus digunakan sepanjang waktu, hampir secara eksklusif. Ketika dihadapkan pada masalah yang asing atau yang sebelumnya belum pernah ditemui, seseorang lebih cenderung menggunakan pendekatan rasional dalam pengambilan keputusan, di mana mereka menggunakan analisis untuk mendukung pilihan keputusan baru (Syagga, 2012). Menurut George R. Terry dalam Pasolong (2023) Keputusan rasional merupakan keputusan yang bersifat logis, objektif, lebih jelas, dan konsisten untuk memaksimalkan hasil atau nilai dalam batas-batas tertentu. Keputusan ini dapat dianggap mendekati kebenaran atau sesuai dengan harapan. Keputusan rasional dapat dicapai ketika: (1) masalah jelas, yang berarti tidak ada keraguan atau keaburan dalam masalah; (2) orientasi tujuan, yang berarti kita tahu apa tujuan yang ingin dicapai; (3) pengetahuan tentang alternatif, yang berarti kita tahu jenis dan konsekuensinya dari semua alternatif; (4) preferensi yang jelas, yang berarti kita dapat memilih alternatif terbaik berdasarkan hasil ekonomi yang maksimal; dan (5) hasil maksimal.

Gaya pengambilan keputusan yang rasional ditandai dengan pencarian informasi yang komprehensif, inventarisasi opsi yang tersedia, serta evaluasi alternatif secara logis. Gaya ini umumnya dipraktikkan oleh pemimpin yang memiliki akses informasi yang memadai, memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang rasional. Proses pengambilan keputusan yang rasional mengolah informasi secara sistematis, logis, dan mempertimbangkan risiko yang terlibat. Memilih menggunakan strategi yang logis dan mempertimbangkan resiko dalam mengambil keputusan (Hanafi, 2018).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengambilan keputusan dengan cara rasional didasarkan oleh pemikiran logis dan objektif sehingga seseorang yang menggunakan kategori ini cenderung dekat dengan hasil yang benar.

Adapun kategori pengambilan keputusan yang dikemukakan oleh Novianawati & Nahadi (2015) adalah sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Kategori Pengambilan Keputusan

Kategori	Kriteria
Intuisi	Berdasarkan pilihan mana yang lebih mudah dan lebih sering didengar, kecenderungan dan dugaan, dan pernyataan tidak ada bukti.
Empiris	Berdasarkan hasil percobaan, estimasi atau perkiraan, pengetahuan yang sudah dimiliki atau pengalaman dari proses belajar
Heuristik	Berdasarkan Teori, konsep, dan informasi yang berkaitan
Rasional	Berdasarkan permasalahan, kelebihan dan kekurangan, Pikiran dan pertimbangan yang masuk akal atau logis

Sumber: Novianawati & Nahadi (2015)

Dari teori-teori yang telah dipaparkan, pada penelitian ini akan mengambil teori Wang & Ruhe yang dimodifikasi oleh Novianawati & Nahadi (2015) sebagai acuan untuk meneliti kategori dan indikator pengambilan keputusan siswa. Yang terdiri dari 4 dimensi yaitu *Intuitive*, *heuristik*, *empirical*, dan *rasional*. Teori ini mengacu pada proses kognitif dan mempunyai hubungan dengan penyelesaian masalah sehingga cocok kaitannya dengan mendeskripsikan bagaimana penyelesaian soal matematika yang dilakukan siswa.

2.1.3 Soal Cerita Persamaan Linear Satu Variabel

Soal cerita merupakan salah satu bentuk soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan matematika siswa. Soal cerita dalam pembelajaran matematika merupakan soal yang disajikan dalam bentuk uraian atau cerita baik secara lisan ataupun tulisan (Solichan; Laily, 2014). Bentuk soal cerita dapat berupa kalimat verbal pada kehidupan sehari-hari yang makna dari konsep dan ungkapannya dapat dinyatakan dalam simbol atau model matematika (Laily, 2014). Soal cerita memiliki peran penting untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Kraeng (2021) soal cerita merupakan soal yang dinilai memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi daripada soal matematika yang langsung menampilkan model matematika. Beberapa siswa menganggap bahwa soal yang disajikan dengan bentuk uraian atau cerita cenderung lebih sulit dan lebih lama dalam pengerjaannya. Sejalan dengan pernyataan Budiyono (2008) yang mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang belum dapat menuliskan kalimat matematika dengan benar dikarenakan siswa tidak dapat menangkap permasalahan yang terkandung dalam soal cerita tersebut. Kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal bentuk cerita salah satunya dapat ditemukan pada materi persamaan linear satu variabel. Menurut Rahmania & Rahmawati (2016) kesalahan yang dilakukan oleh siswa dalam menyelesaikan soal cerita persamaan linear satu variabel adalah kesalahan konsep.

