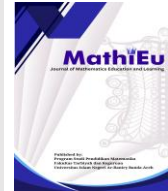




MATHIEU
Journal of Mathematics Education and Learning

journal homepage: <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/mathieu>
E-ISSN: XXXX-XXXX | P-ISSN: XXXX-XXXX



**ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA
DITINJAU DARI ADVERSITY QUOTIENT (AQ)**

Juhlifa¹, Hafriani², Lasmi³

^{1,2,3} Pendidikan Matematika, UIN Ar-Raniry Banda Aceh

¹juhlifaza1@gmail.com

Artikel Info

Artikel history:

Received 10 January 2025

Received in revised form 18 March 2025

Accepted 30 April 2025

Available online 15 July 2025

Kata Kunci:

Mathematical creative thinking, Adversity Quotient (AQ)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ) dalam menyelesaikan masalah pada materi pola bilangan, barisan, dan deret aritmatika. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan empat subjek siswa SMA Negeri 1 Banda Aceh, terdiri atas dua siswa *champer* dan dua *climber*. Instrumen penelitian meliputi angket, tes, dan wawancara, dengan analisis data melalui triangulasi waktu. Hasil penelitian menunjukkan: (1) dua siswa dengan kemampuan berpikir kreatif sedang memiliki AQ sedang (*champer*), satu siswa dengan kemampuan kreatif sedang memiliki AQ tinggi (*climber*), dan satu siswa dengan kemampuan kreatif tinggi memiliki AQ tinggi (*climber*); (2) upaya peningkatan berpikir kreatif dilakukan melalui pemberian motivasi, penerapan model pembelajaran inovatif, latihan soal nonrutin, tugas terstruktur, serta pengayaan. Temuan ini menegaskan hubungan positif antara tingkat AQ dan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

This study aims to describe students' mathematical creative thinking ability in terms of their Adversity Quotient (AQ) when solving problems related to number patterns, sequences, and arithmetic series. The research employed a qualitative descriptive method with four participants from SMA Negeri 1 Banda Aceh, consisting of two champer and two climber students. Data were collected using questionnaires, tests, and interviews, and

analyzed through time triangulation. The results showed that: (1) two students with moderate creative thinking skills had a moderate AQ (climber); one student with moderate creative thinking had a high AQ (climber); and one student with high creative thinking had a high AQ (climber). (2) Efforts to enhance creative thinking included motivation, innovative learning models, non-routine problem exercises, structured assignments, and enrichment activities. The findings indicate a positive relationship between students' Adversity Quotient (AQ) levels and their mathematical creative thinking abilities.

PENDAHULUAN

Suatu materi pelajaran matematika di jenjang pendidikan SMA adalah barisan. Materi ini banyak penerapannya dalam konteks kehidupan sehari-hari. Misalnya susunan kursi penonton yang ada di gedung pertunjukan, stadion, atau gedung bioskop, dan gelas-gelas minuman yang ditumpuk pada suatu acara. Dalam ilmu pengetahuan lainnya, materi ini juga banyak penerapannya dalam bidang ekonomi yaitu konsep bunga majemuk dan anuitas, prinsip peluruhan pada bidang studi fisika dan prinsip pertumbuhan pada bidang biologi merupakan contoh penerapan barisan di bidang ilmu pengetahuan lainnya. Bahkan dalam soal tes Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) memuat materi barisan dan deret. Mengingat luasnya penerapan materi barisan. Materi ini dibelajarkan sejak dari pendidikan Sekolah Dasar (SD) sampai pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada jenjang pendidikan SMA materi ini dipelajari dengan harapan siswa memiliki Kompetensi Dasar (KD) yaitu menggeneralisasi pola bilangan dan jumlah pada barisan aritmatika dan geometri, dan menggunakan pola barisan aritmatika atau geometri untuk menyajikan dan menyelesaikan masalah kontekstual (Manullang et al., 2017: 110).

