

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Diskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Analisis**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya). Selain itu dijabarkan pula bahwa analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaah bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.<sup>21</sup> Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah suatu usaha memperoleh informasi terhadap suatu peristiwa untuk selanjutnya disusun sehingga memperoleh pengertian yang detail.

##### **2. Kemampuan**

Kemampuan adalah kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.<sup>22</sup> Kemampuan adalah sebuah penelitian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*, <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/Pendidikan>, diakses pada 20 Januari 2021

<sup>22</sup> Stephen P. Robbins ; Timothy A. Judge, “*Perilaku Organisasi Buku 1*”, Jakarta:Salemba Empat, 2008, Hal.56-66, dari Wikipedia <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kemampuan> diakses pada 30 Agustus 2020.

Menurut wikipedia kemampuan meliputi dua jenis, yaitu:

1) Kemampuan intelektual

Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental seperti berpikir, menalar, dan memecahkan masalah. Individu dalam sebagian besar masyarakat menetapkan kecerdasan, dan untuk alasan yang tepat, pada nilai yang tinggi. Individu yang cerdas juga lebih mungkin menjadi pemimpin dalam suatu kelompok.<sup>24</sup> Dimensi yang paling sering disebutkan yang membentuk kemampuan intelektual adalah : kecerdasan angka, pemahaman verbal, kecepatan persepsi, penalaran induktif, penalaran deduktif, visualisasi spasial.<sup>25</sup>

2) Kemampuan fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan, dan karakteristiknya serupa. Penelitian terhadap berbagai persyaratan yang dibutuhkan dalam ratusan pekerjaan telah mengidentifikasi sembilan kemampuan dasar yang tercakup dalam kinerja dari tugas-tugas fisik. Setiap individu memiliki kemampuan dasar tersebut berbeda-beda.<sup>26</sup>

Contoh Kemampuan :

---

<sup>23</sup> M.D. Dunnette, "Aptitude, Abilities, and Skills", *Handbook of Industri and Organizational Psychology*, Chicago: Rand McNally, 1976, hal.478-483, dari Wikipedia <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kemampuan> diakses pada 30 Agustus 2020.

<sup>24</sup> Stephen P. Robbins ; Timothy A. Judge, "Perilaku Organisasi Buku 1", Jakarta:Salemba Empat, 2008, Hal.56-66, dari Wikipedia <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kemampuan> diakses pada 30 Agustus 2020

<sup>25</sup> M.D. Dunnette, "Aptitude, Abilities, and Skills", *Handbook of Industri and Organizational Psychology*, Chicago: Rand McNally, 1976, hal.478-483, dari Wikipedia <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kemampuan> diakses pada 30 Agustus 2020.

<sup>26</sup> Fleishman, E.A. "Evaluating Physical Abilities Required by Jobs," , *Personnel Administrator*, Juni 1979, hal.82-92. dari Wikipedia <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Kemampuan> diakses pada 30 Agustus 2020.

- a) Kecakapan akademik (Membaca, Logika, Alasan kritis)
- b) Komunikasi antar pribadi (Pidato : mendengarkan dan berbicara, Komunikasi nonverbal, Melek huruf : menulis, membaca)
- c) Keterampilan motorik (Berjalan, seni, kerajinan tangan, olahraga)
- d) Buruh terlatih
- e) Keahlian inovasi

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan kecakapan setiap individu untuk menyelesaikan tugas dalam suatu pekerjaannya, serta menguasai hal-hal yang ingin dikerjakan dalam suatu pekerjaan.

### **3. Berpikir Kreatif**

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>27</sup> Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tersebut, salah satu kemampuan atau potensi yang harus dikembangkan adalah berpikir kreatif.

