

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era revolusi 4.0 ini manusia dituntut untuk berpikir kreatif, solutif, dan menyeluruh. Hal tersebut mempengaruhi tujuan pembelajaran di sekolah yang tertuang dalam kompetensi lulusan pada kurikulum 2013 untuk bisa bertahan dalam persaingan yang semakin ketat. Kemendikbud (dalam Purwasih, 2019) menyatakan bahwa dirumuskan dalam ranah psikomotor, yaitu peserta didik harus memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak, dan konkret sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain sejenis. Hal ini sejalan dengan salah satu tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 yaitu mempersiapkan peserta didik Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang kreatif (Permendikbud, 2013). Tujuan pembelajaran tersebut diperkuat oleh Colin Rose dan Malcolm J. Nichol (dalam Helmawati, 2019) yang menyatakan bahwa kesuksesan pada abad ke-21 bergantung pada kemampuan kita mengembangkan keterampilan-keterampilan yang tepat untuk menguasai kekuatan kecepatan, kompleksitas, ketidakpastian yang berhubungan satu sama lain. Semua bergantung pada kesadaran, kemampuan dan usaha kita sendiri. Kecepatan perubahan dunia menuntut dan mengisyaratkan kemampuan manusia tersebut dalam menganalisis setiap kondisi secara logis dan dengan cepat menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi secara kreatif. Sehingga peserta didik harus berpikir kreatif atau memiliki kreativitas dalam menghadapi perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan berpikir kreatif, peserta didik dapat menemukan cara baru untuk menghadapi tantangan dan mengembangkan solusi yang lebih baik dan efektif serta dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan inovasi yang terus muncul.

Menurut Saida & Ismail (2020) berpikir kreatif tidak hanya dipandang dari sisi produknya saja melainkan dapat dipandang dari sisi prosesnya. Hal ini seperti pendapat Huriyah (2017) menyatakan bahwa berpikir kreatif melibatkan prosesnya dinamakan proses berpikir kreatif. Proses berpikir kreatif merupakan salah satu tahapan yang digunakan untuk mendeskripsikan berpikir kreatif seseorang. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses dan berpikir kreatif saling terkait erat, karena proses

yang baik akan membantu peserta didik untuk mengembangkan berpikir kreatif yang lebih efektif. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Melyana, Santosa & Khoerunnisa (2022) menyatakan bahwa sebelum memunculkan ide – ide baru, dalam mengembangkan suatu kemampuan berpikir kreatif tidak bisa didapatkan secara langsung, melainkan melalui berbagai proses berpikir yang harus diselesaikan. Sehingga proses berpikir kreatif yang dimaksud dalam pembelajaran matematika merupakan peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan matematika lebih menekankan pada proses menghasilkan solusi yang bervariasi yang bersifat baru dan unik.

Proses berpikir kreatif peserta didik dapat diketahui dari kemampuannya dalam menyelesaikan masalah (*problem solving*). Hal tersebut dikarenakan dalam menyelesaikan masalah, siswa berusaha untuk menggali banyak ide/gagasan dan menemukan ide/gagasan yang paling tepat. Menurut Marchis (dalam Syahara & Astutik, 2021) bahwa komponen penting dari kompetensi penyelesaian masalah matematika ialah mampu berpikir secara kreatif dan kritis, yang berarti berpikir kreatif dapat membantu menyelesaikan masalah, dan banyaknya masalah membutuhkan penyelesaian yang baru bagi sekelompok orang dan sebaliknya penyelesaian masalah dapat menghasilkan sesuatu yang tidak biasa. Dapat disimpulkan bahwa penyelesaian masalah matematika dapat membantu dalam mengasah proses berpikir kreatif terutama dalam hal mengidentifikasi pola-pola dan hubungan matematis yang tersembunyi di dalam masalah, dan kemudian menghasilkan ide-ide baru yang memanfaatkan pola dan hubungan tersebut.

Menurut Purwasih (2019) mengatakan dalam proses berpikir kreatif dapat membuat peserta didik putus asa dan menyerah, sehingga dibutuhkan kemampuan lain agar peserta didik mampu bertahan dan mampu mengubah kesulitan-kesulitan yang ditemui menjadi peluang untuk menjadi 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)*. *Adversity quotient* terdiri dari lima kategori yaitu: *climbers*, peralihan *campers* menuju *climbers*, *campers*, peralihan *quitters* menuju *campers*, dan *quitters* (Stoltz, 2000). Kategori tersebut menunjukkan tingkatan peserta didik menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika.