Ditinjau dari Kompetensi Dasar (KD) pada materi barisan, maka siswa dituntut untuk memiliki kemampuan menggeneralisasi pola bilangan barisan. Agar muncul kemampuan menggeneralisasi pola bilangan, siswa dituntut untuk berpikir secara divergen karena dapat memunculkan penemuan gagasan-gagasan baru yang dijadikan solusi alternatif dari berbagai sudut pandang berbeda secara lazim maupun tak lazim. Proses berpikir untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagai solusi mengacu kepada berpikir kreatif.

Berpikir kreatif didefinisikan sebagai cakupan kemampuan untuk melihat hubungan baru antara bidang aplikasi, teknik dan untuk membuat asosiasi antara ide yang mungkin tidak berhubungan (Firdaus et al., 2016: 227). Maulana menyatakan seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, maka ia dapat mengungkapkan hubungan baru, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang baru, membentuk kombinasi baru dari beberapa konsep yang sudah dikuasai sebelumnya, bersifat praktis, dan memunculkan solusi tidak lazim (Faridah et al., 2016: 1062-1063).

Proses berpikir kreatif ini sejalan dengan Permendiknas No. 58 tahun 2014 menyatakan bahwa tujuan diberikan mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik untuk dibekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis,

kritis, inovatif dan kreatif (Amalia et al., 2019: 185). Kemampuan berpikir kreatif juga diamanatkan oleh Kurikulum 2013 (K13) melalui pembelajaran matematika. Dalam mencapai tujuan pembelajaran K13 mencakup indikator menganalisis, evaluasi, dan mencipta (Suhandoyo dan Wijayanti, 2016: 157). Hal ini menunjukkan kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran.

Munandar mengemukakan bahwa indikator berpikir kreatif meliputi fluency, flexibility, originality, elaboration (Hendriana et al., 2018: 113). Kemampuan berpikir kreatif mendorong siswa untuk menuangkan ide-ide kreatif pada saat menyelesaikan permasalahan matematika. Pada proses menyelesaikan permasalahan matematika, siswa menghadapi suatu tantangan atau masalah dan mencari penyelesaian dari permasalahan tersebut dikenal dengan Adversity Quotient (AQ).

Menurut Stoltz, Adversity Quotient (AQ) mengubah hambatan atau menghadapi kesulitan menjadi peluang keberhasilan mencapai tujuan. Stoltz membagi AQ menjadi tiga kategori yaitu climber, camper, dan quitter. Stoltz juga mengemukakan bahwa terdapat empat dimensi pokok yang dimiliki AQ layaknya indikator yang menjadi dasar penyusunan alat ukur AQ, yaitu control, origin and ownership, reach dan endurance (Suhandoyo dan Wijayanti, 2016: 157). Indikator-indikator AQ menjadi acuan seorang guru untuk melihat daya juang siswa untuk menghadapi permasalahan. Hal ini dapat dijadikan guru sebagai titik refleksi terhadap siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kondisi AQ dan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA 1 beragam. Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 26 November tahun 2019, guru SMA Negeri 1 Banda Aceh menyatakan bahwa secara umum keberagaman jawaban siswa dalam menjawab soal-soal matematika sangatlah jarang muncul, siswa cenderung menjawab soal sesuai dengan yang telah diajarkan oleh gurunya. Kemudian, pada saat proses pembelajaran hanya satu sampai dua siswa yang hanya menanyakan cara yang berbeda untuk sebagai penyelesaian soal matematika. Guru mengemukakan bahwa siswa tidak antusias dalam memikirkan solusi-solusi alternatif terhadap jawaban dari soal tersebut.

