

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak bisa diabaikan keberadaannya. Dengan adanya pendidikan manusia dapat berkembang sesuai dengan situasi yang dihadapi dalam perkembangan zaman sekarang ini. Pendidikan sebagai pengalaman belajar berlangsung baik dalam lingkungan budaya dalam masyarakat hasil rekayasa manusia, maupun dalam lingkungan alam yang terjadi dengan sendirinya tanpa rekayasa manusia.² Pentingnya pendidikan juga telah dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.³

Dalam Kurikulum 2013, Standar Kompetensi (2013) menyebutkan bahwa untuk menghadapi tantangan perkembangan IPTEK dan informasi diperlukan sumber daya yang memiliki ketrampilan tinggi yang

² Redja Mudyaharjo, *Filsafat Ilmu Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2006), hal. 14

³ Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, (Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan, 2006), hal. 5

melibatkan pemikiran kritis sistematis, logis, *kreatif* dan kemampuan bekerja sama yang efektif. Cara berpikir tersebut harus dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika. Kemudian pada salah satu tujuan pembelajaran matematika dalam Kurikulum tersebut menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan *aktifitas kreatif* yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba. Sedang dalam salah satu prinsip kegiatan belajar mengajarnya juga menyebutkan tentang mengembangkan kreativitas siswa.⁴

Dengan demikian kurikulum tersebut mengisyaratkan pentingnya kreativitas, aktivitas kreatif dan pemikiran (berpikir) kreatif dalam pembelajaran matematika. Selain itu kurikulum tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Tetapi, kenyataan di kelas, guru lebih sering menggunakan tes tertulis dengan soal-soal yang rutin daripada menggunakan soal-soal yang mengandung pemecahan masalah. Berarti kemampuan berpikir kreatif masih jarang diperhatikan.

Dalam kehidupan nyata banyak masalah yang memerlukan matematika untuk pemecahannya. Menyadari peranan penting matematika dalam menyelesaikan masalah sehari-hari, siswa perlu diajarkan pemecahan masalah.

⁴ Ibid. hal 6

Pemecahan masalah adalah suatu cara yang dilakukan seseorang dengan menggunakan pengetahuan, ketrampilan, dan pemahaman untuk memenuhi tuntutan dari situasi yang tidak rutin.⁵

Pemecahan masalah, diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh siswa untuk menemukan jawaban terhadap pertanyaan (masalah) yang dihadapi. Tahap-tahap pemecahan masalah meliputi: memahami masalah, menentukan rencana pemecahan masalah, mengerjakan sesuai rencana, dan memeriksa kembali jawaban yang diperoleh beserta langkah-langkah memperoleh jawaban tersebut. Masalah sendiri diartikan sebagai pertanyaan yang menghadirkan suatu tantangan (*challenge*) yang tidak dapat dipecahkan dengan suatu prosedur rutin yang sudah diketahui siswa.⁶

Tujuan siswa dilatih menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah adalah untuk meningkatkan motivasi dan menumbuhkan sifat kreatif. Dalam menyelesaikan masalah, setiap siswa memerlukan waktu yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh motivasi untuk menyelesaikan masalah dan strategi yang digunakan dalam memecahkan masalah yang berbeda.⁷

Untuk mengungkapkan atau menjangkau manusia kreatif itu sebaiknya kita menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka (*divergen*), pertanyaan

-
- ⁵ Krulik, Stephen & Rudnick, Jesse A. (1995). *The New Sourcebook for Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary School*. Needham Heights: Allyn & Bacon
- ⁶ Warli. 2010. Profil Kreativitas Siswa yang Bergaya Kognitif Reflektif dan Siswa yang Bergaya Kognitif Implusif dalam Memecahkan Masalah Geometri. *Disertasi* Tidak di Publikasikan. Surabaya : UNESA.
- ⁷ Russefendi, E.T. (1988). *Pengantar Kepada Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika dan Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito

yang jawabannya bisa lebih dari sebuah dan tidak bisa diperkirakan dari sebelumnya. Di samping itu pertanyaan divergen menuntut yang ditanya untuk menduga, membuat hipotesis, mengecek benar tidaknya hipotesis, meninjau penyelesaian kita secara menyeluruh dan mengambil kesimpulan.⁸

Menggunakan masalah terbuka dapat memberi siswa banyak pengalaman dalam menafsirkan masalah, dan mungkin membangkitkan gagasan yang berbeda bila dihubungkan dengan penafsiran yang berbeda. Perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar.⁹

Dalam suasana non-otoriter, ketika belajar atas prakarsa sendiri dapat berkembang karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru, dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat kebutuhannya, maka kemampuan kreatif dapat tumbuh subur. Agar ketrampilan berpikir kreatif siswa meningkat, maka salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan pendekatan pemecahan masalah. Cara untuk meningkatkan berpikir kreatif yaitu melalui pendekatan.

Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan bermacam-macam kemungkinan jawaban. Pemecahan masalah apabila menerapkan berpikir kreatif, akan menghasilkan banyak ide-ide yang

⁸ Ibid. hal.30

⁹ Munandar, S.C. Utami. (2003). *Kreativitas & Keberbakatan. Strategi Mewujudkan potensi kreatif & Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

berguna dalam menemukan penyelesaian masalah. pemecahan masalah.¹⁰ Weisberg dalam Haylock menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara pemecahan masalah dengan kemampuan berpikir kreatif

Berpikir kreatif sebagai kombinasi antara berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tapi masih dalam kesadaran. Ketika seseorang menerapkan berpikir kreatif dalam suatu praktek pemecahan masalah, pemikiran divergen menghasilkan banyak ide yang berguna dalam menyelesaikan masalah. Dalam berpikir kreatif dua bagian otak akan sangat diperlukan. Keseimbangan antara logika dan kreativitas sangat penting. Jika salah satu menempatkan deduksi logis terlalu banyak, maka kreativitas akan terabaikan. Dengan demikian untuk memunculkan kreativitas diperlukan kebebasan berpikir tidak di bawah kontrol dan tekanan.¹¹

Menggunakan masalah terbuka dapat memberi siswa banyak sumber pengalaman dalam menafsirkan masalah, dan mungkin pembangkitan solusi berbeda dihubungkan dengan penafsiran yang berbeda. Siswa tidak hanya dapat menjadi fasih dalam membangkitkan banyak masalah dari sebuah situasi, tetapi mereka dapat juga mengembangkan fleksibilitas dengan mereka membangkitkan banyak solusi pada sebuah masalah.

¹⁰ Pehkonen, Erkki (1997). *The State-of-Art in Mathematical Creativity*. ZDM Volum 29 (June 1997) Number 3. Electronic Edition ISSN 1615-679X.

¹¹ Ibid, hal.4

Melalui cara ini siswa juga dapat dikembangkan dalam menghasilkan pemecahan yang baru.¹²

Berpikir kreatif dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak kemungkinan jawaban dan cara dalam memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur dengan fleksibilitas, kebaruan, dan kefasihan. Fleksibilitas yaitu kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan berbagai cara yang berbeda. Kebaruan yaitu kemampuan siswa dalam membuat berbagai jawaban yang berbeda dan benar dalam memecahkan masalah. Jawaban yang berbeda yaitu jawaban-jawaban yang diperoleh tidak sama dan tidak membentuk suatu pola tertentu. Kefasihan yaitu kemampuan siswa dalam membuat jawaban yang beragam dan benar dalam memecahkan masalah. Jawaban yang beragam yaitu jawaban yang diperoleh tidak sama dan membentuk pola tertentu. Contoh “Tentukan dua bilangan yang jumlahnya 5”. Jika jawaban siswa berpola $1+4$, $2+3$, $3+2$, $4+1$, dan seterusnya, maka jawaban tersebut memenuhi kefasihan tetapi tidak memenuhi kebaruan. Jika jawaban siswa $\frac{1}{2} + 4\frac{1}{2}$, $8 + (-3)$, $0,25 + 4,25$, dan seterusnya, maka jawaban tersebut tidak berpola dan memenuhi kebaruan sekaligus kefasihan.

