

**PROFIL KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH TIPE “WHAT’S ANOTHER WAY” DITINJAU DARI ADVERSITY QUOTIENT (AQ)****Rochmatul Ummah**Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya, email: [rochmatulummah1@mhs.unesa.ac.id](mailto:rochmatulummah1@mhs.unesa.ac.id)**Siti Maghfirotn Amin**Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya, email: [sitiamin@unesa.ac.id](mailto:sitiamin@unesa.ac.id)**Abstrak**

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini tidak terlepas dari adanya campur tangan matematika, siswa dituntut untuk memiliki keterampilan yang bagus, kritis, dan kreatif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat US-based *Partnership for 21st Century Skills* (P21) yang mengidentifikasi kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 yaitu “The 4Cs”- *communication, collaboration, critical thinking*, dan *creativity*. Seiring dengan perkembangan zaman, kemampuan berpikir kreatif menjadi tuntutan siswa untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang ada di sekitar mereka. Salah satu cara untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu dengan mencari jawaban dari suatu pemecahan masalah. Dalam memecahkan masalah, setiap siswa memiliki pemikiran yang berbeda-beda. Perbedaan pemikiran tersebut disebabkan daya juang yang berbeda dalam menghadapi sebuah kesulitan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif karena tujuan yang dipaparkan oleh peneliti adalah untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way*” ditinjau dari *adversity quotient* (AQ). Subjek penelitian ini adalah tiga siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Krian Tahun Ajaran 2017/2018, yaitu satu siswa dengan AQ tinggi (*climber*), satu siswa dengan AQ sedang (*camper*), dan satu siswa dengan AQ rendah (*quitter*). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket *adversity response profile* (ARP), tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*”, dan pedoman wawancara. Indikator kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.

Berdasarkan analisis tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” dan transkrip wawancara diperoleh deskripsi kemampuan berpikir kreatif siswa *climber*, *camper*, dan *quitter* adalah sebagai berikut. (1) Siswa dengan AQ tinggi (*climber*) memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu fleksibilitas dan kebaruan. Indikator fleksibilitas ditunjukkan siswa dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan minimal dua cara penyelesaian yang berbeda dan indikator kebaruan ditunjukkan siswa dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain, dan (2) Siswa dengan AQ sedang (*camper*) memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kefasihan. Indikator kefasihan ditunjukkan siswa dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan satu cara penyelesaian, dan (3) Siswa dengan AQ rendah (*quitter*) memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu kebaruan. Indikator kebaruan ditunjukkan siswa dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.

**Kata kunci:** kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah tipe “*what’s another way*”, *adversity quotient*.

**Abstract**

The development of science and technology today is inseparable from the existence of mathematical interference, students are required to have good skills, critical and creative. This is consistent with the opinion of the US-based *Partnership for 21st Century Skills* (P21) that identify the competencies required in the 21st century is "The 4Cs" - *communication, collaboration, critical thinking, and creativity*. Along with the times, the student's creative thinking abilities to the demands to find a solution to a problem that exists around them. One way to train the student's creative thinking abilities is to find the answer to a problem-solving. In solving the problem, each student has a different idea. The thought differences caused different fighting spirit in the face of an adversity.

This research is a descriptive qualitative approach for the purpose described by the researcher is to describe the student's creative thinking abilities in solving the problem of type "what's another way" in terms of *adversity quotient* (AQ). The subjects of this study were three students of grade 8<sup>th</sup> junior high school 1 Krian Academic Year 2017/2018, is one student with a high AQ (*climber*), one student with moderate AQ (*camper*), and one student with a low AQ (*quitter*). The instrument used in this research was a questionnaire *Adversity Response Profile* (ARP), the type of problem-solving test "what's another way", and interview guides. Indicators creative thinking skills used in this research is the fluency, flexibility, and novelty.

Based on the analysis of the type of problem-solving test "what's another way" and transcript interviews obtained a descriptions of student's creative thinking abilities climber, camper, and a quitter are as follows. (1) Students with high AQ (climber) comply indicator creative thinking abilities that flexibility and novelty. Indicators of flexibility shown by students to solve problems by showing at least two different ways settlement and novelty indicators shown students to solve problems in ways that are not commonly used by other students, and (2) Students with moderate AQ (camper) comply indicator creative thinking abilities that fluency. Indicators of fluency are shown by students by solving problems by showing one method of completion, and (3) Students with a low AQ (quitter) comply indicator creative thinking abilities that novelty. Indicators of novelty are shown by students by solving problems in ways that are not commonly used by other students.

**Keyword:** creative thinking abilities, problem solving type "what's another way", adversity quotient.

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1 yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat salah satunya matematika. Supatmo (dalam Theis, 2013) mengatakan bahwa Matematika merupakan raja sekaligus pelayan bagi ilmu-ilmu lainnya. Sebagai raja, perkembangan matematika tak tergantung pada ilmu-ilmu lain. Sebagai pelayan, matematika adalah ilmu yang mendasari dan melayani berbagai ilmu pengetahuan lain.

