PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA PADA MATERI SPLDV DITINJAU DARI *ADVERSITY QUOTIENT (AQ)*

Eva Nur Aida

Pendidikan Matematika

STKIP PGRI Bangkalan

eaida2668@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah SPLDV ditinjau dari Adversity Quotient (AQ). Subjek dalam penelitian ini adalah 3 siswa perempuan kelas IX MTS AL-KHOIRIYAH Trogan Klampis yang terdiri dari 1 siswa climber, 1 siswa camper,dan 1 siswa quitter. Instrumen penelitian ini terdiri dari angket adversity response profile untuk menentukan siswa kategori climber, camper, quitter , soal tes penyelesaian masalah berupa soal uraian pada SPLDV dan pedoman wawancara.

Teknik pengambilan data dengan teknik tes penyelesian masalah kemudian dilanjutkan dengan wawancara semi terstruktur untuk mengkonfirmasi kemampuan berpikir kreatif siswa. Uji kredibilitas data dengan triagulasi, sedangkan teknis analisis data melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menjukkan bahwa subjek climber memenuhi indikator bepikir kreatif yaitu pada tahap memahami masalah melakukan proses berpikir kreatif fluence, pada tahap menyusun rencana penyelesaian melakukan proses berpikir kreatif fluence, Subjek juga melakukan proses berpikir flexibility.pada tahap melaksanakan rencana penyelesaian subjek melakukan proses berpikir kreatif fluence, Subjek juga melakukan proses berpikir kreatif flexibility, pada tahap memeriksa kembali melakukan proses berpikir kreatif fluence. Siswa camper pada tahap memahami masalah melakukan proses berpikir kreatif fluence, pada tahap menyusun rencana penyelesaian melakukan proses berpikir kreatif fluence, Subjek juga melakukan proses berpikir flexibility. Pada tahap melaksanakan rencana penyelesaian melakukan proses berpikir kreatif fluence dan subjek juga melakukan proses berpikir kreatif flexibility. Pada tahap memeriksa kembali melakukan proses berpikir kreatif fluence. Siswa quitter pada tahap memahami masalah melakukan proses berpikir kreatif fluence, pada tahap menyusun rencana penyelesaian melakukan proses berpikir kreatif fluence, pada tahap melaksanakan rencana penyelesaian melakukan proses berpikir kreatif fluence,pada tahap memeriksa kembali melakukan proses berpikir kreatif fluence.

***Kata kunci** : Berpikir kreatif, SPLDV, Adversity Quotient*

ABSTRAC

The purpose of this study was to describe the creative thinking process of students in solving SPLDV problems in terms of Adversity Quotient (AQ). The subjects in this study were 3 female students of class IX MTS AL-KHOIRIYAH Trogan Klampis consisting of 1 climber student, 1 camper student, and 1 quitter student. The research instrument consisted of an adversity response profile questionnaire to determine the category of climber, camper, quitter students, problem solving test questions in the form of description questions on the SPLDV and interview guidelines.

The data collection technique was using a problem-solving test technique, then followed by semi-structured interviews to confirm students' creative thinking skills. Test the credibility of the data by triagulation, while the technical analysis of the data through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study show that the climber subject fulfills the creative thinking indicators, namely at the stage of understanding the problem, carrying out the fluence creative thinking process, at the stage of preparing a completion plan, carrying out the fluence creative thinking process, the subject also carrying out the flexibility thinking process. fluence, the subject also performs the creative thinking process flexibility, at the stage of re-examining the fluence creative thinking process. Camper students at the stage of understanding the problem carry out the fluence creative thinking process, at the stage of compiling a completion plan they carry out the fluence creative thinking process, the subject also performs the flexibility thinking process. At the stage of implementing the completion plan, the fluence creative thinking process is carried out and the subject also carries out the flexibility creative thinking process. At the stage of re-examining the fluence creative thinking process. Quitter students are at the stage of understanding the problem of carrying out the fluence creative

thinking process, at the stage of preparing a completion plan they are carrying out the fluence creative thinking process, at the stage of implementing the completion plan they are carrying out the fluence creative thinking process, at the stage of re-examining the fluence creative thinking process.