Namun demikian ada juga kemampuan berpikir berkembang secara optimal. Ada juga siswa yang memiliki berpikir kreatifnya namun daya juang dalam menyelesaikan soal matematika rendah. Mereka cenderung menyelesaikan soal matematika apa adanya tanpa berusaha untuk menjawab dengan alternatif baru. Beragamnya kondisi AQ dan kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari hasil tes awal sehingga diperoleh informasi ada 27 orang yang kemampuan AQ camper dan ada 5 orang yang berkemampuan AQ climber sedangkan kemampuan kreatif ada rendah 6 orang, sedang 12 orang dan tinggi 14 orang. Beragamnya AQ dan kemampuan berpikir kreatif di sekolah agar saat proses pembelajaran guru dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan daya juang siswa. Hakikatnya daya juang yang tinggi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut sehingga penelitian ini bermaksud untuk mengetahui secara pasti dan jelas, melalui prosedural ilmiah dengan mengangkat judul "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ)". Materi pola bilangan pada barisan dan deret aritmatika

diambil karena selain termuat di dalam kurikulum Matematika SMA juga merupakan materi yang banyak digunakandalam bidang keilmuan lainnya sehingga menjadi tantangan dalam memberikan solusi-solusi alternatif yang unik dengan sudut pandang yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ)” ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi tentang kemampuan berpikir kreatif matematis siswa ditinjau dari adversity quotient.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian yaitu waktu pada saat pemberian soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan angket adversity quotient. Subjek yang diharapkan dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Banda Aceh kelas XI IPA 2 tahun pelajaran 2019/2020. Namun, dikarenakan adanya pandemik Covid-19, maka subjek diganti menjadi siswa kelas XII IPA 2 tahun pelajaran 2020/2021 serta pengumpulannya dilakukan pada 16-18 Agustus 2020 melalui whatsapp, tatap muka langsung dan google classroom.

Subjek Penelitian/ Populasi dan Sampel

Pemilihan subjek berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan angket. Pemilihan subjek tersebut didasari oleh beberapa pertimbangan, yaitu siswa dengan kategori Adversity Quotient (AQ) climber, champer dan quitter, siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang tinggi, sedang dan rendah berdasarkan tes kemampuan, dan siswa yang komunikatif berdasarkan rekomendasi dari guru di tempat penelitian dan bersedia bekerjasama untuk membantu mencapai tujuan penelitian.

Prosedur

Subjek yang berjumlah 4 orang tersebut diberikan angket adversity quotient, kemudian berdasarkan hasil angket tersebut maka akan dipilih tiga kriteria, yaitu siswa dengan kategori Adversity Quotient (AQ) climber, champer dan quitter Ketiga kriteria ini yang akan dijabarkan kemampuan berpikir kreatif matematisnya.

Sumber Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dilakukan pengambilan data berupa instrumen tes kemampuan berpikir kreatif matematis, dan instrumen angket adversity quotient (AQ) dan wawancara. Data yang diperoleh berupa data hasil tes dan angket, selanjutnya data dianalisis dan disimpulkan. Setelah kesimpulan didapat, maka akan diperoleh deskripsi tentang kemampuan berpikir kreatif matematis yang ditinjau dari adversity quotient (AQ) siswa.

Teknik Analisis Data

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua macam, yaitu berupa tes dan angket, sebagai berikut:

a. Tes Instrumen Berpikir Kreatif Matematis

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh skor sesuai rubrik penskoran pada kemampuan kreatif matematis dalam penelitian ini adalah tes kemampuan kreatif matematis yang disusun dalam bentuk uraian (esai). Skor yang digunakan beracuan kepada tabel di bawah ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1
Skor Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