Belajar matematika tidak dapat dilakukan dengan spontan karena diperlukan pemahaman dan banyak latihan. Pemahaman tersebut dapat diperoleh siswa dari aktivitas berpikir. Berdasarkan asal kata, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir. Berpikir adalah aktivitas mental otak dalam mengolah dan menterjemahkan informasi yang masuk melalui panca indera baik dalam keadaan sadar atau tidak yang menghasilkan sebuah informasi. Menurut Khodijah (2006: 81) berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. Sedangkan Solso (1995:408) mendefinisikan bahwa "*Thinking is transformation by complex interaction of the mental attributes of judging, abstracting, reasoning, imagining, and problem solving.*" Maksudnya, berpikir adalah sebuah proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks terkait atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini tidak terlepas dari adanya campur tangan matematika, oleh karena itu agar dapat mengikuti arus perkembangan jaman modern ini diperlukan sumber daya yang berkualitas, memiliki keterampilan yang bagus, kritis, kreatif dan mampu bekerja sama dengan baik dengan orang-orang sekitar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat US-based *Partnership for 21st Century Skills* (P21)

mengidentifikasi kompetensi yang diperlukan di abad ke-21 yaitu "The 4Cs"- *communication, collaboration, critical thinking*, dan *creativity*.

Tujuan pendidikan di Indonesia salah satunya yaitu menuntut siswa untuk berpikir kreatif. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 3, "Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan 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 yang demokratis serta bertanggung jawab". Seiring dengan perkembangan zaman, kemampuan berpikir kreatif menjadi tuntutan siswa untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang berada di sekitar mereka.

Berpikir kreatif adalah aktivitas mental yang terkait dengan kepekaan terhadap masalah, mempertimbangkan informasi baru dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pikiran terbuka, serta dapat membuat hubungan-hubungan dalam menyelesaikan masalah tersebut. Menurut Munandar (1997) kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban.

Dalam pembelajaran Matematika kreativitas siswa sangat dibutuhkan terutama dalam menyelesaikan soal-soal yang melibatkan siswa untuk berpikir kreatif, dimana siswa diharapkan dapat mengemukakan ide-ide baru yang kreatif dalam menganalisis dan menyelesaikan soal. Kunci utama dari kreativitas yaitu kemampuan dalam menggali ide-ide, metode lain dan pendekatan alternatif untuk mencapai pemecahan masalah yang efektif dan efisien.

Harris (dalam Siswono, 2007) berpendapat bahwa salah satu ciri dasar pemikir kreatif yaitu mempunyai lebih dari satu jawaban untuk pertanyaan dan mempunyai lebih dari satu penyelesaian untuk masalah-masalah yang diajukan padanya. Salah satu tipe pemecahan masalah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif itu yaitu *what's another way*. *What's another way* menuntut siswa untuk memecahkan masalah dengan menggunakan lebih

dari satu cara dan tidak menutup kemungkinan siswa akan memperoleh jawaban yang beragam dan berbeda. Cara ini dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan yang ada pada diri seseorang dalam menghadapi suatu tantangan atau masalah dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut dikenal dengan *Adversity Quotient* (AQ). Menurut Stoltz (2000), *Adversity Quotient* merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengamati kesulitan dan mengolah kesulitan tersebut dengan kecerdasan yang dimiliki sehingga menjadi sebuah tantangan untuk diselesaikan. Konsep AQ muncul karena konsep *Intelligence Quotient* (IQ) untuk mengukur tingkat kecerdasan seseorang dan konsep *Emotional Quotient* (EQ) sebagai kecerdasan seseorang dalam aspek afektif dianggap kurang memprediksi keberhasilan seseorang. Menurut Stoltz (2000:18 – 20), AQ terdiri dari tiga tipe, yaitu AQ tinggi (*climber*), AQ sedang (*camper*), dan AQ rendah (*quitter*). *Adversity Quotient* (AQ) yang dikonsepsikan sebagai daya juang individu merupakan faktor yang sangat penting untuk memaksimalkan potensi IQ dan EQ. Sebab tanpa adanya usaha dan daya juang yang tinggi, maka IQ dan EQ seseorang akan menjadi sia-sia, tidak terpakai dan tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Disinilah pentingnya *Adversity Quotient* (AQ) untuk mengetahui semangat dan daya juang siswa dalam menyelesaikan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah “Bagaimanakah profil kemampuan berpikir kreatif siswa *climber*, *camper*, dan *quitter* dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way*”?”. Dari pertanyaan penelitian tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan profil kemampuan berpikir kreatif siswa *climber*, *camper*, dan *quitter* dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way*”.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif. Dalam melakukan penelitian ini, instrumen yang digunakan digolongkan menjadi instrumen utama dan instrumen pendukung. Instrumen utama adalah peneliti sendiri. Sedangkan instrumen pendukung terdiri atas angket *Adversity Response Profile* (ARP), tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*”, dan pedoman wawancara. Angket *Adversity Response Profile* (ARP) yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil adopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Sudarman (2010) dan tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” adalah hasil adaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Siswono (2007). Materi yang digunakan dalam pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” adalah sistem persamaan linear dua variabel. Sedangkan pedoman wawancara yang digunakan

adalah hasil adopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Suhandoyo (2016) yang berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif siswa. Berikut ini adalah tiga indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Silver (1997) yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kefasihan adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan satu cara penyelesaian.
2. Fleksibilitas adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal dengan menunjukkan minimal dua cara penyelesaian yang berbeda.
3. Kebaruan adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal dengan menunjukkan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.