***Keywords** : creative thinking, SPLDV, Adversity Quotient.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah suatu komponen utama dalam membangun suatu bangsa. Seperti yang tertulis dalam UU No.20 tahun 2003. Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif , mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Sugiyono, 2016). Dalam pembelajaran matematika, berpikir adalah suatu hal yang selalu dilakukan dalam menyelesaikan masalah matematika.

Menurut (Junaidi 2017), berpikir adalah kemampuan yang tertuju pada pemikiran seseorang, pemikiran dalam dalam menilai kebaikan suatu ide, pemikiran, pandangan dan dapat memberikan jawaban berdasarkan pada bukti dan sebab akibat. Menurut (Agustyaningrum, 2015) berpikir kreatif adalah jenis berpikir difergen yang bersifat menyebar dari suatu titik ke titik lain. Berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berpikir secara terus-menerus dan konsisten dalam menghasilkan ide atau pemikiran yang kreatif dan baru. Kegiatan belajar mengajar selalu mengalami pembaharuan, hal ini bertujuan dalam meningkatkan kualitas serta keberhasilan dalam bidang pendidikan. Pencapaian dari hasil belajar diharapkan mencapai hasil yang optimal. Dalam proses pencapaian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam ataupun dari luar. Namun pada kehidupan nyata, banyak juga siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar karena terdapat banyak konsep dan prinsip yang dipelajari.

Dalam menyelesaikan masalah pada matematika, setiap orang memiliki pola pikir yang berbeda, karena tidak semua orang memiliki kemampuan berpikir yang sama. Terkadang dalam menyelesaikan masalah matematika ditemukan bahwa ada siswa yang menunjukkan kemampuan yang sangat baik, ada siswa yang menunjukkan kemampuan yang biasa saja, dan ada siswa yang mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan, seseorang dapat menyelesaikan suatu masalah dengan baik apabila didukung oleh kemampuan menghadapi rintangan yang baik pula. Dari sinilah *Adversity Quontient (AQ)* dianggap memiliki peran penting dalam memecahkan masalah. *Adversity Quontient (AQ)* adalah kemampuan yang ada pada diri seseorang dalam menghadapi suatu masalah dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut. Menurut (Stoltz, 2000), *Adversity Quontient (AQ)* adalah kecerdasan seseorang dalam menghadapi kesulitan secara teratur dan dapat dijadikan sebagai indikator untuk melihat seberapa kuatkah seseorang dapat bertahan dalam masalah yang sedang dihadapinya. *Adversity Quontient (AQ)* terdiri dari tiga tipe, yaitu *climbers, campers, quitters.*

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian yang berjudul "PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA PADA MATERI SPLDV DITINJAU DARI *ADVERSITY QUOTIEN (AQ)".*

KAJIAN PUSTAKA

Hasan Alwi (2005:40), menjelaskan bahwa profil adalah pandangan mengenai seseorang. Sedangkan budiarto (2006) profil adalah sebagai suatu gambaran alami mengenai konsep yang ditelaah. berpikir adalah keaktifan pribadi manusia yang membuat penemuan secara terarah kepada satu tujuan. Ciri-ciri utama dalam berpikir adalah adanya abstraksi. Yang dimaksud abstraksi adalah anggapan lepasnya suatu relasi atau kualitas dari benda-benda, dan situasi yang awal mulanya dihadapi sebagai suatu kenyataan.

Menurut (Silver, 1997) berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam menghasilkan banyak kemungkinan jawaban dan cara dalam memecahkan suatu masalah. Ada 3 komponen penting yang digunakan untuk menilai kreativitas dari seseorang yaitu *fluency* (kefasihan) yaitu dapat menyelesaikan permasalahan degan model penyelesaian, dan bermacam-macam ide, *flexibility* (fleksibilitas) yaitu kemampuan yang dapat memecahkan persoalan dengan beberapa alternatif yang berbeda dan dapat melihat persoalan dari beberapa sudut pandang, *originality*

(kebaruan) yaitu kemampuan yang dapat membantu siswa memiliki solusi yang berbeda dari solusi-solusi yang sudah ada.