---

<sup>27</sup> *Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional*, <http://lppks.kemendikbud.go.id>, hal. 3, diakses pada 26 November 2020

Proses berfikir 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>28</sup> Kemampuan berpikir kreatif pada matematika merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan solusi bervariasi yang bersifat baru terhadap masalah matematika yang bersifat terbuka.<sup>29</sup>

Berpikir kreatif secara umum dan dalam matematika merupakan bagian keterampilan hidup yang sangat diperlukan siswa dalam menghadapi kemajuan IPTEK yang semakin pesat serta tantangan, tuntutan dan persaingan global yang semakin ketat. Individu yang diberikan kesempatan berpikir kreatif akan tumbuh sehat dan mampu menghadapi tantangan. Sebaliknya, individu yang tidak diperkenankan berpikir kreatif akan menjadi frustrasi dan tidak puas.<sup>30</sup>

Kemampuan berpikir kreatif matematis memiliki hubungan yang erat pada hasil belajar matematika. Siswa yang memiliki tingkat berpikir kreatif tinggi maka prestasi belajar matematika juga tinggi. Sebaliknya siswa yang memiliki tingkat berpikir kreatif rendah maka prestasi belajar matematika yang dicapai kurang. Maka dapat

---

<sup>28</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>29</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>30</sup> Neng Hanipah, Anik Yuliani & Rippi Maya, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Pada Materi Lingkaran", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. muhammadiyah Metro*, no. 1 (2018): 80

disimpulkan bahwa semakin tinggi kemampuan berpikir kreatif matematika maka akan semakin tinggi hasil belajar.<sup>31</sup>

Ada tiga indikator yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif yaitu, kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*).<sup>32</sup>

1) Kefasihan (*fluency*)

*Fluency* adalah jika siswa mampu menyelesaikan matematika dengan beberapa alternatif jawaban (beragam) dan benar

2) Fleksibilitas (*flexibility*)

*Flexibility* adalah jika siswa mampu menyelesaikan masalah matematika dengan cara yang berbeda

3) Kebaruan (*novelty*)

*Novelty* adalah jika siswa mampu menyelesaikan masalah 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.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa 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.

---

<sup>31</sup> Sugianti, Fanny Hayati & Junitasari, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa pada Materi Persamaan Garis Lurus", dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, no. 6 (2018): 1679

<sup>32</sup> Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP...", hal 324

#### 4. Adversity Quotient

AQ (*Adversity Quotient*) merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengamati kesulitan dan mengolah kesulitan tersebut dengan kecerdasan yang dimiliki sehingga menjadi sebuah tantangan untuk diselesaikan.<sup>33</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>34</sup>

Suksesnya pekerjaan dan hidup seseorang diantaranya ditentukan oleh *Adversity Quotient* (AQ)<sup>35</sup>, AQ berperan penting dalam menentukan kesuksesan seseorang, terlepas dari apapun profesi yang ditekuni.<sup>36</sup> AQ mempunyai tiga bentuk, yaitu: (1) AQ adalah suatu kerangka konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan, (2) AQ adalah suatu ukuran untuk mengetahui respon seseorang untuk menghadapi kesulitan, (3) AQ adalah serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon seseorang.<sup>37</sup>

---

<sup>33</sup> Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP...", hal 324

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> Paul G. Stoltz, *Adversity Quotient; Mengubah Hambatan Menjadi Tantangan*, terj. T. Hermaya, (Jakarta : Grasindo, 2000), hal. 8

<sup>36</sup> Sudarman, "Adversity Quotient Pembangkit Motivasi Siswa dalam Belajar Matematika". Dalam Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan P.MIPA, UNTAD, hal. 36

<sup>37</sup> Paul G. Stoltz, *Adversity Quotient; Mengubah Hambatan...*, hal. 9

*Adversity Quotient* (AQ) dapat menjadi indikator untuk melihat seberapa kuatkah seseorang dapat terus bertahan dalam suatu masalah yang sedang dihadapinya. Selain itu juga, AQ dapat menjadi indikator untuk melihat bagaimanakah seseorang dapat mengatasi masalahnya, apakah mereka dapat keluar sebagai pemenang, ataukah mereka mundur di tengah jalan, atau bahkan tidak mau menerima tantangan sedikit pun.<sup>38</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>39</sup>