Subjek dalam penelitian ini adalah tiga siswa SMP Negeri 1 Krian Kelas VIII yang terdiri atas satu siswa yang memiliki AQ tinggi (*climber*), satu siswa yang memiliki AQ sedang (*camper*), dan satu siswa yang memiliki AQ rendah (*quitter*).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket, metode tes, dan metode wawancara. Terdapat beberapa tahap yang perlu dilakukan untuk menganalisis data yang telah terkumpul. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Analisis hasil angket *Adversity Response Profile* (ARP)

Sebelum digunakan, angket *Adversity Response Profile* (ARP) akan divalidasi terlebih dahulu. Validitas angket *Adversity Response Profile* akan diuji oleh validator menggunakan lembar validasi. Lembar validasi yang telah diisi oleh validator kemudian dianalisis oleh peneliti untuk menentukan valid atau tidaknya angket *Adversity Response Profile* (ARP) yang telah disusun. Analisis yang dilakukan yaitu dengan cara menjumlah skor total yang didapat dari hasil lembar validasi. Skor total yang didapat dari hasil validasi angket *Adversity Response Profile* (ARP) pada penelitian ini yaitu 364. Dari skor total yang didapat kemudian disesuaikan dengan kriteria analisis lembar validasi angket *Adversity Response Profile* (ARP), selanjutnya dapat dinyatakan bahwa angket *Adversity Response Profile* (ARP) tergolong valid.

Angket *Adversity Response Profile* (ARP) digunakan untuk mengetahui skor AQ siswa yang akan digunakan sebagai subjek penelitian. Skor AQ yang didapat bertujuan untuk menentukan siswa termasuk ke dalam kategori *climber*, *camper*, atau *quitter*. Berikut adalah subjek yang terpilih berdasarkan hasil pengolahan data Angket *Adversity Response Profile* (ARP).

**Tabel 1: Subjek Penelitian**

No	Kode Nama	Skor AQ	Jenis Kelamin	Kategori AQ	Kode Subjek
1	YPS	167	Perempuan	<i>Climber</i>	SB
2	ARNA	134	Perempuan	<i>Camper</i>	SC
3	SA	53	Perempuan	<i>Quitter</i>	ST

2. Analisis data tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*”

Sebelum digunakan, sama halnya seperti angket *Adversity Response Profile* (ARP), tes soal pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” juga akan di validasi terlebih dahulu. Validitas tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” akan diuji oleh validator menggunakan lembar validasi. Lembar validasi yang telah diisi oleh validator kemudian dianalisis oleh peneliti untuk menentukan valid atau tidaknya tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” yang telah disusun. Analisis yang dilakukan yaitu dengan cara menjumlah skor total yang didapat dari hasil lembar validasi. Skor total yang didapat dari hasil validasi tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” pada penelitian ini yaitu 21. Dari skor total yang didapat kemudian disesuaikan dengan kriteria analisis lembar validasi tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*”, selanjutnya dapat dinyatakan bahwa tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” tergolong valid.

Tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” terdiri atas dua soal uraian dengan materi sistem persamaan linear dua variabel, tes ini dilaksanakan selama 80 menit. Tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa *climber*, *camper*, dan *quitter*.

3. Analisis data hasil wawancara

Data yang didapat dari wawancara merupakan data verbal berupa ucapan yang tersimpan dalam rekaman audiovisual. Oleh sebab itu, untuk mempermudah analisis data maka dibuat transkrip wawancara yang dilakukan dengan cara pengkodean.

4. Reduksi data

Pada tahap reduksi data, kegiatan yang dilakukan ialah menyeleksi (memilah dan memilih) dan mengelompokkan data yang diperoleh selama wawancara sehingga menjadi data yang bermakna sesuai dengan yang ada di lapangan.

Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Memutar hasil rekaman untuk menuliskan wawancara.
- 2) Mentranskrip hasil wawancara.
- 3) Memeriksa kembali hasil transkrip wawancara dengan mendengarkan kembali rekaman hasil

wawancara dan menyeleksi wawancara yang tidak berhubungan dengan topik yang ditanyakan.

5. Penyajian data

Dalam tahap penyajian data, kegiatan yang dilakukan yaitu yang berkaitan dengan penulisan data secara terorganisir, sehingga mudah ditafsirkan. Penyajian data dalam penelitian ini berupa uraian hasil wawancara dan hasil triangulasi tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*”. Dalam penyajian data hasil wawancara digunakan pengodean untuk meringkas hasil wawancara agar mudah dipahami. Sedangkan triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi waktu, dimana penyajian data dilakukan dengan membandingkan hasil tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” pertama dan hasil tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” kedua.

6. Penarikan kesimpulan

Berdasarkan penyajian data yang diperoleh, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan mengenai profil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way*” ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ). Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan, baik melalui hasil pemecahan masalah maupun melalui hasil wawancara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek yang terpilih diberikan tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” serta wawancara. Hasil dan pembahasan profil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way*” ditinjau dari *adversity quotient* (AQ) adalah sebagai berikut.