No	Indikator	Keterangan	Skor
1	<i>Fluency</i> (Kefasihan)	Tidak memberikan jawaban	0
		Mampu memberikan satu jawaban dan tidak tepat	1
		Mampu memberikan jawaban lebih dari satu, namun tidak ada jawaban yang tepat atau hanya satu jawaban yang tepat	2
		Mampu memberikan jawaban lebih dari satu, namun ada jawaban tidak tepat	3
		Mampu memberikan lebih dari satu jawaban yang benar dan tepat	4
2	<i>Flexibility</i> (Keluwesannya)	Tidak memberikan jawaban lebih dari satu cara dan tidak tepat atau tidak memberikan jawaban	0
		Tidak memberikan jawaban lebih dari satu cara dan tepat	1
		Mampu memberikan jawaban lebih dari satu cara, namun tidak ada jawaban yang tepat	2
		Mampu memberikan jawaban lebih dari satu cara, namun salah satu jawaban tidak tepat	3
		Mampu memberikan jawaban lebih dari satu cara dengan benar dan tepat	4
3	<i>Originality</i> (Keaslian)	Tidak memberikan jawaban	0
		Mengemukakan cara yang lazim dengan jawaban tidak tepat	1
		Mengemukakan jawaban dengan cara yang lazim, dengan jawaban benar dan tepat	2
		Mengemukakan jawaban dengan cara tak lazim, namun jawaban tidak tepat	3
		Mengemukakan cara tak lazim dengan jawaban benar dan tepat	4
4	<i>Elaboration</i> (rinci)	Tidak memberikan jawaban	0
		Mampu memberikan jawaban secara tidak rinci dan tidak tepat	1
		Mampu memberikan jawaban secara tidak rinci dan benar	2
		Mampu memberikan jawaban secara rinci namun tidak tepat	3
		Mampu memberikan jawaban secara rinci dengan benar dan tepat	4

b. *Angket Adversity Quotient (AQ)*

Angket *adversity quotient* (AQ) bertujuan untuk mengetahui tingkatan *adversity quotient* (AQ) subjek yang akan diamati. Angket akan diisi oleh siswa dengan

40 pernyataan berbentuk pilihan ganda. Pilihan ganda terdiri dari opsi “a” dengan skor 1, opsi “2” dengan skor 2, opsi “c” dengan skor 3, opsi “d” dengan skor 4, dan opsi “e” dengan skor 5. Khusus siswa yang tidak menjawab akan diberikan skor 0. Kemudian seluruh skor dijumlahkan dan dikategorisasi adversity quotient (AQ) yaitu subjek climber dengan rentang skor dari 135-200, champer dengan rentang skor dari 60-134, dan quitter dengan rentang skor dari 0-59 (Dewanto, 2018: 4).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil jawaban angket pada tes awal diperoleh kondisi AQ dari 32 siswa pada tabel berikut:

Tabel 2
Tes Awal pada Angket AQ

No	AQ	Jumlah
1	<i>Climber</i>	4
2	<i>Champer</i>	26
3	<i>Quitter</i>	0

Ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif siswa pada tes awal yaitu disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3
Tes Awal pada Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Kemampuan Berpikir Kreatif	Jumlah
1	Tinggi	14
2	Sedang	11
3	Rendah	5

Penilaian jawaban siswa berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis. Pada dua orang siswa kategori champer dengan kemampuan berpikir kreatif rendah tidak bisa digunakan data karena terjadi kesalahan proses pengiriman data subjek kepada peneliti melalui google classroom. Peneliti mengkategorikan kemampuan berpikir kreatif untuk mempermudah pelaksanaan penelitian dan analisis data, maka pemberian inisial kepada masing-masing siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu:

Tabel 4
Subjek Penelitian

No	Inisial	<i>Adversity Quotient (AQ)</i>	Kemampuan Berpikir Kreatif
1	CR	<i>Champer</i>	Sedang
2	IP	<i>Champer</i>	Sedang
3	UA	<i>Climber</i>	Sedang
4	YF	<i>Climber</i>	Tinggi