Ditengah masalah yang dihadapi siswa dan untuk dapat mempertahankan motivasi diri, dibutuhkan daya juang siswa agar dapat meraih yang maksimal. Beragam masalah dihadapi setiap orang dengan cara

¹² Silver, Edward A. (1997). *Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Thinking in Problem Posing* ZDM Volum 29 (June 1997) Number 3. Electronic Edition ISSN 1615-679X.

yang berbeda, dan hasilnya ada yang gagal dan ada yang berhasil. Salah satu aspek yang menjadi faktor penyebab kesuksesan dan kegagalan adalah kemampuan seseorang dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah hidupnya yang disebut dengan *Adversity Quotient (AQ)*

AQ adalah tolok ukur untuk mengetahui kadar respon terhadap kesulitan dan merupakan peralatan praktis untuk memperbaiki responrespon terhadap kesulitan. AQ pada intinya membahas tentang ketahanan seseorang untuk berusaha mencapai sesuatu yang paling tinggi, menurut ukuran kemampuan yang dimiliki dan dilakukan dengan terus menerus.

Konsep ini muncul dikarenakan konsep IQ (intelligence quotient) yang menggambarkan tingkat kecerdasan individu dan EQ (emotional quotient) yang menggambarkan aspek afektif dan keefektifan dalam berinteraksi dengan orang lain dianggap kurang dapat memprediksi keberhasilan seseorang.

Dalam kenyataannya, individu yang cerdas dan tidak baik secara emosional terkadang tidak mendapatkan kesuksesan dalam hidupnya karena mereka cepat menyerah bila dihadapkan pada kesulitan atau kegagalan dan pada akhirnya mereka berhenti menya-nyiaikan kemampuan IQ dan EQ yang dimilikinya. Ini menunjukkan bahwa IQ dan EQ kurang bisa menjadi prediktor dalam kesuksesan seseorang.

Daya juang berperan besar dalam mempengaruhi usaha seseorang dalam mengatasi kesulitan –kesulitan yang dialaminya. Individu yang mempunyai AQ yang kuat akan mampu mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya.

AQ sangat penting bagi kehidupan, diantaranya berperan dalam mempengaruhi daya saing, produktivitas, kreativitas, motivasi, pengambilan resiko, perbaikan, ketekunan, belajar serta cara merangkul perubahan. Dengan demikian, siswa diharapkan memiliki AQ yang tinggi sehingga mampu menghadapi daya saing ketika terjun di masyarakat. AQ juga turut mempengaruhi produktivitas, serta cara-cara menyesuaikan diri dengan perubahan sehingga kesuksesan akan dapat diraih sekalipun masalah-masalah datang sebagai penghalang. Selama masih disekolah, AQ ini jelas akan berpengaruh terhadap motivasi, ketekunan dan belajar siswa.

AQ tidak bisa muncul dengan sendirinya, ada beberapa hal yang ikut mempengaruhi, diantaranya berasal dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang ikut mempengaruhi AQ antara lain genetika, keyakinan, bakat, hasrat atau kemauan, karakter, kinerja, kecerdasan, dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi AQ adalah pendidikan dan lingkungan. Pendidikan berpengaruh karena turut mengembangkan pengetahuan dan kecerdasan yang dimiliki seseorang, pembentukan kebiasaan yang sehat, perkembangan keterampilan dan kinerja yang dihasilkan. Lingkungan tempat individu tinggal dapat mempengaruhi bagaimana beradaptasi dan memberikan respon kesulitan yang dihadapi.

Pada dasarnya manusia adalah makhluk yang sempurna karena memiliki potensi- potensi hebat yang tidak dimiliki oleh makhluk hidup lainnya. Salah satunya ialah AQ yang merupakan suatu potensi luar biasa dimana

dengan potensi tersebut seseorang dapat mengubah hambatan menjadi peluang.

Selain AQ dasar pemikir kreatif yaitu mempunyai lebih dari satu jawaban untuk kebanyakan pertanyaan dan mempunyai lebih dari satu penyelesaian untuk masalah-masalah yang diajukan padanya. Tipe pemecahan masalah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif itu adalah *what's another way*.¹³

What's another way menuntut siswa untuk memecahkan masalah dengan menggunakan lebih dari satu cara dan tidak menutup kemungkinan siswa akan memperoleh jawaban yang beragam dan berbeda. Sehingga cara ini dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

What's another way merupakan salah satu cara guru untuk mengembangkan ketrampilan berpikir kreatif sekaligus berpikir kritis dengan memberikan masalahmasalah melalui jawaban-jawaban yang diperolehnya.¹⁴