1. Hasil dan Analisis Data Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa *Climber* (SB) dalam Memecahkan Masalah Tipe “*What’s Another Way*”

### Tes Pertama

1) Hasil dan Analisis Data Siswa *Climber* (SB) Soal Nomor Satu

Hasil jawaban SB dalam menyelesaikan soal nomor satu dengan cara 1 yaitu SB menuliskan apa yang diketahui, yang ditanya, dan memaparkan cara menyelesaikannya. SB menuliskan informasi yang diketahui secara lengkap. Selanjutnya SB menuliskan apa yang ditanyakan dari soal. Kemudian SB menyelesaikan soal dengan menggunakan eliminasi. Ketika wawancara, SB menunjukkan jawaban yang sudah dikerjakannya dengan menjelaskan bahwa cara yang ia gunakan sudah benar.

Hasil jawaban SB dalam menyelesaikan soal nomor satu dengan cara 2 yaitu SB menjelaskan

jumlah mobil dan sepeda harus 75 serta jumlah roda keduanya jika dijumlah harus 210. Kemudian SB mencoba menebak berapa jumlah mobil dan sepeda motor dengan cara mencoba satu persatu dengan diberikan bukti. SB menjelaskan bahwa cara 2 ini lebih ia sukai karena tanpa harus menghitung dengan cara eliminasi. Jawaban yang diperoleh SB juga benar dan tidak mengalami kesalahan dalam menuliskan informasi (apa yang diketahui).

SB mampu menyelesaikan soal nomor satu dengan dua cara yang berbeda. Cara 1 yang digunakan SB diperoleh dari materi yang sudah pernah didapat sebelumnya yaitu dengan memodelkan soal agar menjadi sebuah sistem persamaan, kemudian melakukan eliminasi untuk mencari hasilnya. Sedangkan cara 2 yang digunakan SB yaitu dengan cara *trial and error* dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan. Dalam hal ini, SB memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, fleksibilitas dan kebaruan.

2) Hasil dan Analisis Data Siswa *Climber* (SB) Soal Nomor Dua

Hasil jawaban SB dalam menyelesaikan soal nomor dua dengan cara 1 yaitu SB menuliskan apa yang diketahui, yang ditanya, dan memaparkan cara menyelesaikannya. SB menuliskan informasi yang diketahui secara lengkap. Selanjutnya SB menuliskan apa yang ditanyakan dari soal. Kemudian SB menyelesaikan soal dengan menggunakan eliminasi. Ketika wawancara, SB menunjukkan jawaban yang sudah dikerjakannya dengan menjelaskan bahwa cara yang ia gunakan sudah benar.

Hasil jawaban SB dalam menyelesaikan soal nomor dua dengan cara 2 yaitu sama seperti sebelumnya, yaitu menggunakan cara *trial and error*. SB menebak berapa jumlah meja dan kursi ketika dijumlahkan kakinya 440. Kemudian SB menebak berapa jumlah meja dan kursi dengan cara mencoba satu persatu dengan diberikan bukti. SB menjelaskan bahwa cara 2 ini lebih ia sukai karena tanpa harus menghitung dengan cara eliminasi. Jawaban yang diperoleh SB juga benar dan tidak mengalami kesalahan dalam menuliskan informasi (apa yang diketahui).

SB mampu menyelesaikan soal nomor dua dengan dua cara yang berbeda. Cara 1 yang digunakan SB diperoleh dari materi yang sudah pernah didapat sebelumnya yaitu dengan memodelkan soal agar menjadi sebuah sistem persamaan, kemudian melakukan eliminasi untuk

mencari hasilnya. Sedangkan cara 2 yang digunakan SB yaitu dengan cara *trial and error* dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan. Dalam hal ini, SB memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, fleksibilitas dan kebaruan.

**Tes Kedua**

1) Hasil dan Analisis Data Siswa *Climber* (SB) Soal Nomor Satu

Hasil jawaban SB dalam menyelesaikan soal nomor satu dengan cara 1 yaitu SB menuliskan apa yang diketahui, yang ditanya, dan memaparkan cara menyelesaikannya. SB menuliskan informasi yang diketahui secara lengkap. Selanjutnya SB menuliskan apa yang ditanyakan dari soal. Kemudian SB menyelesaikan soal dengan menggunakan eliminasi. Ketika wawancara, SB menunjukkan jawaban yang sudah dikerjakannya dengan menjelaskan bahwa cara yang ia gunakan sudah benar.

Hasil jawaban SB dalam menyelesaikan soal nomor satu dengan cara 2 yaitu menggunakan cara *trial and error*. Ketika wawancara SB menjelaskan jumlah mobil dan sepeda motor harus 90 serta jumlah roda keduanya jika dijumlah harus 280. Kemudian SB menebak berapa jumlah mobil dan sepeda motor dengan cara mencoba satu persatu dengan diberikan bukti. SB menjelaskan bahwa cara 2 ini lebih ia sukai karena tanpa harus menghitung dengan cara eliminasi. Jawaban yang diperoleh SB juga benar dan tidak mengalami kesalahan dalam menuliskan informasi (apa yang diketahui).

SB mampu menyelesaikan soal nomor satu dengan dua cara yang berbeda. Cara 1 yang digunakan SB diperoleh dari materi yang sudah pernah didapat sebelumnya yaitu dengan memodelkan soal agar menjadi sebuah sistem persamaan, kemudian melakukan eliminasi untuk mencari hasilnya. Sedangkan cara 2 yang digunakan SB yaitu dengan cara *trial and error* dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan. Dalam hal ini, SB memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, fleksibilitas dan kebaruan.