#### 1) Tipe *Quitters*

Ada banyak orang yang lebih memilih untuk keluar, menghindari kewajiban, mundur, dan berhenti. Mereka ini disebut *Quitters* atau orang-orang yang berhenti.<sup>40</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

---

<sup>38</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>39</sup> Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP...", hal 325

<sup>40</sup> Paul G. Stoltz, *Adversity Quotient; Mengubah Hambatan...*, hal. 18

mereka menoleh ke belakang dan melihat kehidupan yang telah dijalani ternyata tidak menyenangkan, inilah nasib *Quitters*, orang yang berhenti.<sup>41</sup>

Siswa *Quitters* adalah siswa yang berusaha menjauh dari permasalahan. Ciri-ciri siswa *Quitters*, misalnya: usahanya sangat minim, begitu melihat kesulitan ia akan memilih mundur, dan tidak berani menghadapi permasalahan. Siswa tipe *Quitters* adalah mereka yang beranggapan bahwa matematika itu rumit, membingungkan, dan bikin pusing. Motivasi mereka kurang, sehingga ketika menemukan sedikit kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika mereka menyerah dan berhenti tanpa dibarengi usaha sedikitpun..<sup>42</sup>

## 2) Siswa *Campers*

Para *Campers* adalah *satis-ficer* (dari kata *satisfied* = puas dan *suffice* = mencukupi). Mereka puas dengan mencukupkan diri, 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>43</sup>

Siswa tipe *Campers* merupakan siswa yang tak mau mengambil resiko yang terlalu besar dan merasa puas dengan kondisi atau keadaan yang telah dicapainya saat ini. Ia pun kerap mengabaikan kemungkinan-kemungkinan yang akan didapat. Siswa

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, hal. 20

<sup>42</sup> Sudarman, "Adversity Quotient Pembangkit ....", hal. 37

<sup>43</sup> Paul G. Stoltz, *Adversity Quotient; Mengubah Hambatan....*, hal. 21-22

*Campers* cepat puas atau selalu merasa cukup berada diposisi tengah. Mereka tidak memaksimalkan usahanya walaupun peluang dan kesempatannya ada. Tidak ada usaha untuk lebih giat belajar. Dalam belajar matematika siswa tipe *Campers* tidak berusaha semaksimal mungkin, mereka berusaha sekedarnya saja. Mereka berpandangan bahwa tidak perlu nilai tinggi yang penting lulus, tidak perlu juara yang penting naik kelas.<sup>44</sup>

### 3) Tipe *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-kemajuan lebih lanjut dikemudian hari. *Climbers* selalu menyambut tantangan-tantangan yang disodorkan kepadanya.<sup>45</sup>

Siswa tipe *Climbers* merupakan anak yang mempunyai tujuan atau target. Untuk mencapai target itu, ia mampu mengusahakan dengan ulet dan gigih. Tak hanya itu, ia juga memiliki keberanian dan disiplin yang tinggi. Ibarat orang bertekad

---

<sup>44</sup> Sudarman, "Adversity Quotient Pembangkit ....", hal. 37

<sup>45</sup> Paul G. Stoltz, *Adversity Quotient; Mengubah Hambatan....*, hal. 23-24

mendaki gunung sampai puncak, ia akan terus mencoba sampai yakin berada di puncak gunung. Siswa *Climbers* memiliki motivasi yang tinggi.<sup>46</sup>

Siswa dengan tipe *Climbers* adalah mereka yang senang belajar matematika. Tugas-tugas yang diberikan guru diselesaikannya dengan baik dan tepat waktu. Jika mereka menemukan masalah matematika yang sulit dikerjakan, maka mereka berusaha semaksimal mungkin sampai mereka dapat menyelesaikannya. Mereka tidak mengenal kata menyerah. Mereka mencoba berbagai cara atau metode. Mereka juga memiliki keberanian dan disiplin tinggi. Merekalah yang menjadi peserta olimpiade matematika.<sup>47</sup>

Rumus pengukuran *Adversity Quotient* seseorang adalah  $C + O2 + R + E = AQ$ . Berdasarkan uraian di atas, maka indikator yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari 4 dimensi tersebut yang diuraikan pada Tabel 2.1.<sup>48</sup>