Pada saat siswa telah menemukan jawaban, dan memeriksa jawaban tersebut, maka guru dapat menantang siswa untuk mencari cara lain untuk menemukan jawaban itu. Guru dapat mengajukan pertanyaan “Bagaimana cara lain untuk memecahkan masalah tersebut? Apakah kamu menemukan jawaban lain?”. Tantangan ini mendorong siswa untuk menemukan strategi/pola lain dalam menjawab masalah. Siswa dipaksa untuk memikirkan cara-cara lain untuk menjawab masalah. *what's another way*

¹³ Harris, Robert. (1997). *Introduction to Problem Solving*. crebook3.

¹⁴ Ibid.hal 2

sebagai suatu cara yang sangat baik untuk mempraktekkan berpikir kreatif (*This activity is an excellent way to practice creative thinking*).

Pemecahan masalah kemungkinan mempunyai lebih dari satu cara penyelesaian. Hal ini memberi kesempatan baik bagi siswa dan guru untuk menemukan penyelesaian yang baru. Hal ini juga menjadi kesempatan yang baik bagi siswa untuk menjadi "guru" pada saat siswa menjelaskan penyelesaian masalah yang dia temukan. Jadi pemecahan masalah tipe *what's another way* dapat juga digunakan untuk melatih kemampuan komunikasi siswa.¹⁵

Berdasarkan uraian tersebut, akan diteliti Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Tipe "*What's Another Way*" Ditinjau Dari *Adversity Quotient* (AQ) di MAN 1 Tulungagung Tahun 2019/2020.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa berkemampuan *climber* dalam memecahkan masalah matematika tipe "*what's another way*" ditinjau dari AQ di Kelas X MAN 1 Tulungagung Tahun ajaran 2019/2020 ?
2. Bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa berkemampuan *camper* dalam memecahkan masalah matematika tipe "*what's another way*" ditinjau dari AQ di Kelas X MAN 1 Tulungagung Tahun ajaran 2019/2020 ?

¹⁵ Lunz, Jody Ann. (2005). *Mathematical Problem Solving Strategies*.hal. 15

3. Bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa berkemampuan *quitter* dalam memecahkan masalah matematika tipe “*what’s another way*” ditinjau dari AQ di Kelas X MAN 1 Tulungagung Tahun ajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan profil kemampuan berpikir kreatif siswa *climber* dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way*”.
2. Mendeskripsikan profil kemampuan berpikir kreatif siswa *camper* dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way*”.
3. Mendeskripsikan profil kemampuan berpikir kreatif siswa *quitter* dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way*”.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Kegunaan penelitian ini secara teoritis adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengembangkan teori dan konsep yang berkaitan dengan profil berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika tipe “*what’s another way*” ditinjau dari AQ.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi psikologi pendidikan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada

mengenai profil berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika tipe “*what’s another way*” ditinjau dari AQ.

- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya yang berkaitan dengan profil berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika tipe “*what’s another way*” ditinjau dari AQ.

2. Secara Praktis

Kegunaan penelitian ini secara praktis adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Mengetahui profil berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika tipe “*what’s another way*” ditinjau dari AQ khususnya sehingga diharapkan mampu membuat perencanaan pembelajaran matematika yang lebih sesuai atau tepat.

b. Bagi Siswa

Mengetahui profil berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika tipe “*what’s another way*” ditinjau dari AQ khususnya, sehingga siswa termotivasi untuk dapat meningkatkan kecerdasan logis matematis dan mengurangi kecemasan terhadap matematika.

c. Bagi Sekolah

Mengetahui profil berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika tipe “*what’s another way*” ditinjau dari AQ khususnya, sehingga diharapkan mampu mengambil tindakan ke depan demi kemajuan bersama serta dapat memberikan sumbangan bagi

sekolah dalam usaha perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dan masukan dalam pembelajaran yaitu bagaimana seharusnya peneliti melakukan penelitian dan mengajarkan matematika dengan asyik dan menyenangkan tanpa adanya ketegangan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan serta dapat dikembangkan menjadi karya penelitian lain yang lebih sempurna.

E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah yang digunakan.

Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

- a. Profil Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pandangan dari samping (wajah orang); lukisan (gambar) orang dr samping; sketsa biografis; penampang (tanah, gunung, dsb); grafik atau ikhtisar yg memberikan fakta tentang hal-hal khusus.¹⁶
- b. Kemampuan adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.¹⁷

¹⁶ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta, Balai Pustaka, 1989).hal.882

¹⁷ Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal.39

- c. Berpikir Kreatif adalah Menurut Siswono berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan ide-ide baru, dan inspirasi ide-ide yang tidak terduga.¹⁸ Artinya berpikir kreatif melibatkan rasio dan intuisi untuk menemukan hal baru yang sesuai dengan konsep-konsep yang ada.
- d. Pemecahan Masalah (*problem solving*) menurut *Polya, Problem solving as an attempt to find the way out from one difficulty and reach the unreachable objective that cannot be solve at once.*¹⁹ Pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai tujuan yang tidak segera dapat dicapai.
- e. *What's another way* merupakan salah satu cara untuk memperluas suatu masalah. Cara ini didasarkan pada pendapat Krulik dan Rudlick bahwa suatu masalah tidak akan pernah berhenti karena jawabannya telah ditemukan, sehingga suatu masalah harus diperluas diluar jawabannya dengan cara lain untuk memecahkan masalah.²⁰
- f. *Adversity Quotient* (AQ) adalah tolok ukur untuk mengetahui kadar respon terhadap kesulitan dan merupakan peralatan praktis untuk memperbaiki responrespon terhadap kesulitan. AQ pada intinya membahas tentang ketahanan seseorang untuk berusaha mencapai

¹⁸ Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, 2008. Hal. 16

¹⁹ George Polya, *How to Solve It: A New Aspect of Mathematics method* (2 ed), (Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1985) hal. 52

²⁰ Krulik, Stephen & Rudnick, Jesse A. (1995). *The New Sourcebook for Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary School*. Needham Heights: Allyn & Bacon. hal.45-47

sesuatu yang paling tinggi, menurut ukuran kemampuan yang dimiliki dan dilakukan dengan terus menerus.²¹

2. Secara Operasional

Menurut peneliti judul penelitian ini “profil berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika tipe “*what’s another way*” ditinjau dari AQ adalah siswa memiliki kemampuan matematis salah satunya adalah berpikir kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika, diharapkan siswa mampu dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah matematika pada materi SPLTV.

Peneliti mengukur tingkat pencapaian berpikir kreatif siswa dengan jalan menetapkan derajat pencapaian. Untuk menetapkan derajat pencapaian, diberikan suatu tes yang berisi tentang soal-soal untuk mendorong cara berpikir kreatif siswa. Peneliti juga menambahkan data wawancara dan lembar tes untuk mengetahui kualitas berpikir kreatif siswa. Dengan memberikan penilaian untuk setiap jawaban (baik dari tes maupun wawancara) siswa maka peneliti dapat menetapkan derajat pencapaian yang diperoleh oleh setiap siswa. Dengan menggunakan data tersebut dapat menentukan tingkatan dari kualitas berpikir kreatif siswa, apakah siswa tersebut masuk kedalam tingkatan *climbers*, *campers*, *quitters* menurut stoltz.

²¹ Popi Sopiadin & Sohari Sahrani, *Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hal. 152

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis.

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 3 bagian, yaitu:

A. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

B. Bagian Utama (Inti)

Bagian isi merupakan bagian pokok skripsi yang terdiri dari 6 bab, yaitu sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada pendahuluan terdiri dari: konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

2. Bab II Kajian Teori

Pada kajian teori terdiri dari: kemampuan berpikir kreatif , penyelesaian masalah matematika, adversity quotient , profil kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika , materi

persamaan linier dua variabel, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada metode penelitian terdiri dari: rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisa data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian terdiri dari: deskripsi data, analisa data, dan temuan penelitian

5. Bab V Pembahasan

Pada bab lima berisi mengenai pembahasan fokus penelitian yang telah dibuat yaitu profil kemampuan berpikir kreatif siswa *climber*, *camper* dan *quitter* dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way* ditinjau dari AQ ,

6. Bab VI Penutup

Pada penutup terdiri dari: kesimpulan dan saran-saran.

C. Bagian Akhir

Bab akhir terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, serta riwayat hidup peneliti.