

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan *Adversity Quotient* (AQ) Tinggi

Siswa yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) tinggi memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi pula, hal ini ditunjukkan dari subjek yang telah dipilih, subjek tersebut memiliki *Adversity Quotient* (AQ) tinggi, subjek tersebut juga memenuhi 3 indikator berpikir kreatif, antara lain yaitu kefasihan/kelancaran (*fluency*) dimana siswa mampu memberikan lebih dari satu contoh cara penyelesaian jawaban dan bernilai benar, fleksibilitas/keluwesannya (*flexibility*) memberikan jawaban dengan cara yang beragam serta proses perhitungan dan hasilnya benar, serta kebaruan/keasliannya (*novelty*) memberikan jawaban dengan cara yang berbeda dari cara yang telah diajarkan guru dikelas dalam memecahkan masalah yang diberikan dan bernilai benar, serta jawaban yang diberikan berbeda dengan teman sebayanya.

Dari hasil tes dan indikator yang telah terpenuhi, siswa dengan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi memiliki *Adversity Quotient* (AQ) paling tinggi dibandingkan dengan kategori lainnya. 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. 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.⁶⁷ Siswa dengan *Adversity Quotient* (AQ) tinggi/*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 tipe *Adversity Quotient* (AQ) , 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.⁶⁸

⁶⁷ 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

⁶⁸ Paul G. Stoltz, *Adversity Quotient; Mengubah Hambatan Menjadi Tantangan*, terj. T. Hermaya, (Jakarta : Grasindo, 2000), hal. 23-24

B. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dengan *Adversity Quotient* (AQ)

Sedang

Siswa yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) sedang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang sedang pula, hal ini ditunjukkan dari 3 subjek yang telah dipilih, ketiga subjek tersebut memiliki *Adversity Quotient* (AQ) sedang, masing-masing dari subjek tersebut juga memenuhi 2 indikator berpikir kreatif, antara lain yaitu kefasihan/kelancaran (*fluency*) dimana siswa mampu memberikan lebih dari satu contoh cara penyelesaian jawaban dan bernilai benar, fleksibilitas/keluwesannya (*flexibility*) memberikan jawaban dengan cara yang beragam serta proses perhitungan dan hasilnya benar. Ketiga subjek tersebut belum memenuhi indikator ke-3 yaitu kebaruan/keaslian (*novelty*) memberikan jawaban dengan cara yang berbeda dari cara yang telah diajarkan guru dikelas dalam memecahkan masalah yang diberikan dan bernilai benar, serta jawaban yang diberikan berbeda dengan teman sebayanya.

Dari hasil tes dan indikator yang telah terpenuhi, siswa dengan kemampuan berpikir kreatif yang sedang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) sedang dibandingkan dengan kategori lainnya. Hal ini dikarenakan Siswa dengan tipe *Adversity Quotient* (AQ) sedang/ *Campers* 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.⁶⁹ 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 *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.⁷⁰

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.⁷¹

⁶⁹ *Ibid.*, hal. 21-22

⁷⁰ Sudarman, "Adversity Quotient Pembangkit", hal. 37

⁷¹ Purwasih, "Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa SMP....," hal 324