a. Subjek *Champer* (CR) dalam Memecahkan Masalah

1. Pola kecapai tsb:

a: 1 $\rightarrow U_1$

b: 1 $\rightarrow U_2 - U_1$

kelingga: 4, 8, 12, 16

$U_4 = 4, 8, 12, 16$

$U_5 = 5, 10, 15, 20$

$U_6 = 6, 12, 18, 24$

2. Pola kecapai tsb:

a: 1

b: $U_2 - U_1 = 2 - 1 = 1$

$Sn = \frac{n}{2} (2a + (n-1)b)$

$Sn = \frac{n}{2} (2(1) + (n-1)1)$

$Sn = \frac{n}{2} (2 + n - 1)$

$Sn = \frac{n}{2} (n + 1)$

3. Pola kecapai tsb:

a: 1

b: $U_2 - U_1 = 2 - 1 = 1$

$Sn = \frac{n}{2} (2a + (n-1)b)$

$Sn = \frac{n}{2} (2(1) + (n-1)1)$

$Sn = \frac{n}{2} (2 + n - 1)$

$Sn = \frac{n}{2} (n + 1)$

4. Pola kecapai tsb:

a: 1

b: $U_2 - U_1 = 2 - 1 = 1$

$Sn = \frac{n}{2} (2a + (n-1)b)$

$Sn = \frac{n}{2} (2(1) + (n-1)1)$

$Sn = \frac{n}{2} (2 + n - 1)$

$Sn = \frac{n}{2} (n + 1)$

Gambar 1
Jawaban CR pada STKBK 1

a. $U_1 = 8, 16, 24, 32$
 $U_2 = 10, 20, 30, 40$
 $U_3 = 12, 24, 36, 48$

b. $U_1 = 80 \rightarrow 80 + 16 + 24 + 32$
 $U_2 = 100$
 $U_3 = 120$

c. $S_n = a + (n-1)b$
 $= 1 + (80-1)1$
 $= 1 + (79)1$
 $= 1 + 79$
 $= 80$

Cara ke 2.
 $S_n = \frac{n}{2} (2a + (n-1)b)$
 $S_{15} = \frac{15}{2} (2(1) + (15-1)1)$
 $S_{15} = \frac{15}{2} (2 + 14)$
 $S_{15} = \frac{15}{2} (16)$
 $S_{15} = 120$
 $U_n = a + (n-1)b$
 $U_{106} = 2 + (106-1)2$
 $= 2 + (105)2$
 $= 2 + 210$
 $= 212$
 $S_n = \frac{n}{2} (2U_1 + (n-1)b)$
 $S_{15} = \frac{15}{2} (2(212) + (15-1)2)$
 $= \frac{15}{2} (424 + 20)$
 $= \frac{15}{2} (444)$
 $= 3330$

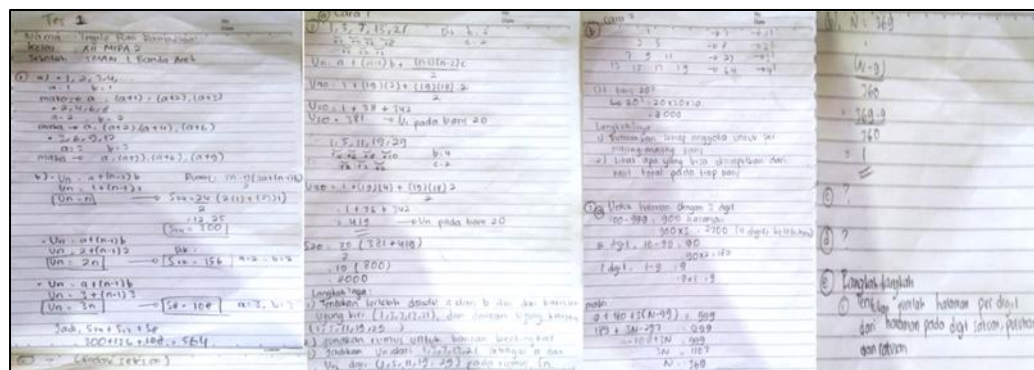
d. $X = \text{total halaman} - \text{jumlah halaman 2 digit} - \text{jumlah 1 digit}$
 $X = N - 90 - 9$
 $= N - 99$
 $\text{Maka: } 9 + 180 + 3(N-99) = 392$
 $189 + 3N - 297 = 343$
 $-108 + 3N = 343$
 $3N = 343 + 108$
 $3N = 450$
 $N = 150 \text{ (nilai 2)}$

e. $\sqrt{2} = \sqrt{100}$
 $= \sqrt{5 \cdot 10}$
 $= \sqrt{5 \cdot 2 \cdot 5 \cdot 2}$
 $= 5\sqrt{2}$