**Tabel 2.1.** Tabel Dimensi Adversity Quotient (CO2R)

No	Dimensi Adversity Quotient (CO2R)	Pengukuran Indikator
1.	<i>Control</i> : kendali yang dirasakan terhadap suatu peristiwa yang menimbulkan kesulitan	Kontrol diri pada saat merasakan adanya kesulitan. Memahami segala sesuatu dapat dilakukan
2.	<i>Origin</i> dan ownership: siapa atau apa yang menjadi asal usul	Adanya pengakuan terhadap asal usul kesulitan
3.	Kesulitan dan sejauhmana seseorang mengakui akibat-	Adanya pengakuan terjadinya kesulitan

<sup>46</sup> Sudarman, "Adversity Quotient Pembangkit ..., hal. 37

<sup>47</sup> *Ibid.*

<sup>48</sup> Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP...", hal 326

	akibat kesulitan tersebut.	
4.	<i>Reach</i> :sejauh manakah kesulitan akan menjangkau bagian-bagian lain dari kehidupan	Pengakuan siswa akan sejauh mana kesulitan dianggap dapat menjangkau ke bagian-bagian lain dari kehidupan
5.	<i>Endurance</i> : Daya Tahan	Mengenai berapa lama kesulitan dan penyebabnya akan berlangsung

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa *Adversity Quotient* (AQ) adalah kemampuan seseorang dalam menghadapi masalah dan kesanggupan seseorang bertahan hidup dalam menghadapi tantangan.

## B. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.2.** Tabel Penelitian Terdahulu

No	Aspek	Penelitian Terdahulu		Penelitian sekarang
		Indri Aristya N.	Anjar Tri Astuti	
1	Judul	Analisis Tingkat Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i> Kelas VIII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 <sup>49</sup>	Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII Ditinjau Dari <i>Adversity Quotient</i> (AQ) pada Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) <sup>50</sup>	Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau Dari <i>Adversity Quotient</i> (AQ) Siswa Kelas VIII SMPN 2 Papar Kabupaten Kediri

<sup>49</sup> Indri Aristya N., *Analisis Tingkat Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Ditinjau dari Adversity Quotient Kelas VIII MTs Muhammadiyah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*, (Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2017)

<sup>50</sup> Anjar Tri Astuti, *Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII Ditinjau Dari Adversity Quotient (AQ) pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)*, (Semarang: UNNES, 2017)

2	Tujuan	Untuk mendiskrisikan dan menganalisis tingkat berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i> (AQ)	Untuk mendiskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i> pada model pembelajaran CPS..	Untuk mendiskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i> (AQ).
3	Subyek Penelitian	6 peserta didik kelas VIII yang telah dipilih berdasarkan tipe <i>Adversity Quotient</i> yaitu terdiri dari 2 peserta didik dengan tipe <i>Climber</i> , 2 peserta didik tipe <i>Campers</i> , 2 peserta didik tipe <i>Quitters</i>	Siswa kelas VIII E	Siswa kelas VIII A
4	Materi	Lingkarang	Teorema Pythagoras	Bangun Datar
5	Metode	Deskriptif	Deskriptif	Deskriptif
6	Pendekatan	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
7	Lokasi Penelitian	MTs Muhammadiyah Bandar Lmpung	SMP Negeri 2 Rakit Kabupaten Banjarnegara	SMPN 2 Papar Kabupaten Kediri
8	Teknik Pengumpulan Data	Angket, Tes, Wawancara, Dokumentasi	Tes, Wawancara, Angket	Tes, Angket, Wawancara

### C. Paradigma Penelitian

Berdasarkan 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.