Adapun indikator berpikir kretaif dalam penelitian ini yaitu terdapat pada tabel 2.1 sebagai berikut ini:

Tabel 2.1
Indikator berpikir kreatif

Indikator berpikir kreatif	Deskriptor
Fluency	Siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan model penyelesaian dan bermacam macam ide
Flexibility	Siswa dapat menyelesaikan persoalan dengan beberapa alternatif yang berbeda dan dapat melihat permasalahan dari beberapa sudut pandang
Originality	Siswa memiliki solusi yang berbeda dari solusi-solusi yang sudah ada

Ruseffendi (2006), mengatakan bahwa masalah dalam matematika adalah suatu persoalan yang seseorang dapat menyelesaikannya tanpa menggunakan cara yang rutin. Suatu persoalan adalah masalah bagi siswa bila; (1) siswa belum mempunyai prosedur tertentu untuk menyelesaikan persoalan; (2) siswa mampu menyelesaikan persoalan, dan (3) siswa memiliki niat untuk menyelesaikannya. Polya (1973) mengemukakan bahwa penyelesaian masalah adalah sebagai usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan, mencapai suatu tujuan yang tidak dengan segera dapat dipahami("....*finding a way out of difficulty, a way around an obstacle, attaining an aim that was not immediately understandable"*). Lebih lanjut Polya menjelaskan bahwa penyelesaian masalah adalah suatu proses psikologi yang melibatkan tidak hanya sekedar aplikasi atau teorema-teorema yang dipelajari.

Berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah SPLDV adalah siswa dalam menyelesaikan soal atau pertanyaan SPLDV dengan bermacam-macam interpretasi, metode penyelesaian atau jawaban dari masalah baik dengan *fluency, flexibility,* dan *originality.* Adapun indikator berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah SPLDV yang mengacu pada indikator berpikir kreatif menurut Silver (dalam Tatag, 2005) dan penyelesaian masalah menurt Polya ditunjukkan dalam tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2
Indikator Berpikir Kreatif Menyelesaikan Masalah menurut Tahapan Polya

Langkah polya	Berpikir kreatif	Indikator
Memahami masalah	*Fluency*	• Siswa menyebutkan informasi yang diketahui dalam soal dengan lancar, cepat dan tepat. • Siswa menyebutkan apa yang ditanyakan pada soal dengan lancar, cepat dan tepat.
Membuat rencana	*Fluency*	• Siswa menentukan metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal dengan cepat.
	Flexibelity	• Siswa menemukan lebih dari satu metode untuk dalam menyelesaikan masalah dengan lancar, tepat dan cepat.
	Originality	• Siswa menemukan metode

		baru yang belum pernah ada atau belum dipelajari
Melaksanakan rencana	*Fluency*	• Siswa menyelesaikan masalah pada soal dengan tepat, cepat dan lancar.
	Flexibelity	• Siswa dalam menyelesaikan masalah pada soal menggunakan metode lebih dari satu
	Originality	• Siswa menyelesaikan masalah dengan metode yang belum pernah ada atau belum dipelajari
Memeriksa kembali	*Fluency*	• Siswa memeriksa kembali metode yang digunakan sehingga metode yang baru sama hasilnya dengan metode yang biasa digunakan.

Kata *adversity* berasal dari bahasa inggris yang artinya kesengsaraan dan kemalangan. Sedangkan *quotient* artinya kecerdasan sehingga *adversity quotient* adalah kecerdasan seseorang dalam menghadapi kesulitan yang dialaminya. *Adversity Quontient (AQ)* adalah kecerdasan seseorang dalam menghadapi dan mengatasi kesulitan secara teratur.

1. Kategori *Adversity Quotient (AQ)*

   Stoltz (2007), mengelompokkan orang dalam 3 kategori, yaitu: *quitter* (*AQ* rendah), *camper* (*AQ* sedang), dan *climber* (*AQ* tinggi). Orang yang masuk dalam golongan *quitter* memiliki *AQ* sebesar 59 ke bawah, *camper* 95-134, dan *climber* sebesar 166-200.

   a. Kategori *Quitter*

   Seseorang yang berkategori *quitter* yaitu cenderung orang yang kurang memiliki kemauan untuk menerima tantangan dalam hidup. Siswa *quitter* cenderung menghindari tugas yang diberikan oleh guru, memiliki semangat belajar yang kurang, tidak banyak memberi pendapat yang berarti dalam kelompok belajar, serta berusaha menjauh dari tantangan yang diberikan oleh guru dan memilih untuk tidak menyelesaikan tugas yang sulit. Kategori *Quitter* cenderung menolak setiap perubahan dan menjauhinya.