2) Hasil dan Analisis Data Siswa *Climber* (SB) Soal Nomor Dua

Hasil jawaban SB dalam menyelesaikan soal nomor dua dengan cara 1 yaitu SB menuliskan apa yang diketahui, yang ditanya, dan memaparkan cara menyelesaikannya. SB menuliskan informasi yang diketahui secara lengkap. Selanjutnya SB menuliskan apa yang ditanyakan dari soal.

Kemudian SB menyelesaikan soal dengan menggunakan eliminasi. Ketika wawancara, SB menunjukkan jawaban yang sudah dikerjakannya dengan menjelaskan bahwa cara yang ia gunakan sudah benar.

Hasil jawaban SB dalam menyelesaikan soal nomor dua dengan cara 2 yaitu sama seperti sebelumnya, yaitu menggunakan cara *trial and error*. Ketika wawancara SB menjelaskan jumlah meja dan kursi harus 80 dan jumlah kaki keduanya ketika dijumlah harus 290. Kemudian SB menebak berapa jumlah meja dan kursi ketika dijumlahkan kakinya 290. Kemudian SB menebak berapa jumlah mobil dan sepeda motor dengan cara mencoba satu persatu dengan diberikan bukti. SB menjelaskan bahwa cara 2 ini lebih ia sukai karena tanpa harus menghitung dengan cara eliminasi. Jawaban yang diperoleh SB juga benar dan tidak mengalami kesalahan dalam menuliskan informasi (apa yang diketahui).

SB mampu menyelesaikan soal nomor dua dengan dua cara yang berbeda. Cara 1 yang digunakan SB diperoleh dari materi yang sudah pernah didapat sebelumnya yaitu dengan memodelkan soal agar menjadi sebuah sistem persamaan, kemudian melakukan eliminasi untuk mencari hasilnya. Sedangkan cara 2 yang digunakan SB yaitu dengan cara *trial and error* dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan. Dalam hal ini, SB memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, fleksibilitas dan kebaruan.

Berdasarkan hasil jawaban dan wawancara yang telah dilakukan dengan SB, dapat diketahui bahwa dalam memecahkan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” untuk soal nomor satu SB mampu menyelesaikan dengan dua cara yang berbeda. Sementara dalam memecahkan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” untuk soal nomor dua SB juga mampu menyelesaikan dengan dua cara yang berbeda. Dari kedua soal yang telah diberikan, SB memenuhi komponen indikator berpikir kreatif fleksibilitas yang ditunjukkan dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan minimal dua cara penyelesaian yang berbeda dan komponen kebaruan ditunjukkan SB dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa SB memenuhi komponen indikator berpikir kreatif fleksibilitas dan kebaruan.

Untuk mendapatkan data yang valid mengenai komponen indikator berpikir kreatif SB, maka dilakukan triangulasi, dengan mencari kesesuaian data soal tes pertama dengan soal tes kedua. Triangulasi yang

dimaksud secara lebih rinci disajikan dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2: Data Kemampuan Berpikir Kreatif SB Pada Soal Nomor 1 dan 2

Soal Nomor	Data Komponen Berpikir Kreatif SB Pada Soal Tes Pertama	Data Komponen Berpikir Kreatif SB Pada Soal Tes Kedua
1	SB memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, fleksibilitas dan kebaruan. Komponen fleksibilitas ditunjukkan SB dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan minimal dua cara penyelesaian yang berbeda dan komponen kebaruan ditunjukkan SB dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.	SB memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, fleksibilitas dan kebaruan. Komponen fleksibilitas ditunjukkan SB dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan minimal dua cara penyelesaian yang berbeda dan komponen kebaruan ditunjukkan SB dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.
2	SB memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, fleksibilitas dan kebaruan. Komponen fleksibilitas ditunjukkan SB dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan minimal dua cara penyelesaian yang berbeda dan komponen kebaruan ditunjukkan SB dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.	SB memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, fleksibilitas dan kebaruan. Komponen fleksibilitas ditunjukkan SB dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan minimal dua cara penyelesaian yang berbeda dan komponen kebaruan ditunjukkan SB dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.

## 2. Hasil dan Analisis Data Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa *Camper* (SP) dalam Memecahkan Masalah Tipe “*What’s Another Way*”

### Tes Pertama

#### 1) Hasil dan Analisis Data Siswa *Camper* (SP) Soal Nomor Satu

Hasil jawaban SP dalam menyelesaikan soal nomor satu dengan cara 1 yaitu SP menuliskan apa yang diketahui, yang ditanya, dan memaparkan

cara menyelesaikannya. SP menuliskan informasi yang diketahui secara lengkap. Selanjutnya SP menuliskan apa yang ditanyakan dari soal. Kemudian SP menyelesaikan soal dengan menggunakan eliminasi. Ketika wawancara, SP menunjukkan jawaban yang sudah dikerjakannya dengan menjelaskan bahwa cara yang ia gunakan sudah benar.

SP mampu menyelesaikan soal nomor satu dengan satu cara. Cara yang digunakan SP diperoleh dari materi yang sudah pernah didapat sebelumnya yaitu dengan memodelkan soal agar menjadi sebuah sistem persamaan, kemudian melakukan eliminasi untuk mencari hasilnya. Dalam hal ini, SP memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, kefasihan.