Persamaan linear satu variabel merupakan salah satu materi aljabar yang penting untuk dipahami siswa (Nafii, 2017). Persamaan linear satu variabel merupakan sebuah persamaan dari variabel/peubahnya berpangkat paling tinggi 1 dan hanya memiliki 1 variabel (Hardiyana, 2016). Operasi dasar persamaan linear satu variabel, yaitu :

Kedua ruas dalam satu persamaan dapat ditambah, dikurang, dikali, dibagi dengan bilangan yang sama. Setiap perpindahan ruas dari ruas kiri ke ruas kanan selalu diikuti dengan perubahan tanda bilangan dari positif (+) menjadi negatif (-) dan berlaku sebaliknya.

Mencari penyelesaian dari persamaan linear satu variabel dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Menambah atau mengurangi kedua sisi persamaan dengan bilangan yang sama
2. Mengalikan atau membagi kedua ruas persamaan dengan bilangan yang sama

3. Kombinasi dari operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

2.1.4 Adversity Quotient

Adversity dalam kamus Inggris diartikan sebagai kesengsaraan, kemalangan, kendala, kesulitan, atau tidak beruntung. Sedangkan *quotient* artinya kemampuan atau kecerdasan. Istilah *adversity quotient* diperkenalkan pertama kali oleh Paul G. Stoltz. Menurut Stoltz dalam Rahmawati (2020) mengemukakan bahwa *adversity quotient* merupakan usaha untuk mengatasi berbagai tantangan dalam meraih pencapaian yang diharapkan. Stoltz mengonsepsikan bahwa AQ merupakan suatu tingkat kecerdasan untuk mengukur bagaimana setiap individu memiliki kemampuan dalam menghadapi dan juga mengatasi suatu rintangan dalam hidupnya (Pribadi dkk, 2023). Secara umum *adversity quotient* merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan kecerdasannya untuk mengarahkan cara berpikir dan bagaimana seseorang bertindak ketika dihadapkan sebuah hambatan dan kesulitan (Hidayat dkk, 2018). *Adversity quotient* berguna untuk mengevaluasi kinerja, motivasi, pemberdayaan, kreativitas, produktivitas, pembelajaran, energi, harapan, kebahagiaan, vitalitas, kesehatan emosional, kesehatan fisik, ketekunan, keuletan, sikap, umur panjang, dan respons terhadap perubahan. (Phoolka, 2012). Berdasarkan pendapat (Stoltz, 2010), (Hidayat et al., 2018), (Phoolka, 2012) *adversity quotient* memungkinkan seseorang untuk mengubah ancaman dan ketakutan menjadi peluang. Selain itu, melalui *adversity quotient*, dapat diukur seberapa baik individu mampu bertahan dan mengatasi tantangan dengan kemampuan yang mereka miliki..

Adversity quotient adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan kecerdasan untuk mengarahkan, mengubah cara berpikir, dan bertindak ketika menghadapi hambatan dan kesulitan yang menghadang (Napitupulu, dkk 2007). Secara ringkas, *adversity quotient* merupakan kemampuan seseorang untuk menghadapi sebuah masalah. Terdapat beberapa definisi mengenai *adversity quotient* yang beragam-ragam, ada titik fokus yang perlu ditekankan, yaitu kemampuan seseorang, baik fisik maupun psikis dalam menghadapi masalah yang sedang dialami Leman (dalam Hapidoh dkk, 2019). Kesuksesan seseorang dalam menjalani kehidupan terutama ditentukan oleh tingkat *adversity quotient* yang dimilikinya (Stoltz, 2010).