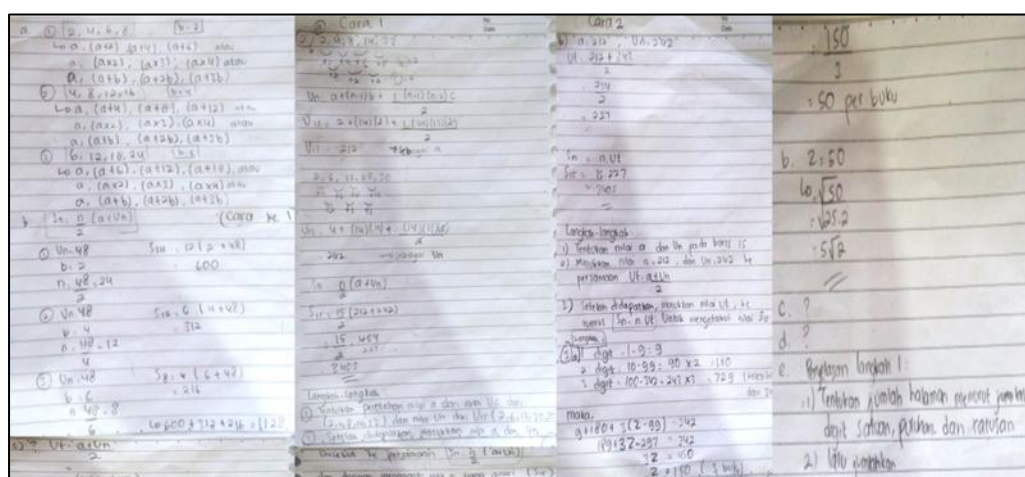
f. Tidak Mengetahui cara lainnya.

Gambar 2
Jawaban CT pada STKBK 2

b. Subjek *Champer* (YF) dalam Memecahkan Masalah



Gambar 5
Jawaban IP pada STKBK 1



Gambar 6
Jawaban IP pada STKBK 2

Berdasarkan hasil tes STKBK, Subjek IP mendapatkan total skor indikator kemampuan berpikir kreatif adalah 22 pada STKBK 1 dengan nilai 69. Sedangkan pada STKBK 2, IP mendapatkan total skor indikator kemampuan berpikir kreatif adalah 20 dengan nilai 63. Dari hal tersebut, jelas bahwa data yang diperoleh pada subjek IP valid. Hal ini menunjukkan subjek IP dengan kategori climber memiliki kemampuan berpikir kreatif pada kategori sedang. Ditinjau dari uraian jawaban Subjek IP, dapat disimpulkan bahwa IP memenuhi indikator fluency, flexibility, dan originality pada kemampuan berpikir kreatif.

d. Subjek Climber (UA) dalam Memecahkan Masalah

Hasil tes subjek climber dalam menyelesaikan soal tes kemampuan berpikir kreatif (STKBK) pada STKBK 1 dan STKBK 2 yaitu sebagai berikut:

The image shows a page of handwritten mathematical solutions for STKBK 1. It includes several problems and their solutions, such as finding the sum of an arithmetic series, solving for terms in a sequence, and calculating the area of a triangle. The solutions are written in Indonesian and include various mathematical symbols and formulas.

Gambar 7
Jawaban UA pada STKBK 1

The image shows a page of handwritten mathematical solutions for STKBK 2. It includes several problems and their solutions, such as finding the sum of an arithmetic series, solving for terms in a sequence, and calculating the area of a triangle. The solutions are written in Indonesian and include various mathematical symbols and formulas.

