

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan sumber dari segala disiplin ilmu dan kunci dari ilmu pengetahuan (Rachmayani, 2014). Selain matematika sebagai kunci dari ilmu pengetahuan, matematika termasuk ilmu yang selalu berkembang dari tahun ke tahun sesuai dengan tuntutan jaman yang mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan matematika sebagai ilmu dasar (Kesumawati, 2008). Matematika adalah ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan zaman yang mendorong manusia untuk lebih kreatif, maka dalam menyelesaikan soal matematika dibutuhkan kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan hal yang yang dibutuhkan pada pelajaran matematika. Kemampuan berpikir kreatif berarti kemampuan yang mengarah pada penemuan ide-ide baru melalui pendekatan baru dan berpikir fleksibel dalam memecahkan masalah secara mudah dengan menekankan pada aspek kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*) (Machrus, 2012). Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif adalah hal penting untuk dapat menjadikan seseorang menjadi kreatif. Hal ini tertulis pada tujuan pendidikan Indonesia.

Tujuan pendidikan indonesia dalam (Permendikbud Nomor 67 tahun 2013) tertulis bahwa Tujuan Pendidikan Nasional dalam Kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan

bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Hal itu menyatakan bahwa untuk dapat bersaing di masyarakat, bangsa, negara, dan dunia, salah satu sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah kreatif sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 (Suhandoyo dan Wijayanti, 2016). Oleh karena itu kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang harus digali oleh guru seiring dengan perkembangan jaman.

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk menggali kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan cara siswa menyelesaikan soal matematika yang mampu memunculkan kemampuan berpikir kreatif. Karena “kemampuan berpikir kreatif membantu siswa dalam mengemukakan pendapat atau jawaban dari persoalan dengan berbagai solusi jawaban” (Muthaharah dkk, 2018). Salah satu soal yang dapat memunculkan kemampuan berpikir kreatif adalah soal yang memiliki banyak cara penyelesaian.

Dalam menyelesaikan soal matematika siswa hanya mencontoh dan mencatat cara menyelesaikan soal yang telah dikerjakan oleh gurunya (Hendriana dalam Hidayat, 2012). Pada saat siswa dihadapkan oleh soal yang berbeda dengan soal latihan yang diberikan oleh guru, siswa akan kesulitan karena tidak tahu langkah pertama yang harus dilakukannya dalam menyelesaikan soal tersebut (Astuti, 2017). Begitu pula dengan siswa dalam menyelesaikan soal yang memiliki banyak cara penyelesaian yang jelas berbeda dengan soal yang diberikan guru. Karena menurut (Astuti, 2017) situasi pengajaran di Indonesia lebih menekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap persoalan yang diberikan. Oleh karena itu, siswa jika dihadapkan dengan soal yang berbeda dengan soal yang dicontohkan guru dan soal yang memiliki banyak cara penyelesaian siswa

akan mengalami kesulitan karena siswa hanya terbiasa menyelesaikan soal seperti soal yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa lebih memilih untuk menyerah terhadap kesulitan yang dihadapi (Astuti, 2017). Dalam keadaan seperti ini, siswa membutuhkan kemampuan untuk bertahan menghadapi kesulitan.

Kemampuan untuk bertahan menghadapi kesulitan adalah *adversity* (stoltz dalam Astuti, 2017). (Astuti, 2017) juga menjelaskan tentang *Adersity Quotient (AQ)*. *Adversity Quotient* atau yang disingkat dengan *AQ* adalah hasil pengukuran kemampuan untuk bertahan dan mengatasi kesulitan terhadap masalah yang dihadapi (Astuti, 2017). (Aini, 2018) juga menjelaskan bahwa *Adversity Quotient (AQ)* adalah suatu kemampuan dalam mengubah, mengolah sebuah permasalahan atau kesulitan dan menjadikannya tantangan untuk diselesaikan.