Adversity quotient dimulai pertama kali oleh perkembangan kognitif (Pangma et al., 2009). Para remaja belajar bagaimana merespons atau menyelesaikan pertanyaan dan masalah. Pengalaman yang dimulai sejak lahir membentuk perkembangan mereka yang dapat diperbaiki atau dikembangkan. Oleh karena itu, orang tua dapat memperhatikan anak-anak mereka agar tumbuh dengan baik..

Seperti yang dikemukakan oleh Stoltz (2000) *adversity quotient* sebagai kecerdasan seseorang dalam menghadapi sebuah hambatan dan kesulitan secara teratur. *adversity quotient* membantu seseorang untuk meningkatkan potensi dan ketekunan dalam menghadapi tantangan kehidupan sambil tetap berpegang teguh pada prinsip dan tujuan tanpa memedulikan apa yang terjadi. *Adversity quotient* sama konsepnya seperti *intelligence quotient (IQ)*, *spiritual quotient (SQ)*, dan *emotional quotient (EQ)* yang ditunjukkan untuk bertahan dalam situasi yang sulit. Stoltz (2010) mengemukakan *Adversity quotient* terwujud dalam tiga bentuk yaitu : (1) Sebuah kerangka kerja konseptual baru untuk memahami dan meningkatkan semua aspek kesuksesan; (2) Sebuah metrik untuk mengukur respons seseorang terhadap tantangan; (3) Sebuah rangkaian alat untuk meningkatkan respons seseorang terhadap kesulitan. *Adversity quotient* dapat meramalkan motivasi seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *adversity quotient* merupakan kemampuan seseorang untuk dapat bertahan dalam menghadapi segala rintangan sampai menemukan solusi untuk memecahkan berbagai macam permasalahan, mereduksi hambatan dan rintangan dengan mengubah cara berpikir dan sikap seseorang terhadap kesulitan yang ada. *Adversity quotient* juga membantu seseorang meningkatkan kemampuan dan ketekunan dalam menghadapi tantangan sehari-hari sambil tetap berpegang pada prinsip dan tujuan mereka. Semakin tinggi *adversity quotient* seseorang, semakin besar kemungkinan mereka untuk bersikap optimis dan inovatif dalam memecahkan masalah (Hidayat & Saringnih, 2018). Begitu pun sebaliknya, semakin rendah tingkat *adversity quotient* seseorang semakin mudah seseorang untuk menyerah, menghindari masalah, dan mudah mengalami stres. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Supardi (2015) yang membuktikan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan *adversity quotient* terhadap prestasi belajar matematika siswa SMP.

Ada tiga kategori tipe pada *adversity quotient* yang dikemukakan oleh (Stoltz, 2000) yaitu *climber*, *camper* dan, *quitter*.

1) *Quitter*

Kategori *quitter* dalam *adversity quotient* merujuk kepada individu yang cenderung mudah menyerah. Mereka bisa diidentifikasi sebagai individu yang sering kali merasa putus asa dan menghindari menghadapi kesulitan. Individu dengan sifat *quitter* cenderung mengabaikan, menyembunyikan, atau bahkan meninggalkan usaha dasar dalam konteks pendidikan. Mereka memiliki kecenderungan rendah atau bahkan tidak ada kemampuan untuk bertahan dalam menghadapi tantangan. Orang-orang dengan tipe *quitter* biasanya kurang memiliki inisiatif, motivasi yang rendah, dan tidak memberikan usaha maksimal. Mereka tidak menyukai tantangan dan cenderung menyerah saat menghadapi kesulitan, sehingga sulit bagi mereka untuk menyelesaikan masalah dengan efektif..

2) Peralihan *quitter* ke *camper*

Peralihan *quitter* ke *camper* merupakan tipe AQ yang memiliki kedua sifat dari tipe *quitter* dan *camper*. *quitter* memiliki sifat yang cenderung mudah menyerah ketika dihadapkan dengan kesulitan. Namun pada tipe peralihan *quitter* ke *camper* tipe ini memiliki sedikit keinginan untuk mencoba seperti mencari jalan yang lebih mudah untuk menyelesaikan masalah walaupun pada akhirnya dia akan menyerah juga jika sudah merasa kesulitan seperti sifat yang dimiliki tipe *camper*. Tipe *quitter* yang beralih kepada tipe *camper* akan menunjukkan ketahanan yang lebih baik dari sebelumnya ketika menghadapi ketahanan. Setidaknya mereka akan mencoba untuk menghadapinya.