Gambar 8
Jawaban UA pada STKBK 2

Berdasarkan hasil tes STKBK, Subjek UA mendapatkan total skor indikator kemampuan berpikir kreatif adalah 28 pada STKBK 1 dengan nilai 88. Sedangkan pada STKBK 2, UA mendapatkan total skor indikator kemampuan berpikir kreatif adalah 30 dengan nilai 94. Dari hal tersebut, jelas bahwa data yang diperoleh pada subjek UA valid. Hal ini menunjukkan subjek UA dengan kategori champer memiliki kemampuan berpikir kreatif pada kategori tinggi. Ditinjau dari uraian jawaban subjek UA, dapat disimpulkan bahwa UA memenuhi indikator fluency, flexibility, originality dan elaboration pada kemampuan berpikir kreatif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan subjek penelitian, maka peneliti memperoleh data yaitu tentang kemampuan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA Negeri 1 Banda Aceh dalam menyelesaikan pada materi pola bilangan barisan dan deret aritmatika sebagai berikut.

a. Kemampuan Berpikir Kreatif Kategori Sedang Ditinjau dari Subjek *Champer*

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan peneliti, subjek *champer* yaitu siswa yang memiliki daya juang kategori sedang memunculkan indikator fluency pada kemampuan berpikir kreatif. Subjek yang menjadi sampel dalam penelitian yaitu subjek CR dan subjek YF. Subjek CR dan YF tidak menyajikan jawaban yang sama pada cara yang berbeda atau cara yang unik maupun keteperincian jawaban sehingga tidak memenuhi indikator flexibility, originality dan elaboration.

Keunikan dari subjek CR dan YF adalah berada pada kondisi AQ dan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang sama. Namun, subjek CR lebih terstruktur dan detail dalam menjawab soal kemampuan berpikir kreatif. Penyajian jawaban sangat rapi dan teratur. Hal ini sesuai dengan pola berpikir konvergen, Guilford mengatakan bahwa berpikir konvergen yaitu kemampuan seseorang dalam menganalisis dan mengaitkan ide dengan penyelesaian masalah (Sari, 2020:104). Berpikir konvergen merupakan gaya berpikir yang menuju ke satu arah, untuk memberikan jawaban atau penarikan kesimpulan yang logis dari informasi yang diberikan dengan penekanan pada pencapaian jawaban tunggal yang paling tepat (Hondro, 2020:40).

Perbedaan pada subjek YF adalah pada lembar jawaban YF menunjukkan bahwa subjek ini memiliki pola berpikir divergen karena penyajian jawaban secara acak dan tidak teratur. Hal ini terlihat saat peneliti melakukan wawancara, hasil wawancara dapat dinyatakan bahwa subjek YF lebih teliti dibanding subjek yang lainnya karena mampu menjelaskan jawaban dengan baik walaupun kondisi kertas jawabannya tersebar di seluruh bagian kertas tanpa keteraturan. Sari mengatakan bahwa pola pikir divergen dikarakteristikan dengan kemampuan memberikan pilihan atau ide (Sari, 2020:105). Subjek YF memilih bagian jawaban yang dipilih secara teratur pada kertas jawaban yang acak dan dapat menemukan kesalahan saat proses wawancara berlangsung. Penyebaran jawaban mengacu pada pola pikir divergen.

b. Kemampuan Berpikir Kreatif Kategori Sedang Ditinjau dari Subjek *Climber*

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan peneliti, subjek IP memiliki adversity quotient (AQ) kategori *climber* telah memenuhi 3 indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu fluency, originality dan elaboration. Subjek IP tidak menyajikan jawaban yang sama pada cara yang berbeda sehingga tidak memenuhi indikator flexibility.

Pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa kondisi adversity quotient (AQ) kategori *climber* memiliki kemampuan berpikir kreatif pada tingkat sedang. Hal ini didukung dengan penelitian Wahyu Hidayat bahwa pembelajaran langsung pada adversity quotient (AQ) tipe *climber* dan *champer* tergolong kategori cukup (Hidayat, 2017:26). Dari penelitian ini jelas bahwa kemampuan berpikir kreatif sedang atau cukup dimiliki oleh siswa dengan kondisi adversity quotient kategori *climber*.