2) Hasil dan Analisis Data Siswa *Camper* (SP) Soal Nomor Dua

Hasil jawaban SP dalam menyelesaikan soal nomor dua dengan cara 1 yaitu SP menuliskan apa yang diketahui, yang ditanya, dan memaparkan cara menyelesaikannya. SP menuliskan informasi yang diketahui secara lengkap. Selanjutnya SP menuliskan apa yang ditanyakan dari soal. Kemudian SP menyelesaikan soal dengan menggunakan eliminasi. Ketika wawancara, SP menunjukkan jawaban yang sudah dikerjakannya dengan menjelaskan bahwa cara yang ia gunakan sudah benar.

SP mampu menyelesaikan soal nomor dua dengan menggunakan satu cara. Cara 1 yang digunakan SP diperoleh dari materi yang sudah pernah didapat sebelumnya yaitu dengan memodelkan soal agar menjadi sebuah sistem persamaan, kemudian melakukan eliminasi untuk mencari hasilnya. Dalam hal ini, SP memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, kefasihan.

**Tes Kedua**

1) Hasil dan Analisis Data Siswa *Camper* (SP) Soal Nomor Satu

Hasil jawaban SP dalam menyelesaikan soal nomor satu dengan cara 1 yaitu SP menuliskan apa yang diketahui, yang ditanya, dan memaparkan cara menyelesaikannya. SP menuliskan informasi yang diketahui secara lengkap. Selanjutnya SP menuliskan apa yang ditanyakan dari soal. Kemudian SP menyelesaikan soal dengan menggunakan eliminasi. Ketika wawancara, SP menunjukkan jawaban yang sudah dikerjakannya dengan menjelaskan bahwa cara yang ia gunakan sudah benar.

SP mampu menyelesaikan soal nomor satu dengan satu cara penyelesaian. Cara 1 yang digunakan SP diperoleh dari materi yang sudah pernah didapat sebelumnya yaitu dengan memodelkan soal agar menjadi sebuah sistem persamaan, kemudian melakukan eliminasi untuk mencari hasilnya. Dalam hal ini, SP memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, kefasihan.

2) Hasil dan Analisis Data Siswa *Camper* (SP) Soal Nomor Dua

Hasil jawaban SP dalam menyelesaikan soal nomor dua dengan cara 1 yaitu SP menuliskan apa yang diketahui, yang ditanya, dan memaparkan cara menyelesaikannya. SP menuliskan informasi yang diketahui secara lengkap. Selanjutnya SP menuliskan apa yang ditanyakan dari soal. Kemudian SP menyelesaikan soal dengan menggunakan eliminasi. Ketika wawancara, SP menunjukkan jawaban yang sudah dikerjakannya dengan menjelaskan bahwa cara yang ia gunakan sudah benar.

SP mampu menyelesaikan soal nomor dua dengan satu cara penyelesaian. Cara 1 yang digunakan SP diperoleh dari materi yang sudah pernah didapat sebelumnya yaitu dengan memodelkan soal agar menjadi sebuah sistem persamaan, kemudian melakukan eliminasi untuk mencari hasilnya. Dalam hal ini, SP memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, kefasihan.

Berdasarkan hasil jawaban dan wawancara yang telah dilakukan dengan SP, dapat diketahui bahwa dalam memecahkan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” untuk soal nomor satu SP mampu menyelesaikan dengan satu cara penyelesaian. Sementara dalam memecahkan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” untuk soal nomor dua SP juga mampu menyelesaikan dengan satu cara penyelesaian. Dari kedua soal yang telah diberikan, SP memenuhi komponen indikator berpikir kreatif kefasihan yang ditunjukkan dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan satu cara penyelesaian. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa SP memenuhi komponen indikator berpikir kreatif kefasihan, tetapi SP belum memenuhi indikator fleksibilitas dan kebaruan dalam memecahkan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*”.

Untuk mendapatkan data yang valid mengenai komponen indikator berpikir kreatif SP, maka dilakukan triangulasi, dengan mencari kesesuaian data soal tes pertama dengan soal tes kedua. Triangulasi yang

dimaksud secara lebih rinci disajikan dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3: Data Kemampuan Berpikir Kreatif SP Pada Soal Nomor 1 dan 2

Soal Nomor	Data Komponen Berpikir Kreatif SP Pada Soal Tes Pertama	Data Komponen Berpikir Kreatif SP Pada Soal Tes Kedua
1	SP memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, kefasihan. Komponen kefasihan ditunjukkan SP dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan satu cara penyelesaian.	SP memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, kefasihan. Komponen kefasihan ditunjukkan SP dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan satu cara penyelesaian.
2	SP memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, kefasihan. Komponen kefasihan ditunjukkan SP dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan satu cara penyelesaian.	SP memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, kefasihan. Komponen kefasihan ditunjukkan SP dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan satu cara penyelesaian.