3) *Camper*

Camper merupakan kategori yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) yang cenderung tidak bertahan lama saat menghadapi kesulitan. Individu dengan tipe ini biasanya menunjukkan inisiatif untuk mencari solusi atas masalah yang dihadapi, meskipun kadang-kadang mereka melakukannya dengan cara yang kurang optimal. Mereka cenderung untuk berhenti ketika menghadapi kesulitan yang sulit dan tidak menemukan solusi setelah berusaha. *Camper* sering kali sudah mengalami banyak tantangan sebelum akhirnya memutuskan untuk berhenti sejenak dalam upaya menyelesaikan masalah. Namun, mengingat risiko yang ada, mereka akhirnya memilih

untuk menyerah. Individu dengan ciri khas *camper* akan berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapi, namun tidak selalu menggunakan seluruh potensi mereka untuk menghadapi tantangan tersebut. Mereka cenderung menghindari risiko yang terlalu besar dalam menyelesaikan masalah, dan sering kali merasa puas dengan pencapaian yang sudah mereka capai, meskipun tidak menyelesaikan masalah secara keseluruhan. Seperti *quitters*, *camper* memiliki ambang batas kemampuan dalam menghadapi kesulitan.

4) Peralihan *camper* ke *climber*

Peralihan *camper* ke *climber* merupakan tipe yang memiliki cukup kemampuan untuk menghadapi rintangan dengan potensi yang dimilikinya. Peralihan *camper* ke *climber* memiliki sikap yang tekun dalam menghadapi kesulitan seperti halnya sifat yang dimiliki *climber*. Tetapi tipe peralihan *camper* ke *climber* cenderung memiliki batas dalam menghadapi kesulitan dan memiliki beberapa kekurangan ketika menyelesaikan suatu masalah seperti halnya sifat *camper*. Tipe ini melibatkan perubahan pemikiran, peningkatan daya tahan, dan kesiapan mengambil risiko, kemampuannya dalam menemukan solusi masalah, dan memiliki keinginan untuk terus belajar dan berkembang.

5) *Climber*

Climber merupakan kategori *adversity quotient* yang tidak mudah menyerah. Tipe ini memiliki daya juang tinggi ketika dihadapkan suatu permasalahan. Mereka akan selalu percaya diri dan juga pantang menyerah ketika diberikan suatu masalah dan tantangan. *Climber* tidak asing terhadap situasi yang sulit. Berbalikan dengan *quitters* dan *campers*, *climbers* menganggap ada sesuatu yang kurang jika tidak ada tantangan dalam hidupnya. Tipe ini juga selalu menyelesaikan masalah hingga menuju pencapaian yang diinginkan dan mengerjakannya dengan sungguh-sungguh. Selain itu, seseorang yang termasuk kategori *climber* juga tidak akan berhenti dan akan mencoba segala cara untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Stoltz (2001) juga mengemukakan terdapat empat dimensi sebagai indikator *adversity quotient* yang terdiri dari sebagai berikut.

a. *Control/Kendali*

Control/Kendali merujuk pada kemampuan seseorang untuk mengatasi tantangan yang dihadapi. Dimensi ini mengukur seberapa efektif seseorang merasa

dapat mengendalikan peristiwa yang menyebabkan kesulitan bagi mereka. Semakin tinggi nilai kontrol seseorang, semakin besar kemungkinan mereka memiliki kemampuan yang tinggi untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Sebaliknya, semakin rendah nilai kontrol seseorang, semakin sulit bagi mereka untuk mengendalikan masalah yang muncul. Stoltz (2000) memberikan beberapa kecenderungan seseorang memiliki skor rendah pada dimensi ini, misalnya; di luar jangkauan saya, tidak ada yang bisa dilakukan, dan tidak mungkin melawan. Lalu terdapat juga beberapa contoh bagi yang memiliki skor tinggi pada dimensi *control*, misalnya; ini sulit, tetapi saya pernah menghadapi yang lebih sulit, pasti ada yang bisa saya lakukan, selalu ada jalan, siapa berani akan menang, dan saya harus mencari jalan lain.

