

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata didik (mendidik), yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian : proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik.<sup>2</sup>

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup> Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tersebut, salah satu kemampuan atau potensi yang harus dikembangkan adalah berpikir kreatif.

---

<sup>2</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/Pendidikan>, diakses pada 30 Agustus 2020

<sup>3</sup> *Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional*, <http://lppks.kemendikbud.go.id>, hal. 3, diakses pada 26 November 2020

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika. Proses berpikir kreatif yang dimaksud dalam matematika adalah siswa mampu menyelesaikan suatu persoalan matematika yang lebih menekankan proses menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru dan unik.<sup>4</sup> Kemampuan berpikir kreatif pada matematika merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka.<sup>5</sup>

Dalam pembelajaran matematika, guru seringkali memberikan soal-soal rutin yang hanya memiliki satu jawaban benar sesuai dengan buku teks. Selain itu, pembelajarannya lebih menekankan pada pemberian rumus dan penggunaan rumus secara langsung dalam menyelesaikan soal. Hal tersebut membuat siswa cenderung menghafal solusi masalah atau rumus jadi sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru.<sup>6</sup>

Ada tiga indikator yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif yaitu, kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*). Kefasihan (*fluency*) adalah jika siswa mampu menyelesaikan matematika dengan beberapa alternatif jawaban (beragam) dan benar, kemudian fleksibilitas (*flexibility*) adalah jika siswa mampu menyelesaikan masalah matematika dengan cara yang berbeda, sedangkan kebaruan (*novelty*) adalah jika siswa mampu menyelesaikan masalah

---

<sup>4</sup> Ranti Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Climber", dalam *Jurnal Program Study Pendidikan Matematika*, no. 2 (2019): 324

<sup>5</sup> Muthaharah, Y.A., Kriswandani & Prihatnani, "Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Sisi Datar", dalam *Jurnal Mitra Pendidikan*, no. 1 (2018): 64

<sup>6</sup> Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP...", hal 324

matematika dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar dan satu jawaban yang tidak bisa dilakukan oleh siswa pada tahap perkembangan mereka atau tingkat pengetahuannya.<sup>7</sup>

Berdasarkan penelitian dan penilaian yang dilakukan oleh *The Global Creativity Index* (CGI) pada tahun 2015 yang meliputi aspek teknologi, bakat, dan daya tahan, Indonesia berada peringkat 115 dari 139 negara yang menjadi sampel penelitian.<sup>8</sup> Dari data tersebut diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif di Indonesia masih jauh berada di bawah negara lain.

Data hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 2 Papar Kabupaten Kediri menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa belum optimal. Siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan permasalahan matematika dan dalam mengerjakan soal cenderung menggunakan cara atau langkah-langkah yang telah diajarkan oleh guru. Siswa juga lebih suka bertanya kepada teman dibandingkan dengan guru. Selain itu, siswa lebih memilih untuk menyerah ketika dihadapkan dengan persoalan yang sulit.

Pengembangan konsep berpikir kreatif pada matematika dapat membuat siswa putus asa dan menyerah, sehingga dibutuhkan sebuah kemampuan lain agar siswa mampu bertahan dan mampu mengubah kesulitan-kesulitan yang ditemui menjadi peluang untuk dirinya lebih maju. Kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengamati kesulitan dan mengolah kesulitan tersebut dengan kecerdasan yang

---

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> *Compilation Data from Florida, et al. (1015). The authors are in Martin Property Institute.*

dimiliki sehingga menjadi sebuah tantangan untuk diselesaikan dikenal dengan *Adversity Quotient* (AQ).<sup>9</sup>

Siswa yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) baik akan mampu bertahan menghadapi soal-soal yang rumit dan membutuhkan analisis yang ditemui selama pembelajaran di kelas maupun dalam soal-soal matematika, sebaliknya siswa dengan *Adversity Quotient* (AQ) rendah akan mudah stress dan menunjukkan sikap tidak antusias selama pembelajaran matematika serta mudah menyerah dan putus asa saat menyelesaikan soal-soal yang rumit.<sup>10</sup>

Perbedaan respon siswa dalam menghadapi soal yang rumit disebabkan karena setiap individu memiliki cara dan pola berpikir yang berbeda-beda dalam memecahkan masalah matematika. Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan berpikirnya. Terdapat siswa yang mampu memecahkan masalah matematika dengan sangat baik, ada siswa yang menunjukkan kemampuan biasa saja, dan ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematika. Kemampuan individu untuk memecahkan masalah dipengaruhi oleh kemampuan menghadapi rintangan. *Adversity Quotient* (AQ) dianggap memiliki peran penting dalam memecahkan masalah.<sup>11</sup>

AQ dapat menjadi indikator untuk melihat seberapa kuatkah seseorang dapat terus bertahan dalam suatu masalah yang sedang dihadapinya. Selain itu juga, AQ dapat dijadikan indikator untuk melihat bagaimanakah seseorang dapat mengatasi