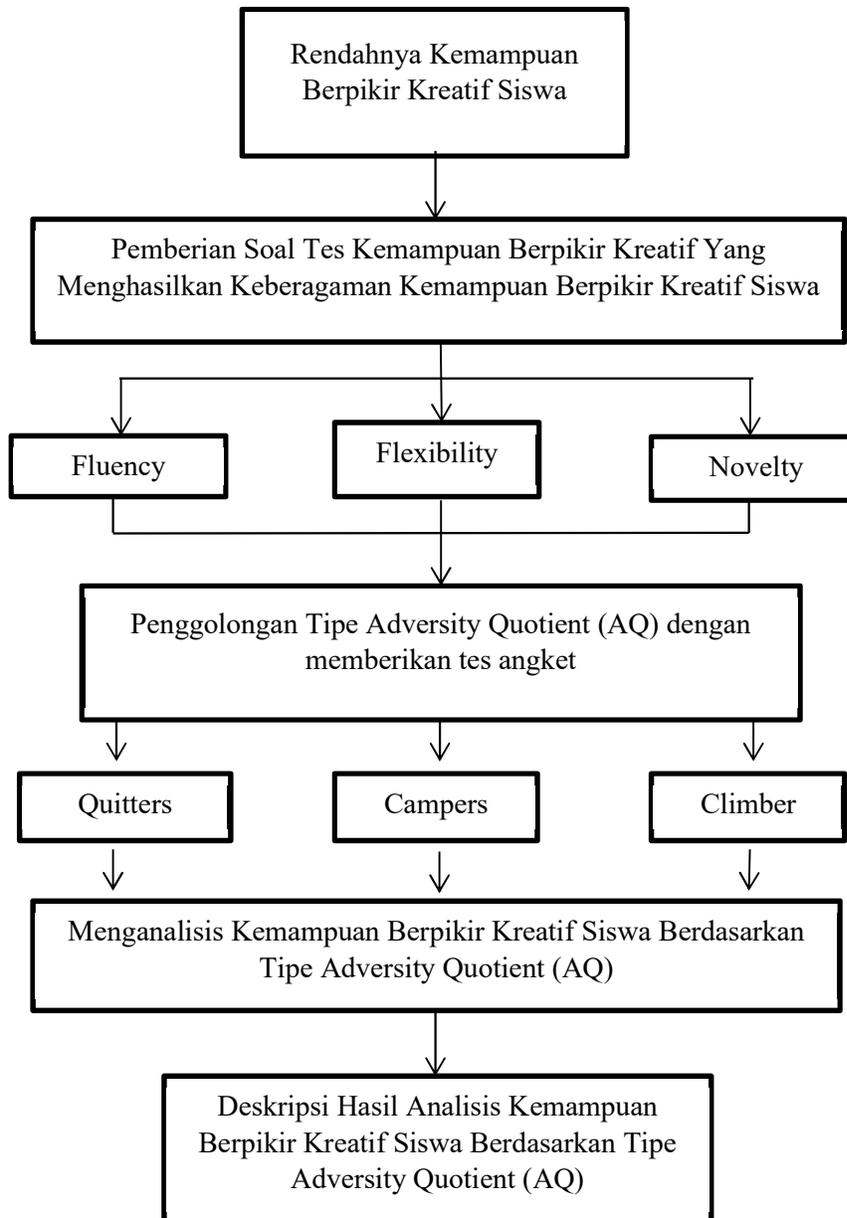
Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kreatif pada siswa, perlu adanya penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif di SMP Negeri 2 Papar. Siswa akan diberikan soal tes kemampuan berpikir kreatif, sehingga akan menghasilkan keberagaman kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu, kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*).

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 dimiliki sehingga menjadi sebuah tantangan untuk diselesaikan dikenal dengan *Adversity Quotient* (AQ).<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP..." hal 324

Diberikan tes angket kepada siswa, untuk mengetahui tipe *Adversity Quotient* (AQ) pada siswa. Sehingga akan diperoleh tiga tipe AQ, yaitu: *Quitters*, *Campers*, dan *Climbers*. Kemudian peneliti memilih subjek untuk diwawancaraiterkait hasil tes kemampuan berpikir kreatif lalu menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan tipe *Adversity Quotient* (AQ). Sehingga didapatkan deskripsi hasil analisis kemampuan berpikir kreatif siswa berdasarkan tipe *Adversity Quotient* (AQ).



**Bagan 2.1.** Paradigma Penelitian