c. Kemampuan Berpikir Kreatif Kategori Tinggi Ditinjau dari Subjek *Climber*

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan peneliti, subjek UA memiliki adversity quotient (AQ) kategori *climber* telah memenuhi 4 indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu fluency, flexibility, originality dan elaboration. Subjek UA banyak menemukan beberapa cara-cara baru secara rinci dengan jawaban yang beragam

sehingga mengacu pada pola pikir divergen pada kemampuan berpikir kreatif. Munandar menjelaskan bahwa gaya berpikir divergen adalah gaya berpikir kreatif untuk memberikan berbagai kemungkinan jawaban berdasarkan informasi atau data yang diberikan dengan penekanan pada kuantitas, ketepatangunaan, dan beragam jawaban yang lebih bebas dan terbuka (Hondro, 2020: 39).

Menurut Stoltz, semakin tinggi adversity quotient (AQ) seseorang, maka semakin baik orang tersebut dalam menghadapi kesulitan yang dihadapi (Suhandoyo dan Wijayanti, 2016: 160). Secara umum, seseorang yang memiliki adversity quotient (AQ) tinggi maka kreatifitasnya tinggi, adversity quotient (AQ) sedang memiliki kreatifitas sedang dan adversity quotient (AQ) rendah memiliki kreatifitas rendah. Hal ini juga terjadi sebaliknya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian yang memiliki subjek kemampuan berpikir kreatif kategori sedang memiliki adversity quotient (AQ) sedang (champer). Subjek kemampuan berpikir kreatif kategori sedang memiliki adversity quotient (AQ) tinggi (climber). Sedangkan satu subjek kemampuan berpikir kreatif kategori tinggi memiliki adversity quotient (AQ) tinggi (climber).

Upaya subjek berpikir kreatif sedang memiliki adversity quotient (AQ) sedang (champer) adalah memberikan motivasi, menerapkan model pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, memberikan soal-soal nonrutin kepada siswa, memberikan tugas terstruktur. Upaya subjek berpikir kreatif sedang memiliki adversity quotient (AQ) tinggi (climber) adalah menerapkan model pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, memberikan soal-soal nonrutin kepada siswa, diberikan pengayaan. Sedangkan upaya subjek berpikir kreatif tinggi memiliki adversity quotient (AQ) tinggi (climber) adalah dengan memberikan pengayaan.

Penelitian ini dapat diteliti lebih lanjut dengan memanfaatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang berkaitan erat dengan adversity quotient (AQ) kategori quitter, adversity quotient (AQ) kategori champer dengan kemampuan berpikir kreatif kategori rendah dan tinggi, adversity quotient (AQ) kategori climber dengan kemampuan berpikir kreatif kategori rendah, gaya belajar maupun gender dari subjek penelitian.

REFERENSI

- Amalia, Rizki Nur, dkk. (2019). "Efektivitas Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VII pada Problem Based Learning Bertema". Jurnal Pendidikan Matematika, 2(1): 185-189.
- Dewanto, M D, dkk. (2018). "The experiment of TAPPS, TSTS, and DL learning models viewed through adversity quotient in mathematics learning achievement", IOP Conference Series: Earth and Enviromental Science, 243(1): 1-10.
- Faridah, Nenden, dkk. (2016). "Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kepercayaan Diri Siswa". Jurnal Pena Ilmiah, 1(1): 1061-1070.

- Firdaus, dkk. (2016). "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA Melalui Pembelajaran Open Ended pada Materi SPLDV". *Jurnal Pendidikan*, 1(2): 227-236.
- Hendriana, Heris, dkk. (2018). *Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa*, Cet. II. Bandung: PT Refika Aditama.
- Manullang, Sudianto, dkk. (2017). *Buku Guru Matematika*, Cet. II. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rasnawati, Ai ,dkk. (2019). "Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif MatematisSiswa SMK pada Materi Sistem Persamaan Linier DuaVariabel (SPLDV) Di Kota Cimahi", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1): 164-176.
- Suhandoyo, Guntur dan Pradnyo Wijayanti. (2016). "Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Higher Order Thinking Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ)". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(5): 156-165.