   b. Kategori *Camper*

   Siswa kategori *camper* memiliki kemampuan terbatas terhadap perubahan, terutama perubahan yang besar, sedikit inisiatif, semangat yang kurang, serta usaha yang diberikan kurang maksimal. Siswa *camper* termasuk siswa yang tidak mau mengambil resiko yang besar dan sudah merasa puas terhadap kondisi yang saat ini. Mereka tidak memaksimalkan usaha meski peluang dan kesempatannya ada. Kurangnya usaha untuk lebih giat belajar, dan usaha yang diberikan hanya sekedarnya.

   c. Kategori *climber*

   Siswa kategori *climber* menyukai banyak tantangan, dapat memotivasi diri sendiri, memiliki semangat belajar yang tinggi, mencari cara baru untuk terus berkontribusi, penuh dengan berbagai inspirasi, dan selalu menemukan cara untuk mewujudkan segala sesuatu terjadi. Sehingga dalam merespon *climber* yang memiliki kemungkinan paling besar menyambut masalah baik.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Karena penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika pada materi SPLDV ditinjau dari *Adversity Quotient (AQ).* Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang diamati. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX MTs AL-Khoiriyah Trogan Klampis tahun ajaran 2020/2021.

Pengambilan subjek dilakukan dengan memberikan angket ARP. *Purposive sampling* (memilih subjek yang dapat mengemukakan pendapat secara lisan atau tertulis dan melalui saran guru mata pelajaran). Setelah itu hasil tes *AQ* tersebut dianalisis dengan pemberian skor, kemudian digolongkan menjadi 3 kategori yang sesuai dengan kategori *AQ*, yaitu kategori siswa *climber, camper, quitter*. Setelah digolongkan menjadi 3 bagian masing-masing kategori diambil satu siswa *climber, camper,* dan *quitter*.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket adversity respons profile, tugas penyelesaian masalah (TPM) dan wawancara. Metode tes angket gaya belajar siswa digunakan untuk pengumpulan data siswa yang termasuk dalam kategori camper, climber dan quitter. Sedangkan tugas penyelesaian masalah dan wawancara digunakan untuk pengumpulan data tentang berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika pada materi SPLDV. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data model Miles and Huberman (Sugiono, 2017) dimana tahapan analisis data, yaitu: 1) data reduction (reduksi data) berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, 2) data display (penyajian data) membuat data terorganisasi, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami dan lebih mudah dalam merencanakan proses selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. 3) conclusing drawing (Verifikasi) verifikasi/penarikan kesimpulan.

HASIL

Berdasarkan hasil angket ARP yang sudah dilakukan maka siswa yang terpilih adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1
subjek penelitian berdasarkan Adversity Quotient (AQ)

No	Nama	*Adversity Quotient (AQ)*	Kode
1	Nurul Aini	*Climber*	SC
2	Ika Farida	*Camper*	SP
3	Nabila Kamelia	*Quitter*	SQ

Hasil penelitian ini menjukkan bahwa subjek *climber* memenuhi indikator bepikir kreatif yaitu pada tahap memahami masalah melakukan proses berpikir kreatif *fluence,* pada tahap menyusun rencana penyelesaian melakukan proses berpikir kreatif *fluence,* Subjek juga melakukan proses berpikir *flexibility.*pada tahap melaksanakan rencana penyelesaian subjek melakukan proses berpikir kreatif *fluence,* Subjek juga melakukan proses berpikir kreatif *flexibility,* pada tahap memeriksa kembali melakukan proses berpikir kreatif *fluence.* Siswa *camper* pada tahap memahami masalah melakukan proses berpikir kreatif *fluence,* pada tahap menyusun rencana penyelesaian melakukan proses berpikir kreatif *fluence,* Subjek juga melakukan proses berpikir *flexibility.* Pada tahap melaksanakan rencana penyelesaian melakukan proses berpikir kreatif *fluence* dan subjek juga melakukan proses berpikir kreatif *flexibility.* Pada tahap memeriksa kembali melakukan proses berpikir kreatif *fluence.* Siswa *quitter* pada **t**ahap memahami masalah melakukan proses berpikir kreatif *fluence,* pada tahap menyusun rencana penyelesaian melakukan proses berpikir kreatif *fluence,* pada tahap melaksanakan rencana penyelesaian melakukan proses berpikir kreatif *fluence,*pada tahap memeriksa kembali melakukan proses berpikir kreatif *fluence*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Siswa *climber* dalam menyelesaikan masalah SPLDV menunjukkan bahwa subjek SC melakukan proses berpikir kreatif *fluency* dan *flexibility*. Siswa *camper* dalam menyelesaikan masalah SPLDV menunjukkan bahwa subjek SP melakukan proses berpikir kreatif *fluency* dan *flexibility. S*iswa *quitter* dalam menyelesaikan masalah SPLDV menunjukkan bahwa subjek SQ melakukan proses berpikir kreatif *fluency*.