---

<sup>9</sup> Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP...", hal 324

<sup>10</sup> *Ibid.*

<sup>11</sup> Alfiyah Chusnul Hidayah, "Proses Berfikir Pemecahan Masalah Siswa Hatyaiwittayalaisomboonklanya School Thailand Ditinjau Dari Adversity Quotient Tipe Climbers", dalam *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2018*, no.2, (2018): 253

masalahnya, apakah mereka dapat keluar sebagai pemenang, atautkah mereka mundur dditengah jalan, atau bahkan tidak mau menerima tantangan sedikitpun.<sup>12</sup>

AQ seseorang dapat dikelompokkan ke dalam tiga tipe AQ, yaitu: *Quitters*, *Campers*, dan *Climbers*. Siswa yang memiliki tipe *Quitters*, mudah putus asa dan berhenti. Siswa *Campers* berusaha untuk menghadapi tantangan yang ada dan mencoba untuk menyelesaikan persoalan yang di hadapi. . Siswa tipe *Climbers*. Merupakan siswa yang selalu berupaya mencapai puncak kesuksesan dan memiliki keinginan yang kuat untuk berusaha menyelesaikan persoalan yang dihadapi.<sup>13</sup>

Tipe AQ yang pertama yaitu *Quitters*. Tak diragukan lagi, ada banyak orang yang memilih untuk keluar, menghindari kewajiban, mundur, dan berhenti. Mereka ini disebut *Quitters* atau orang-orang yang berhenti.<sup>14</sup> *Quitters* menjalani kehidupan yang tidak terlalu menyenangkan. Mereka meninggalkan impian-impianya dan memilih jalan yang mereka anggap lebih datar dan lebih mudah. Dan, saat yang paling memilukan dan menyedihkan adalah sewaktu mereka menoleh ke belakang dan melihat kehidupan yang telah dijalani ternyata tidak menyenangkan, inilah nasib *Quitters*, orang yang berhenti.<sup>15</sup>

Tipe yang kedua adalah *Campers*. Para *Campers* adalah *satis-ficer* (dari kata *satisfied* = puas dan *suffice* = mencukupi). Mereka puas dengan mencukupkan diri,

---

<sup>12</sup> Rany Widyastuty, “Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika berdasarkan Teori Polya ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Climber”, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Al- Jabar*, no. 2 (2015) : 186

<sup>13</sup> Purwasih, “Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP...,” hal 325

<sup>14</sup> Paul G. Stoltz, *Adversity Quotient; Mengubah Hambatan Menjadi Tantangan*, terj. T. Hermaya, (Jakarta : Grasindo, 2000), hal. 18

<sup>15</sup> *Ibid.*, hal. 20

dan tidak mau mengembangkan diri. *Campers* mungkin merasa cukup senang dengan ilusinya sendiri tentang *apa yang sudah ada*, dan mengorbankan kemungkinan untuk melihat atau mengalami *apa yang masih mungkin terjadi*.,meskipun kita tidak pernah mendengar ada orang yang mendefinisikan kesuksesan sebagai kenyamanan, banyak orang yang kita temui *yakin* bahwa kenyamanan itu sepertinya tujuan akhir mereka. Mereka ini adalah *Campers*.<sup>16</sup>

Tipe yang ketiga adalah *Climbers*. *Climbers* adalah pemikir yang selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan, dan tidak pernah membiarkan umur, jenis kelamin, ras, cacat fisik atau mental, atau hambatan lainnya menghalangi. Dari ketiga jenis individu diatas, hanya *Climbers* yang *menjalani hidupnya secara lengkap*, untuk semua hal yang mereka kerjakan, mereka benar-benar memahami tujuannya dan bisa merasakan gairahnya. *Climbers* tahu bahwa banyak imbalan datang dalam bentuk manfaat-manfaat jangka panjang, dan langkah-langkah kecil sekarang ini akan membawanya pada kemajuan-kemajuanlebih lanjut dikemudian hari. *Climbers* selalu menyambut tantangan-tantangan yang disodorkan kepadanya.<sup>17</sup>

Siswa yang memiliki *Adversity Quotient (AQ)* baik akan mampu bertahan menghadapi soal-soal yang rumit dan membutuhkan analisis yang ditemui selama pembelajaran di kelas maupun dalam soal-soal matematika, sebaliknya siswa dengan *Adversity Quotient (AQ)* rendah akan mudah stress dan menunjukkan sikap tidak

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, hal. 21-22

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal. 23-24

antusias selama pembelajaran matematika serta mudah menyerah dan putus asa saat menyelesaikan soal-soal yang rumit.<sup>18</sup>

Saat ini pengembangan kreativitas telah menjadi salah satu fokus pembelajaran matematika. Salah satu topik dalam matematika yang berpotensi sebagai sarana pengembangan kreativitas pencapaian kemampuan berpikir kreatif adalah materi bangun datar pada kelas VIII semester 2. Penelitian akan dilakukan di SMP Negeri 2 Papar Kabupaten Kediri. Dari uraian sebelumnya, peneliti telah menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa di SMP Negeri 2 Papar masih tergolong rendah.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengangkat topik mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa yang mana dapat membuat siswa putus asa dan menyerah, sehingga dibutuhkan sebuah kemampuan lain agar siswa mampu bertahan dan mampu mengubah kesulitan-kesulitan yang ditemui menjadi peluang untuk dirinya lebih maju. Kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengamati kesulitan dan mengolah kesulitan tersebut dengan kecerdasan yang dimiliki sehingga menjadi sebuah tantangan untuk diselesaikan yang dikenal dengan *Adversity Quotient* (AQ).