Adversity Quotient (AQ) dikelompokkan menjadi 3 kategori menurut Stoltz, yaitu: *quitter* (*AQ* rendah), *camper* (*AQ* sedang), dan *climber* (*AQ* tinggi) (Stoltz dalam Fauziyah, 2013). *Quitters* merupakan kelompok orang yang kurang memiliki kemauan untuk menerima tantangan dalam hidupnya. *Campers* merupakan kelompok orang yang sudah memiliki kemauan untuk berusaha menghadapi masalah dan tantangan yang ada tetapi mereka berhenti karena merasa sudah tidak mampu lagi. Sedangkan *climbers* merupakan kelompok orang yang memilih untuk terus bertahan untuk berjuang menghadapi berbagai macam hal yang akan terus menerjang, baik itu dapat berupa masalah, tantangan, hambatan, serta hal – hal lain yang terus didapat setiap harinya (Fauziyah, 2013).

Berdasarkan uraian diatas, yang diharapkan dengan kenyataan yang ada tidak sesuai. Diperlukannya analisis yang mendalam tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dengan siswa yang memiliki AQ berbeda. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Kajian Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ)”**

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, dalam penelitian ini, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dalam menyelesaikan soal matematika ditinjau dari kategori *AQ climber*?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dalam menyelesaikan soal matematika ditinjau dari kategori *AQ camper*?
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dalam menyelesaikan soal matematika ditinjau dari kategori *AQ quitter*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, peneliti merumuskan tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP yang memiliki kategori *AQ climber* dalam menyelesaikan soal matematika
2. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP yang memiliki kategori *AQ camper* dalam menyelesaikan soal matematika
3. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa SMP yang memiliki kategori *AQ quitter* dalam menyelesaikan soal matematika

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini dapat memberikan deskripsi tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan matematika ditinjau dari *Adversity Quotient (AQ)*. Jika deskripsi mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa ditinjau dari *Adversity Quotient (AQ)* telah diketahui maka penelitian ini dapat memberikan informasi tentang kemampuan berpikir kreatif siswa dengan kategori AQ yang berbeda-beda.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan penyempurnaan pembelajaran ketika telah diketahui kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa dengan AQ yang berbeda-beda supaya guru dapat menentukan pembelajaran yang sesuai untuk keadaan tersebut.

c. Bagi Siswa

Secara tidak langsung penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa ketika guru melakukan pembelajaran yang memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa.

d. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti dapat menambah pengalaman dan wawasan pengetahuan dan ilmu pendidikan. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi atau acuan untuk melakukan penelitian berikutnya.

E. Definisi Operasional

Supaya tidak terjadi kesalahan pemahaman mengenai istilah yang digunakan, maka peneliti menegaskan istilah-istilah yang digunakan di bawah ini sebagai berikut;

1. Kajian

Kajian adalah hasil dari mempelajari, memeriksa, menyelidiki atau menelaah baik buruknya suatu perkara.

2. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kesanggupan untuk melakukan suatu rangkaian tindakan yang dilakukan untuk menyelesaikan soal dengan jawaban yang benar, menggunakan lebih dari satu cara yang berbeda, dan menyelesaikan soal dengan cara penyelesaian yang benar-benar baru dan berbeda dengan cara yang sudah ada

3. Menyelesaikan Soal

Menyelesaikan soal adalah menyelesaikan atau menemukan jalan keluar dari pertanyaan yang diberikan.

4. Soal Matematika

Soal matematika adalah suatu soal yang dianggap sebagai masalah yakni soal yang memerlukan keaslian berpikir dan dapat memunculkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikannya

5. *Adversity Quotient (AQ)*

Adversity Quotient (AQ) adalah kecerdasan yang dimiliki oleh individu untuk mampu bertahan dan mengatasi kesulitan terhadap masalah yang dihadapi. Setiap individu yang memiliki AQ berbeda memiliki cirri-ciri sebagai berikut:

- a. *Climber* adalah orang yang tidak pernah menyerah dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Dalam kehidupan nyata orang tipe *climber* akan terus bergerak maju dan melihat tantangan sebagai peluang.
- b. *Camper* adalah orang yang hanya berusaha sekedarnya saja. Dalam kehidupan nyata orang tipe *camper* akan cepat merasa puas dengan apa yang telah dicapai dan cenderung tidak ingin mengambil resiko meskipun terdapat peluang dan kesempatan besar di depan mata.
- c. *Quitter* adalah orang yang tidak memiliki semangat sama sekali. Ketika dihadapkan dengan masalah, orang tipe *quitter* berusaha untuk menjauh dan tidak mencoba menyelesaikan masalah tersebut. Orang-orang seperti ini sangat pesimis dan mudah menyerah sehingga jauh dari kata sukses.