SARAN

Berdasarkan pembahasan dan simpulan yang diperoleh maka saran yang sampaikan peneliti yaitu:

1. Hasil penelitian menunjukkan terdapat persamaan dan perbedaan pada proses berpikir kreatif subjek SC, subjek SP, dan subjek SQ dalam menyelesaikan masalah matematika. Untuk itu direkomendasikan kepada guru untuk matematika supaya memperhatikan temuan tersebut sebagai bahan masukan untuk menyusun pembelajaran yang mengakomodasi perbedan *Adversity Quotient* siswa tentunya akan berimplikasi pada semangat siswa dalam mengdapi masalah pada soal.
2. Hasil penelitian ini tentunya dapat dijadikan sebagai salah satu bahan informasi untuk membuat penelitian yang lebih luas tentang profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dengan karakteristik dan dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia. (2018). "Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berentuk Cerita Pokok Bahasan SPLDV". *Jurnal pendidikan matematika*, 2(1), 53-62.

Dwi febianty. (2018). Skripsi: "Pengaruh Model Quantum Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA" (Bandung:UNPS)1.

Junaidi. (2017). "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Dengan Menggunakan Graded Response Models di SMA Negeri 1sakti" prodi pendidikan matematika FKIP universitas jabal ghafur sigli, 4:1, 16.

Lailatul Hilmi. (2019). skripsi: "Analisis Berpikir Relasional Siswa Dengan Gaya Berfikir Sekuensal Abstrak Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika". (surabaya:UIN sunan ampel surabaya), 9.

Inge Wilandani Setya Putri, dkk. (2017). "Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Masalah Kesebangunan di SMP Negeri 11 Jember "program studi pendidikan matematika, jurusan pendidikan MIPA, FKIP, Universitas jember, *jurnal edukasi*.IV(3):59-62.

Stoltz. P.G (2000) faktor paling penting dalam meraih sukses: *adversity quotient mengubah hambatan menjadi peluang*, jakarta: Grasindo.

Hasan, A. (2005). *Kamus besar indonesia.* Jakarta: departemen pendidikan nasional balai pustaka.

Budiarto, N. (2006). Profil abstrak siswa SMP dalam mengonstruksi hubungan antara segi empat, *jurnal pendidikan matematika*, No.2, Hal. 30-42.

Kusaeri, dkk. (2018). "proses berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan teori pemerosesan informasi". *Suska journal of mathematics education,* 4:2, 125.

Warli. (2013). "kreativitas siswa SMP yang bergaya kognitif reflektif atau impulsif dalam memecahkan masalah geometri" *jurnal pendidikan dan pembelajaran,* 20:2. 190.

Anton. Dkk, (2014). Berpikir kreatif siswa dalam penerapan model pembelajaran berdasarkan masalah matematika. *Jurnal pendidikan matematika* STKIP PGRI Sidoarjo Vol. 2, No.1

Arini, Zulfarida. (2016). *Profil kemampuan penalaran siswa SMP dalam menyelesaikan masalah matematika ditinjau dari tipe kepribadian extrovert dan introvert.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol.2, No.5

Rany Widyastuti. (2015). "proses berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan teori polya ditinjau dari adversity quotient tipe climber" , *Al-jabar: jurnal pendidikan matematika*, vol. 6, no. 2, hal. 183-193.

Polya, G. (1973). *How to Solve It. 2nd ed*, Princeton University Press, ISBN 0-691-08097-6

Stoltz, P. G (2007). *Adversity Quotient: mengubah hambatan menjadi peluang.* Jakarta: PT Grasido.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.* Jakarta Rineka Cipta

Purwanto, M. N. (2007). *Psikologi Pendidikan.* Bandun: PT Remaja Rosdakarya