b. *Origin/Asal usul dan Ownership/Pengakuan*

Origin/asal usul merupakan kemampuan seseorang dalam menyalahkan dirinya ketika menyadari bahwa kegagalan karena kesalahan yang berasal dari dirinya. Sedangkan *ownership*/Pengakuan merupakan kemampuan seseorang untuk mengakui dirinya yang menyebabkan munculnya kesalahan itu terjadi. Pada dimensi ini mempertanyakan dari mana asal usul kesulitan itu terjadi dan sejauh mana seseorang mengakui adanya kesulitan tersebut. Semakin tinggi skor yang diperoleh pada dimensi ini maka semakin besar kemungkinan seseorang mengakui bahwa kesulitan yang datang berasal dari dirinya sendiri. Jika mereka sempat mendapat suatu kesuksesan, mereka akan menganggap bahwa hal tersebut adalah suatu keberuntungan yang disebabkan oleh faktor – faktor lain. Stoltz (2000) Orang yang mendapat skor rendah pada dimensi asal usul cenderung berpikir negatif terhadap diri mereka sendiri, dengan menyatakan, "Ini semua salah saya; saya bodoh sekali; seharusnya saya lebih waspada; saya telah membuat kekacauan; saya tidak mengerti apa-apa; saya adalah seorang gagal." Di sisi lain, individu yang mendapat skor tinggi pada dimensi asal usul mengadopsi pandangan yang lebih positif, seperti, "Saat ini mungkin bukan waktu yang tepat; banyak orang sedang menghadapi tantangan; kebahagiaan seseorang tidak selalu stabil; banyak faktor yang berperan dalam situasi ini; meskipun tim kami tidak mencapai harapan kami, saya dapat belajar dari pengalaman ini dan merencanakan cara untuk meningkatkan kinerja saya di masa depan jika menghadapi kesulitan serupa."

c. *Reach/Jangkauan*

Reach atau jangkauan dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengevaluasi masalah tanpa mengganggu aktivitas lainnya. Dimensi ini mengukur sejauh mana kesulitan yang dihadapi akan mempengaruhi aspek-aspek lain dalam kehidupan seseorang. Seseorang dengan tingkat AQ (Adversity Quotient) yang rendah cenderung mengalami dampak luas dari masalah yang dihadapi. Misalnya, ketidaklancaran rapat dapat mengganggu seluruh kegiatan harian, konflik dapat merusak hubungan interpersonal yang sudah terjalin, dan penilaian kinerja yang buruk dapat menghambat kemajuan karier serta menyebabkan masalah finansial. Kondisi seperti sulit tidur, perasaan frustrasi, isolasi sosial, dan pengambilan keputusan yang tidak tepat juga dapat terjadi. Semakin rendah skor pada dimensi reach, semakin mungkin individu menganggap setiap peristiwa sebagai bencana yang berpotensi menyebar dan menimbulkan dampak yang luas jika tidak segera diatasi. Sebaliknya, semakin tinggi skor pada dimensi ini, semakin besar kemungkinan individu untuk membatasi dampak masalah pada peristiwa yang spesifik tanpa berdampak negatif pada aspek lain dari kehidupan mereka.

d. *Endurance/Daya Tahan.*

Daya tahan, atau endurance, merujuk pada kemampuan seseorang untuk tetap yakin dan tegar menghadapi tantangan. Ini meliputi dua aspek yang saling terkait: berapa lama tantangan itu berlangsung dan berapa lama faktor penyebabnya akan tetap ada. Semakin rendah endurance seseorang, semakin besar kemungkinan mereka merasakan bahwa kesulitan dan penyebabnya akan berlangsung lama. Sebaliknya, semakin tinggi endurance seseorang, semakin besar kemungkinan mereka melihat keberhasilan sebagai sesuatu yang berkelanjutan bahkan permanen. Individu yang menganggap kesulitan dan penyebabnya sebagai hal sementara yang akan segera berlalu, cenderung meningkatkan energi mereka, meningkatkan rasa percaya diri, dan bertindak lebih efektif.