Beberapa penelitian telah dilakukan di berbagai daerah tentang proses berpikir kreatif salah satunya penelitian Wulandari, Susiswo, Sulandra (2021) di salah satu kelas VII SMP An-Nur Malang menyatakan hasil penelitian yaitu berupa proses berpikir kreatif peserta didik menurut Torrance, 3 peserta didik dikategorikan sebagai kemampuan tinggi, 12 peserta didik sebagai kemampuan sedang, 14 peserta didik berkemampuan rendah. Materi yang diteliti dalam penelitian ini adalah materi bangun datar segiempat dan segitiga karena dari hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di MTs Manarul Huda Tasikmalaya mengatakan bahwa cara-cara yang digunakan peserta didik untuk menyelesaikan soal matematika materi bangun datar selalu sama dengan contoh soal dan kurangnya variasi gagasan atau gagasan yang relatif baru. Hal ini dikarenakan peserta didik belum sepenuhnya memahami konsep yang ada atau materi sebelumnya. Ketika peserta didik tidak memahami materi atau tugas yang diberikan, mereka memilih tidak mengerjakan tugas tersebut dibandingkan bertanya kepada guru mengenai materi yang kurang dipahami karena kurangnya rasa percaya diri dan apresiasi peserta didik terhadap pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan peneliti melakukan analisis untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika materi bangun datar segiempat dan segitiga yang dilakukan oleh peserta didik kelas VII di MTs Manarul Huda Tasikmalaya. Subjek yang diambil merupakan subjek yang mewakili setiap kategori dari *adversity quotient (AQ)* yaitu *quitters*, peralihan *quitters* menuju *campers*, *campers*, peralihan *campers* menuju *climbers*, *climbers*. Oleh karena itu, maka peneliti mengajukan sebuah penelitian dengan batasan materi bangun datar segiempat dan segitiga dengan judul **“Proses Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari *Adversity Quotient (AQ)*”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian kualitatif ini adalah bagaimana proses berpikir kreatif peserta didik ditinjau dari *adversity quotient (AQ)*?

### 1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk mengantisipasi perbedaan pengertian atau pemahaman terhadap istilah yang menjadi kajian dalam variabel penelitian. Istilah yang perlu diberi penjelasan adalah istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terdapat dalam variabel penelitian. Secara tidak langsung definisi operasional menunjukkan alat pengambil data yang cocok digunakan atau mengacu kepada bagaimana mengukur suatu variabel.

#### 1.3.1 Proses Berpikir Kreatif

Proses berpikir kreatif merupakan salah satu tahapan yang digunakan untuk mendeskripsikan berpikir kreatif seseorang. Proses berpikir kreatif peserta didik dapat diketahui dengan tahapan proses berpikir kreatif menurut Torrance di antaranya: 1) Memahami adanya kesulitan, masalah kesenjangan informasi, elemen yang hilang, sesuatu yang menyimpang; 2) Memperkirakan dan merumuskan hipotesis; 3) Menilai dan menguji tebakan dan hipotesis; 4) Memverifikasi dan menguji kembali; dan 5) Mengkomunikasikan hasil.

#### 1.3.2 Masalah Matematika

Masalah matematika merupakan proses atau tindakan untuk mencari solusi atau mengatasi suatu kesulitan atau tantangan yang dihadapi dalam matematika. Hal ini melibatkan langkah-langkah atau strategi yang dilakukan untuk mencapai tujuan akhir yang diinginkan.

#### 1.3.3 *Adversity Quotient*

*Adversity quotient* merupakan kemampuan seseorang dalam mengatasi, mengubah, mengolah, mengendalikan dan bertahan ketika menghadapi kesulitan atau permasalahan untuk menemukan solusi dari masalah tersebut. *AQ* memiliki lima kategori berdasarkan *ARP* yaitu *quitters*, peralihan *quitters menuju campers*, *campers*, peralihan *campers* menuju *climbers*, dan *climbers*. Alat ukur *AQ* menggunakan *adversity response profile (ARP)* yang mencakup empat aspek atau dimensi pembentukan *AQ* yaitu *CO<sub>2</sub>RE (Control, Origin and Ownership, Reach, Endurance)*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian kualitatif ini adalah untuk menganalisis proses berpikir kreatif peserta didik ditinjau dari *adversity quotient (AQ)*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian dari tujuan penelitian yang telah dikemukakan. Maka hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

### 1.5.1 Manfaat Teoretis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat digunakan secara teoretis bagi dunia pendidikan dan sebagai langkah awal untuk penelitian-penelitian yang akan datang bagi peneliti.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat digunakan peneliti untuk menambah wawasan dan sebagai pengalaman untuk mengembangkan dan meningkatkan penelitian ini.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan agar bisa diambil ide-ide dasar untuk mengembangkan proses berpikir kreatif peserta didik ditinjau dari *adversity quotient (AQ)*.

c. Bagi peserta didik

Sebagai bekal pengetahuan agar peserta didik mampu berpikir kreatif dan dapat menumbuhkan sikap positif berupa semangat untuk mencari tahu dan berperan aktif dalam materi yang sedang diberikan oleh guru.