



Proses Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ)

Nisrina Nurfaejrianti, Edi Hidayat, Ike Natalliasari

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Kota Tasikmalaya, Indonesia

E-mail: nisrinanurfajrianti@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to understand how learners use creative thinking skills in solving math problems, with a focus on adversity quotient (AQ). The approach used in this research is descriptive qualitative. Data were collected through the distribution of adversity response profile questionnaires, quadrilateral and triangle flat material exams, and interviews. The research was conducted at MTs Manarul Huda Tasikmalaya in class VII with a total of 17 participants. The results showed that there was 1 subject in the quitters category, 5 subjects in the quitters to campers category, 8 subjects in the campers category, 2 subjects in the campers to climbers category, and 1 subject in the climbers category. From each AQ category, only 1 subject from each category managed to fulfill all stages of the thinking process according to Torrance. However, none of the subjects in the quitters category managed to fulfill all stages of Torrance's thinking process. Subjects in the climbers category were able to fulfill all stages of Torrance's thinking process very well and smoothly. Subjects in the campers to climbers transition category were able to fulfill the creative thinking process with few calculation errors. While subjects in the campers category were able to fulfill all stages, but with some calculation errors. Subjects in the transition category of quitters to campers were able to fulfill all of Torrance's creative thinking process, but with many calculation errors.

Keywords: *Thinking Process, Adversity Quotient, Torrance*

PENDAHULUAN

Pada era Revolusi Industri 4.0, kebutuhan akan kemampuan berpikir kreatif, solutif, dan menyeluruh menjadi sangat penting. Hal ini memengaruhi tujuan pembelajaran di sekolah, sebagaimana tercantum dalam kompetensi lulusan pada Kurikulum 2013, yang menekankan persaingan yang semakin ketat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menyatakan bahwa peserta didik perlu memiliki kemampuan pikir dan tindak efektif dan kreatif, baik dalam ranah abstrak maupun konkret, sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain.

Pentingnya berpikir kreatif juga mencerminkan salah satu tujuan pembelajaran matematika dalam Kurikulum 2013, yaitu mempersiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai individu dan warga negara yang kreatif. Berpikir kreatif memungkinkan peserta didik untuk menemukan cara baru menghadapi tantangan, mengembangkan solusi lebih baik, dan beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan inovasi.

Menurut Saida & Ismail, berpikir kreatif tidak hanya ditinjau dari hasil akhirnya, melainkan juga dari prosesnya. Proses berpikir kreatif melibatkan beberapa tahapan, seperti yang dijelaskan oleh Huriyah dan Khoerunnisa. Proses ini dapat dilihat dari perspektif teori Torrance, yang menjelaskan tahapan berpikir kreatif, seperti pemahaman kesulitan, membuat dugaan dan hipotesis, menguji tebakan dan hipotesis, memverifikasi, dan mengkomunikasikan hasil.

Dalam konteks pembelajaran matematika, proses berpikir kreatif peserta didik dapat diamati melalui

kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah. Baroody menyatakan bahwa masalah matematika memerlukan penyelesaian dan seringkali dianggap sebagai pernyataan yang sulit dan membingungkan. Oleh karena itu, belajar matematika dianggap penting karena dapat membantu dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah juga memunculkan konsep *Adversity Quotient* (AQ), yang menunjukkan kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan dan mengubahnya menjadi peluang untuk kemajuan. AQ terdiri dari tiga golongan, yaitu Climbers, Campers, dan Quitters, yang mencerminkan tingkat kemampuan dan sikap peserta didik dalam menghadapi tantangan.

Dalam konteks pembelajaran matematika, penelitian ini bertujuan untuk memahami proses berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika dengan mempertimbangkan faktor *Adversity Quotient*. Penelitian ini dilakukan di MTs Manarul Huda Tasikmalaya pada kelas VII dengan materi pokok bangun datar segiempat dan segitiga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode eksplorasi. Riset akan dilakukan di tingkat Sekolah Menengah Pertama di MTs Manarul Huda, yang berlokasi di Jl. Ciburuyan No. 20, Mulyasari, Kec. Tamansari, Tasikmalaya, Jawa Barat 46196. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik purposive, dengan pertimbangan terhadap subjek yang memenuhi kriteria pengkategorian *Adversity Quotient* (AQ) berdasarkan angket *Adversity Response Profile*.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup penyebaran angket *Adversity Response Profile*, ujian menyelesaikan masalah matematika, dan wawancara. Triangulasi metode digunakan untuk menggabungkan data dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan untuk menyelesaikan masalah matematika, sementara untuk *adversity quotient*, digunakan triangulasi waktu dan triangulasi metode. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang proses berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika dan hubungannya dengan *Adversity Quotient*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan angket *Adversity Quotient* yang diberikan kepada 17 peserta didik di kelas VIII MTs Manarul Huda, terdapat 1 subjek dalam kategori quitters, 5 subjek dalam kategori quitters menuju campers, 8 subjek dalam kategori campers, 2 subjek dalam kategori campers menuju climbers, dan 1 subjek dalam kategori climbers. Subjek yang termasuk dalam kategori climbers adalah S-15, yang memiliki skor tinggi dan memenuhi semua tahapan proses berpikir kreatif menurut Torrance.

Subjek S-15 mampu melalui kelima tahapan proses berpikir kreatif dengan baik dan lancar dalam menyelesaikan masalah matematika. Observasi terhadap proses berpikir kreatifnya terhadap soal tes penyelesaian masalah matematika menunjukkan bahwa S-15 dapat memahami adanya kesulitan, merumuskan dugaan dan hipotesis jawaban, menilai dan menguji tebakan serta hipotesis, memverifikasi dan menguji kembali, serta mengkomunikasikan hasil dengan baik.