Tabel 2. 2 Hubungan Tipe AQ dengan Dimensi *Adversity Quotient*

	Dimensi			
	<i>Control</i> (Kendali)	<i>Ownership & Origin</i> (Pengakuan dan asal usul)	<i>Reach</i> (Jangkauan)	<i>Endurance</i> (Daya tahan)
<i>Climber</i>	Ada kemungkinan besar bahwa ia memiliki kontrol yang kuat terhadap situasi yang menghalanginya dan tetap teguh dalam mencari solusi.	Besar kemungkinan untuk memandang kesuksesan adalah hasil dari kerja kerasnya dan menghindari perilaku untuk menyalahkan dirinya terhadap suatu kesulitan atau kegagalan yang terjadi.	Ada kemungkinan besar bahwa merespons kesulitan dapat dianggap sebagai tindakan yang membatasi dan mengendalikan masalah agar tidak tersebar lebih luas ke bidang lainnya.	Besar kemungkinan memandang kesuksesan akan berlangsung dalam jangka panjang bahkan selamanya dan menganggap kesulitan sebagai sesuatu yang sementara

	Dimensi			
	<i>Control</i> (Kendali)	<i>Ownership & Origin</i> (Pengakuan dan asal usul)	<i>Reach</i> (Jangkauan)	<i>Endurance</i> (Daya tahan)
<i>Camper</i>	Mampu menanggapi masalah yang timbul namun kesulitan dalam mempertahankan kontrol saat menghadapi masalah yang lebih kompleks..	Menanggapi tantangan adalah hal yang kadang-kadang disebabkan baik oleh faktor internal maupun eksternal. Individu dengan tipe ini juga cenderung menyalahkan diri atas kegagalan yang dialaminya.	Pada dimensi ini, tipe camper mungkin menanggapi kesulitan sebagai sesuatu yang terbatas dalam cakupannya. Namun, terkadang mereka dapat tidak sengaja membiarkan masalah tersebut mempengaruhi aspek lainnya.	Menanggapi peristiwa buruk dan akar penyebabnya dianggap sebagai proses yang berkelanjutan. Individu dengan tipe ini cenderung menunda pengambilan tindakan untuk mencari solusi.
<i>Quitter</i>	Kecil kemungkinan untuk dapat mengendalikan peristiwa buruk yang dihadapi dan tidak berdaya untuk menemukan solusi dalam menghadapi masalah.	Menyikapi kesulitan sebagai hasil dari kesalahan pribadi dan melihat semua pencapaian sebagai hasil keberuntungan eksternal, bukan dari upaya dan kemampuan sendiri.	Besar kemungkinan untuk memandang masalah sebagai sesuatu yang akan merusak aspek-aspek lain di kehidupan dan menganggap satu masalah adalah akar munculnya permasalahan-permasalahan lain.	Besar kemungkinan untuk memandang masalah dan penyebabnya sebagai suatu peristiwa yang akan berlangsung lama dan hilangnya harapan untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan tersebut.

Sumber : Stoltz (2000)

Dari pemaparan di atas penulis mengambil teori yang dikemukakan oleh Stolz yang menjadi acuan untuk meneliti tingkat *adversity quotient* siswa yang memiliki tiga kategori yaitu *camper*, *climber*, dan *quitter* dengan dimensi *adversity quotient* yang menjadi indikator yaitu *control/kendali*, yaitu kemampuan seseorang untuk

mengendalikan kesulitan – kesulitan, *origin* dan *ownership*/asal – usul dan pengakuan, yaitu kemampuan seseorang untuk menyadari dan mengakui dirinya yang menyebabkan munculnya kesalahan itu terjadi *reach*/jangkauan yaitu kemampuan seseorang untuk menilai sesuatu masalah yang tidak mengganggu kegiatan lainnya, *endurance*/daya tahan yaitu kemampuan seseorang untuk bersikap percaya diri dalam menghadapi kesulitan yang ada.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang relevan dalam penelitian ini yang menjadi acuan dan menjadi indikator bahwa penelitian ini bukanlah penelitian yang baru dilakukan, terdapat empat hasil penelitian yang relevan yang berkaitan dengan pengambilan keputusan dan *adversity quotient* yaitu sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Mawarti (2020) dengan judul “Analisis *Decision Making* Siswa SMP dalam menyelesaikan Soal Matematika TIMSS”. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut yaitu, dalam menyelesaikan soal matematika berbentuk essay siswa cenderung menggunakan kategori rasional dibanding kategori.