3. Hasil dan Analisis Data Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa *Quitter* (ST) dalam Memecahkan Masalah Tipe “*What’s Another Way*”

#### Tes Pertama

- 1) Hasil dan Analisis Data Siswa *Quitter* (ST) Soal Nomor Satu

Hasil jawaban ST dalam menyelesaikan soal nomor satu dengan cara 1 menggunakan cara *trial and error*. Ketika wawancara ST menjelaskan jumlah mobil dan sepeda harus 75 serta jumlah roda ketika dijumlahkan harus 210. Kemudian ST menebak berapa jumlah mobil dan sepeda motor ketika dijumlahkan rodanya 210. ST mencoba menebak berapa jumlah mobil dan sepeda motor dengan cara mencoba satu persatu dengan diberikan bukti. ST menjelaskan bahwa cara ini lebih ia sukai karena tanpa harus menghitung dengan cara yang pernah diajarkan dulu. Jawaban yang diperoleh ST juga benar dan tidak mengalami

kesalahan dalam menuliskan informasi (apa yang diketahui).

ST mampu menyelesaikan soal nomor satu dengan satu cara penyelesaian yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain. Cara 1 yang digunakan ST yaitu dengan cara *trial and error* dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan. Dalam hal ini, ST memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu kebaruan.

- 2) Hasil dan Analisis Data Siswa *Quitter* (ST) Soal Nomor Dua

Hasil jawaban ST dalam menyelesaikan soal nomor dua dengan cara 1 menggunakan cara *trial and error*. Kemudian ST langsung mencoba menebak-nebak. ST menjelaskan bahwa cara ini lebih ia sukai karena tanpa harus menghitung dengan cara yang pernah diajarkan dulu. Jawaban yang diperoleh ST juga benar dan tidak mengalami kesalahan dalam menuliskan informasi (apa yang diketahui).

ST mampu menyelesaikan soal nomor dua dengan satu cara penyelesaian yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain. Cara 1 yang digunakan ST yaitu dengan cara *trial and error* dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan. Dalam hal ini, ST memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu kebaruan.

#### Tes Kedua

- 1) Hasil dan Analisis Data Siswa *Quitter* (ST) Soal Nomor Satu

Hasil jawaban ST dalam menyelesaikan soal nomor satu dengan cara 1 menggunakan cara *trial and error*. Ketika wawancara ST menjelaskan jumlah mobil sama sepeda harus 90 serta jumlah roda keduanya ketika dijumlah harus 280. Kemudian ST menebak berapa jumlah mobil dan sepeda motor ketika dijumlahkan rodanya 280. ST mencoba menebak berapa jumlah mobil dan sepeda motor dengan cara mencoba satu persatu dengan diberikan bukti. ST menjelaskan bahwa cara ini lebih ia sukai karena tanpa harus menghitung dengan cara yang pernah diajarkan dulu. Jawaban yang diperoleh ST juga benar dan tidak mengalami kesalahan dalam menuliskan informasi (apa yang diketahui).

ST mampu menyelesaikan soal nomor satu dengan satu cara penyelesaian yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain. Cara 1 yang digunakan ST yaitu dengan cara *trial and error* dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan. Dalam hal ini, ST memenuhi

komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu kebaruan.

2) Hasil dan Analisis Data Siswa *Quitter* (ST) Soal Nomor Dua

Hasil jawaban ST dalam menyelesaikan soal nomor dua dengan cara 1 menggunakan cara menebak. Kemudian ST langsung mencoba menebak-nebak. ST menjelaskan bahwa cara ini lebih ia sukai karena tanpa harus menghitung dengan cara yang pernah diajarkan dulu. Jawaban yang diperoleh ST juga benar dan tidak mengalami kesalahan dalam menuliskan informasi (apa yang diketahui).

ST mampu menyelesaikan soal nomor dua dengan satu cara penyelesaian yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain. Cara 1 yang digunakan ST yaitu dengan cara *trial and error* dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan. Dalam hal ini, ST memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu kebaruan.

Berdasarkan hasil jawaban dan wawancara yang telah dilakukan dengan ST, dapat diketahui bahwa dalam memecahkan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” untuk soal nomor satu ST mampu menyelesaikan dengan satu cara penyelesaian. Sementara dalam memecahkan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” untuk soal nomor dua ST juga mampu menyelesaikan dengan satu cara penyelesaian. Cara yang digunakan ST ini merupakan cara yang tidak biasa dilakukan oleh siswa lain. Dari kedua soal yang telah diberikan, ST memenuhi komponen indikator berpikir kreatif kebaruan yang ditunjukkan ST dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ST memenuhi komponen indikator berpikir kreatif kebaruan, tetapi ST belum memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas dalam memecahkan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*”.

Untuk mendapatkan data yang valid mengenai komponen indikator berpikir kreatif ST, maka dilakukan triangulasi, dengan mencari kesesuaian data soal tes pertama dengan soal tes kedua. Triangulasi yang dimaksud secara lebih rinci disajikan dalam tabel 4 berikut ini.

Tabel 4: Data Kemampuan Berpikir Kreatif ST Pada Soal Nomor 1 dan 2

Soal Nomor	Data Komponen Berpikir Kreatif ST Pada Soal Tes Pertama	Data Komponen Berpikir Kreatif ST Pada Soal Tes Kedua
1	ST memenuhi komponen berpikir	ST memenuhi komponen berpikir

Soal Nomor	Data Komponen Berpikir Kreatif ST Pada Soal Tes Pertama	Data Komponen Berpikir Kreatif ST Pada Soal Tes Kedua
	kreatif menurut Silver yaitu, kebaruan. Komponen kebaruan ditunjukkan ST dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.	kreatif menurut Silver yaitu, kebaruan. Komponen kebaruan ditunjukkan ST dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.
2	ST memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, kebaruan. Komponen kebaruan ditunjukkan ST dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.	ST memenuhi komponen berpikir kreatif menurut Silver yaitu, kebaruan. Komponen kebaruan ditunjukkan ST dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.

