

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
الملخص	xix

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Penegasan Istilah.....	8
F. Sistematika Pembahasan	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Proses Berpikir.....	11
-------------------------	----

B. Penyelesaian Masalah Polya	14
C. <i>Adversity Quotient</i>	16
1. Pengertian <i>Adversity Quotient</i>	16
2. Tipe <i>Adversity Quotient</i>	18
3. Penafsiran Rentang <i>Adversity Quotient</i>	20
4. Dimensi <i>Adversity Quotient</i>	21
5. <i>Adversity Responses Profile</i> (ARP)	23
6. Pentingnya <i>Adversity Quotient</i> Dalam Menyelesaika Masalah Matematika	23
D. Penelitian Terdahulu	24
E. Paradigma Penelitian.....	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	27
B. Kehadiran Peneliti.....	28
C. Lokasi Penelitian.....	28
D. Sumber Data.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data.....	31
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	33
H. Tahap-tahap Penelitian.....	34

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	37
B. Deskripsi Data Penelitian	41
C. Temuan Penelitian	88

BAB V PEMBAHASAN

A. Proses Berpikir Siswa Climber dalam Menyelesaikan Masalah Matematika	93
--	----

B. Proses Berpikir Siswa Camper dalam Menyelesaikan Masalah Matematika	96
C. Proses Berpikir Siswa Quitter dalam Menyelesaikan Masalah Matematika	98

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	102
B. Saran	102

DAFTAR RUJUKAN 103

LAMPIRAN-LAMPIRAN 107