Terdapat siswa yang menggunakan kategori empiris dan intuisi. Meskipun kategori rasional tidak dipilih oleh lebih dari separuh siswa, namun kategori tersebut merupakan kategori yang digunakan sebagian besar siswa.

Penelitian mengenai pengambilan keputusan selanjutnya dilakukan oleh Hanik dkk., (2023) yang berjudul “Pengambilan Keputusan Siswa sekolah Menengah dalam Menyelesaikan Masalah Numerasi Berdasarkan Gender”. Hasil dari penelitian ini mengemukakan bahwa laki-laki menemukan lebih dari satu cara untuk menyelesaikan soal, sedangkan perempuan hanya menemukan satu jalur yang merupakan penyelesaian soal.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Putri & Alyani, (2023) berjudul “*Mathematical Critical Thinking Ability Reviewing from Domicile, Gender, and Adversity Quotient*” yang dilakukan pada jenjang SMA memperoleh hasil penelitian yaitu, berdasarkan tipe AQ, tipe *climber* dapat menuntaskan soal lebih baik dan cepat, sedangkan siswa yang memiliki tipe *camper* dapat menuntaskan soal secara tepat akan tetapi tidak memenuhi indikator inferensi atau kesimpulan. Sedangkan, siswa yang memiliki tipe *quitter* hanya mampu memenuhi indikator interpretasi.

Penelitian mengenai *adversity quotient* juga dilakukan oleh Eta & Ariyanti (2023) dengan judul “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari *adversity quotient* pada Siswa SMPN 1 Madiun”. Penelitian ini memperoleh hasil yaitu, siswa yang

memiliki tipe *camper* dalam memecahkan masalah hanya mampu melaksanakan tiga tahapan Polya, sedangkan tipe *climber* dalam memecahkan masalah mampu melaksanakan seluruh tahapan pemecahan masalah Polya.

Tabel 2. 3 Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Judul	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	<i>Analisis Decision Making</i> Siswa SMP dalam menyelesaikan Soal Matematika TIMSS	Mawarti (2020)	Persamaan dengan penelitian ini adalah untuk menggambarkan proses pengambilan keputusan (<i>decision making</i>) yang dilakukan pada siswa SMP. Selain itu, Teori pengambilan keputusan yang dipakai menggunakan teori Wang & Ruhe (2007)	Perbedaan dari penelitian adalah menggambarkan kemampuan pengambilan keputusan ditinjau dari <i>adversity quotient</i>
2	Pengambilan Keputusan Siswa sekolah Menengah dalam Menyelesaikan Masalah Numerasi Berdasarkan Gender	Hanik dkk., (2023)	Persamaan dengan penelitian ini adalah untuk menggambarkan pengambilan keputusan siswa SMP dalam menyelesaikan soal matematika.	Perbedaannya adalah jika penelitian tersebut meninjau berdasarkan gender, penelitian yang akan dilakukan meninjau berdasarkan <i>adversity quotient</i> .
3	Mathematical Critical Thinking Ability Reviewing from Domicile, Gender, and Adversity Quotient.	Putri & Alyani, (2023)	Persamaan dengan penelitian ini adalah melakukan penelitian dilihat dari tipe <i>adversity quotient</i> siswa.	penelitian yang dilakukan mendeskripsikan pengambilan keputusan. Selain itu, penelitian yang akan dilakukan mengambil jenjang yang berbeda yaitu siswa SMP.

No.	Judul	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
4	Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i> pada Siswa SMPN 1 Madiun	Eta & Ariyanti (2023)	Persamaan dengan penelitian ini adalah meninjau kemampuan siswa dari <i>adversity quotient</i>	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah mendeskripsikan kemampuan pengambilan keputusan (<i>decision making</i>).