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dikemukakan, fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

---

<sup>18</sup> Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP..." hal 325

1. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Papar Kabupaten Kediri dengan *Adversity Quotient* (AQ) tipe *Quitter* (rendah).
2. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Papar Kabupaten Kediri dengan *Adversity Quotient* (AQ) tipe *Camper* (sedang).
3. Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Papar Kabupaten Kediri dengan *Adversity Quotient* (AQ) tipe *Climber* (tinggi).

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendiskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Papar Kabupaten Kediri dengan *Adversity Quotient* (AQ) tipe *Quitter* (rendah).
2. Untuk mendiskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Papar Kabupaten Kediri dengan *Adversity Quotient* (AQ) tipe *Camper* (sedang).
3. Untuk mendiskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII SMPN 2 Papar Kabupaten Kediri dengan *Adversity Quotient* (AQ) tipe *Climber* (tinggi).

### **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

1. Secara Teoritis, peneliti berharap penelitian ini nantinya dapat memberikan gambaran tentang bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ), sehingga baik siswa, guru, dan orang tua bisa lebih mengetahui mengenai masalah kemampuan berpikir kreatif matematis.
2. Secara praktis,
  - a. Bagi Guru, dapat bermanfaat untuk mengetahui bagaimana kemampuan berpikir kreatif matematis yang ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ) pada siswanya.
  - b. Bagi Peserta Didik, dapat mengetahui kemampuan berpikir kreatif matematis yang ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ) pada diri mereka.
  - c. Bagi Sekolah, dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran disekolah.
  - d. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan terkait kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ), dan memperoleh pengalaman yang dapat digunakan sebagai acuan ketika menjadi guru matematika dimasa yang akan datang.

#### **E. Penegasan Istilah**

Untuk memperjelas dan menghindari dari kesalahpahaman dan salah penafsiran istilah dalam judul proposal penelitian ini maka peneliti perlu menjelaskan istilah – istilah penting dalam judul ini :

1. Penegasan Konseptual

a. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika artinya siswa mampu menyelesaikan suatu persoalan matematika lebih menekankan proses menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru dan unik.<sup>19</sup>

b. *Adversity Quotient (AQ)*

*Adversity Quotient (AQ)* merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengamati kesulitan dan mengolah kesulitan tersebut dengan kecerdasan yang dimiliki sehingga menjadi sebuah tantangan untuk diselesaikan.<sup>20</sup>

2. Penegasan Operasional

a. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru atau unik, yaitu sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang berbeda dari solusi yang dihasilkan kebanyakan orang.

b. *Adversity Quotient (AQ)*

*Adversity Quotient (AQ)* adalah kemampuan seseorang dalam menghadapi masalah dan kesanggupan seseorang bertahan hidup dalam menghadapi tantangan.

---

<sup>19</sup> Ranti Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Ditinjau dari *Adversity Quotient Tipe Climber*", dalam Jurnal Program Study Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, Tahun 2019, hal 324

<sup>20</sup> *Ibid*, hal, 324

## **F. Sistematika Pembahasan**

### 1. Bagian awal

Terdiri dari Halaman Sampul Depan, Halaman Judul, Persetujuan, Pengesahan, Pernyataan Keaslian, Motto, Persembahan, Prakata, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lambang dan Singkatan, Daftar Lampiran, Abstrak, Daftar Isi.

### 2. Bagian Inti

BAB I Pendahuluan, terdiri dari (a) Konteks Penelitian, (b) Fokus Penelitian, (c) Tujuan Penelitian. (d) Kegunaan Penelitian, (e) Penegasan Istilah, (f) Sistematika Pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, terdiri dari (a) Deskripsi Teori, (b) Penelitian Terdahulu, (c) Paradigma Penelitian.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari (a) Rancangan Penelitian, (b) Kehadiran Peneliti, (c) Lokasi Penelitian, (d) Sumber Data, (e) Teknik Pengumpulan Data, (f) Analisa Data, (g) Pengecekan Keabsahan Data, (h) Tahap-tahap Penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari (a) Deskripsi Data, (b) Analisis Data, (c) Temuan Penelitian.

BAB V Pembahasan.

BAB VI Penutup, terdiri dari (a) Kesimpulan, (b) Saran.

### 3. Bagian Akhir

Terdiri dari Daftar Rujukan, Lampiran-lampiran.