**PENUTUP**

**Simpulan**

1. Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa *Climber* dalam Memecahkan Masalah Tipe “*What’s Another Way*”

Siswa yang memiliki AQ tinggi atau biasa yang disebut dengan *climber* dalam menyelesaikan semua soal tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” dapat disimpulkan bahwa siswa *climber* ini memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif fleksibilitas dan kebaruan. Indikator fleksibilitas ditunjukkan siswa dengan menyelesaikan soal dengan menunjukkan minimal dua cara penyelesaian yang berbeda. Cara pertama yang digunakan yaitu dengan memodelkan menjadi sebuah sistem persamaan, kemudian melakukan eliminasi untuk mencari hasilnya. Cara kedua yang digunakan yaitu dengan cara *trial and error*, dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan, sedangkan indikator kebaruan ditunjukkan subjek dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain, yaitu cara kedua yang di selesaikan siswa dengan cara *trial and error*, dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan.

2. Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa *Camper* dalam Memecahkan Masalah Tipe “*What’s Another Way*”

Siswa yang memiliki AQ sedang atau biasa yang disebut dengan *camper* dalam menyelesaikan semua soal tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” dapat disimpulkan bahwa siswa *camper* ini memenuhi indikator kefasihan, yang ditunjukkan siswa dengan

menyelesaikan soal dengan menunjukkan satu cara penyelesaian yaitu dengan cara memodelkan menjadi sebuah sistem persamaan, kemudian melakukan eliminasi untuk mencari hasilnya. Meskipun demikian siswa *camper* belum memenuhi indikator fleksibilitas dan kebaruan dalam memecahkan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” karena belum mampu menunjukkan penyelesaian menggunakan minimal dua cara dan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain.

### 3. Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa *Quitter* dalam Memecahkan Masalah Tipe “*What’s Another Way*”

Siswa yang memiliki AQ rendah atau biasa yang disebut dengan *quitter* dalam menyelesaikan semua soal tes pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” dapat disimpulkan bahwa siswa *quitter* ini memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif kebaruan. Indikator kebaruan ditunjukkan siswa *quitter* dengan menyelesaikan soal dengan cara yang tidak biasa digunakan oleh siswa lain yaitu dengan cara *trial and error*, dan memberikan bukti bahwa hasil yang dicoba tidak asal-asalan, tetapi siswa belum memenuhi indikator kefasihan dan fleksibilitas dalam memecahkan pemecahan masalah tipe “*what’s another way*” karena siswa belum mampu menunjukkan penyelesaian menggunakan minimal dua cara.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Perbedaan daya juang siswa dalam menghadapi sebuah kesulitan berdampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way*”. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memiliki daya juang berbeda-beda, guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran yang sesuai serta sering memberikan latihan dalam memecahkan masalah tipe “*what’s another way*” agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memiliki macam-macam daya juang yang berbeda.
2. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis yang terkait dengan kecerdasan siswa, diharapkan menggunakan teori kecerdasan yang lain seperti teori kecerdasan EQ (*Emotional Intelligence*) dan IQ (*Intelligence Quotient*).

### DAFTAR PUSTAKA

- Khodijah, N. 2006. *Psikologi belajar*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press Suriasumantri (ed), 1983. Psikologi Pendidikan
- Munandar, U. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineca Cipta.
- P21. 2008. *21<sup>st</sup> Century Skills, Education & Competitiveness*. Washington DC: Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills. [http://www.p21.org/storage/documents/21st\\_century\\_skills\\_education\\_and\\_competitiveness\\_guide.pdf](http://www.p21.org/storage/documents/21st_century_skills_education_and_competitiveness_guide.pdf).
- Silver, E.A. 1997. *Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Thinking in Problem Posing*. Tersedia Pada <https://www.emis.de/journals/ZDM/zdm973a3.pdf>.
- Siswono, T.Y.E. dan Novitasari, W. 2007. “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pemecahan Masalah Tipe “*what’s another way*””. *Jurnal Transformasi*. Vol. 1 (1): hal. 1-13.
- Solso, R. dkk. 2008. *Psikologi Kognisi Edisi ke-8*. PT. Gelora Asara Pratama.
- Stoltz, G.P. 2000. *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*. (Alih Bahasa: T. Hermaya). Jakarta: Grasindo.
- Sudarman. 2010. *Proses Berpikir Siswa SMP Berdasarkan Adversity Quotient (AQ) dalam Menyelesaikan Masalah Matematika*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Suhandoyo, G. 2016. “Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal *Higher Order Thinking* Ditinjau dari *Adversity Quotient (AQ)*”. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Theis, R. 2013. “Pengembangan Modul Hybrid Pembelajaran Pecahan Sesuai Standar Proses Pelaksanaan Pembelajaran dalam KTSP”. *Edumatica*. Vol. 3 (2): hal. 13-18.