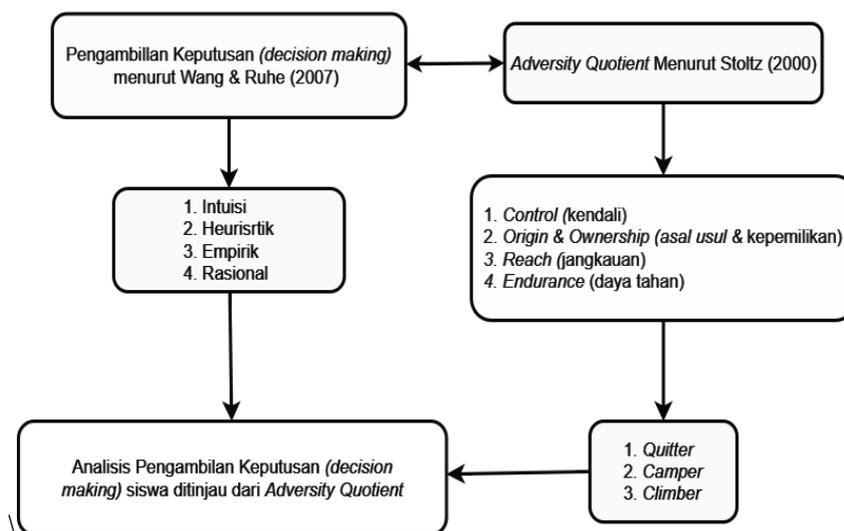
2.3 Kerangka Teoretis

Pengambilan keputusan (*decision making*) berperan penting dalam pembelajaran matematika. Kemampuan pengambilan keputusan adalah keterampilan penting yang membantu siswa beradaptasi dengan lingkungan, mencapai tujuan pribadi, dan berpartisipasi aktif dalam berbagai tugas yang diberikan kepada mereka. (Ashar & Al Hawi, 2016). Pengambilan keputusan menjadi proses dari setiap individu untuk berpikir secara kritis (Ariani et al., 2020). Menurut Facione (dalam Winarso, 2014) Proses pengambilan keputusan dapat dipahami sebagai hasil dari proses kognitif yang melibatkan pemilihan jalur tindakan di antara berbagai alternatif yang tersedia.

Kemampuan pengambilan keputusan (*decision making*) siswa dalam menyelesaikan masalah dapat dilihat dari strategi pengambilan keputusan dan kategori pengambilan keputusan. Pada kategori pengambilan keputusan terbagi menjadi empat kategori yaitu intuisi, empiris, heuristik, dan rasional. Pada penelitian ini memfokuskan untuk meneliti kategori pengambilan keputusan dan bagaimana ketercapaian indikator pengambilan keputusan pada setiap kategori yang diambil.

Pengambilan keputusan siswa yang berbeda-beda tentunya dapat terjadi karena aspek afektif seperti *adversity quotient* yang dimiliki setiap siswa. *Adversity quotient* merupakan daya tahan seseorang ketika menghadapi suatu permasalahan atau sejauh mana seseorang dapat memiliki ketahanan ketika kesulitan datang kepada dirinya. AQ yang berbeda-beda dapat menghasilkan cara pengambilan keputusan yang berbeda-

beda. Hal tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Warapsari (2015) bahwa tingkat AQ yang dimiliki siswa akan berperan pada cara siswa mengambil keputusan. maka dari itu perlu diketahui bagaimana setiap kategori AQ yang dimiliki siswa dalam menentukan strategi pengambilan keputusan dan apa kategori yang mereka miliki dalam mengambil keputusan untuk memecahkan masalah matematika. Dari paparan tersebut maka bagan kerangka berpikir pada penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Kerangka Teoritis

2.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitiannya adalah untuk menganalisis kategori dan proses pengambilan keputusan (*decision making*) siswa SMP dalam menyelesaikan soal cerita persamaan linear satu variabe. Cara pengambilan keputusan (*decision making*) siswa dianalisis berdasarkan *adversity quotient*.