Sementara itu, subjek S-6 termasuk dalam kategori peralihan campers menuju climbers. Meskipun S-6 memiliki skor tinggi dan memenuhi semua tahapan proses berpikir kreatif, terdapat sedikit kesalahan perhitungan dalam prosesnya. S-6 mampu mengendalikan peristiwa dalam hidupnya dan mampu menahan atau membatasi jangkauan kesulitan. Observasi menunjukkan bahwa S-6 dapat melalui kelima tahapan proses berpikir kreatif, meskipun dengan sedikit kesalahan perhitungan pada tahap menguji kesesuaian luas.

Subjek S-14, yang termasuk dalam kategori peralihan quitters menuju campers, memiliki skor tinggi tetapi

mengalami kesulitan dalam mengendalikan peristiwa dalam hidupnya. Proses berpikir kreatifnya menunjukkan bahwa S-14 mampu melalui kelima tahapan, namun dengan beberapa kesalahan perhitungan, terutama pada tahap mengilustrasikan unsur-unsur pada desain tanah.

Penelitian ini memberikan gambaran tentang proses berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan kategorinya dalam *Adversity Quotient*. Peran *Adversity Quotient* tampaknya mempengaruhi cara peserta didik menyelesaikan masalah dan melibatkan diri dalam proses berpikir kreatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan mengenai proses berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika ditinjau dari *Adversity Quotient* di kelas VII MTs Manarul Huda Tasikmalaya pada materi bangun datar segiempat dan segitiga, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Peserta didik dengan kategori Climbers, khususnya Subjek S-15, berhasil memenuhi semua tahapan proses berpikir kreatif. Mereka berhasil melewati tahapan memahami kesulitan, masalah kesenjangan informasi, elemen yang hilang, dan sesuatu yang menyimpang. S-15 juga berhasil pada tahapan memperkirakan atau membuat dugaan dan merumuskan hipotesis jawaban, menilai, menguji kembali, dan mengkomunikasikan hasil.
- 2) Peserta didik dengan kategori Peralihan Campers menuju Climbers mampu melewati tahap memahami adanya kesulitan, masalah kesenjangan informasi, dan elemen yang hilang. Mereka juga berhasil pada tahap memperkirakan atau membuat dugaan serta merumuskan hipotesis dengan baik. Namun, pada tahap menilai dan menguji tebakan atau hipotesis, terdapat sedikit kesalahan perhitungan pada desain 3. Pada tahap memverifikasi dan menguji kembali, hasilnya tidak sesuai dengan desain 3, dan pada tahap mengkomunikasikan hasil, terdapat sedikit kesalahan pada kesimpulan desain
- 3) Peserta didik dengan kategori Peralihan Quitters menuju Campers mampu melewati tahap memahami adanya kesulitan, masalah kesenjangan informasi, elemen yang hilang, dan sesuatu yang menyimpang. Mereka dapat menuliskan informasi yang diketahui dan ditanyakan terlebih dahulu. Meskipun ada satu desain yang tidak sesuai dengan unsur-unsur yang diketahui, mereka berhasil pada tahap memperkirakan atau membuat dugaan serta merumuskan hipotesis jawaban. Pada tahap memverifikasi dan menguji tebakan hipotesis, terdapat sedikit kesalahan perhitungan pada langkah terakhir karena kurang teliti. Pada tahap mengkomunikasikan hasil, mereka berhasil, namun karena satu desain dalam penyelesaian soal sebelumnya terdapat kesalahan, desain tersebut belum dapat disimpulkan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Alimuddin, F., Chandra, T. D., & Rahardi, R. (2019). Kreativitas dan Proses Berpikir Kreatif Peserta didik Field Independent Dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(11), 1528-1533. EISSN: 2502-471X. Retrieved From: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/13037>
- Hasanuddin, M., & Lutfianto, M. (2018). Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Sma Berdasarkan Tahapan Wallas Dalam Memecahkan Masalah Program Linear Ditinjau Dari *Adversity Quotient* (Aq). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 37-43. Retrieved From: <https://core.ac.uk/download/pdf/234023741.pdf>
- Helmawati. (2019). Pembelajaran dan Penilaian Berbasis HOTS (Higher, Order, Thinking, Skills). Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hendriana, Rohaeti, Sumarmo. (2018). Hard Skills dan Soft Skills Matematik Peserta didik. Bandung. PT Refika Aditama
- Melyana, A., Santosa, C. A. H. F., & Khaerunnisa, E. (2022). PROSES BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK SMP DALAM MENYELESAIKAN SOAL BILANGAN PECAHAN BERDASARKAN

- TEORI WALLAS. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(6), 1559-1572. Retrieved From: <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/11941>
- Melyana, A., Santosa, C. A. H. F., & Khaerunnisa, E. (2022). Proses Berpikir Kreatif Peserta didik Smp Dalam Menyelesaikan Soal Bilangan Pecahan Berdasarkan Teori Wallas. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(6), 1559-1572.
- Moleong. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nugroho, A. M., Wardono, W., Waluyo, S. B., & Cahyono, A. N. (2019, February). Kemampuan Berpikir Kreatif ditinjau dari *Adversity Quotient* pada Pembelajaran TPACK. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 40-45). Retrieved From: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/28862>
- Sternberg, J. (1988). *The Nature of Creativity*. United States of America: Cambridge University Press
- Stoltz. (2000). *Adversity Quotient* Mengubah Hambatan menjadi Peluang. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta CV
- Wulandari, D. P., Susiswo, S., & Sulandra, I. M. (2021). Proses Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Matematika Berdasarkan Masalah Open-Ended pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2198-2207 <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/847/423>
- Yoga. (2016). *Adversity Quotient* Agar Anak Tak Gampang Menyerah. Solo: Tinta Medin