

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Proses Berpikir Kreatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), proses ialah runtunan perubahan (peristiwa) dalam perkembangan sesuatu. Sedangkan berpikir memiliki kata dasar pikir. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pikir adalah akal budi; ingatan; angan-angan. Sementara berpikir artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu; menimbang-nimbang dalam ingatan. Sedangkan menurut Ross dalam Helmawati (2019) secara terminologi berpikir merupakan aktivitas mental dalam aspek teori dasar mengenai objek psikologis. Sedangkan Valentine (1965) menemukan tentang berpikir dalam kajian psikologis, secara tegas menelaah proses dan pemeliharaan untuk suatu aktivitas yang berisi mengenai “bagaimana” yang berhubungan dengan gagasan-gagasan yang diarahkan untuk beberapa tujuan yang diharapkan. Kemudian Gilmer (1970) mengemukakan bahwa berpikir merupakan suatu pemecahan masalah dan proses penggunaan gagasan atau lambang-lambang pengganti suatu aktivitas yang tampak secara fisik. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa proses berpikir merupakan runtutan ingatan atau akal budi untuk mempertimbangkan, memutuskan sesuatu dan memecahkan masalah.

Menurut Helmawati (2019) proses berpikir merupakan urutan kejadian mental yang terjadi secara alamiah atau terencana dan sistematis pada konteks ruang, waktu, dan media yang digunakan, serta menghasilkan suatu perubahan terhadap objek yang memengaruhinya. Proses berpikir merupakan peristiwa mencampur, mencocokkan, menggabungkan menukar, dan mengurutkan konsep-konsep, persepsi-persepsi dan pengalaman sebelumnya. Proses berpikir merupakan suatu kegiatan mental atau suatu proses yang terjadi di dalam pikiran peserta didik pada saat peserta didik dihadapkan pada suatu pengetahuan baru atau permasalahan yang sedang terjadi dan mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut.

Proses berpikir sangat berpengaruh kepada peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Helmawati (2019) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, tidak akan ada pembelajaran tanpa ada proses

berpikir, dan berpikir tak mungkin terjadi tanpa pengetahuan. Dengan demikian proses berpikir memainkan peran yang sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan akademik dan kemampuan untuk mengatasi tantangan dalam kehidupan.

Keutamaan berpikir bagi manusia adalah untuk merumuskan masalah, memecahkan masalah, mencari pemahaman, dan membuat suatu keputusan (Wibawa, 2016). Alimuddin, Chandra, & Rahardi (2019) menyatakan bahwa proses berpikir adalah tahapan dan cara abstrak yang dilakukan oleh akal manusia dalam mengolah dan mengerjakan pengetahuan yang diperolehnya untuk memperoleh kebenaran. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh beberapa peneliti maka dapat disimpulkan bahwa proses berpikir merupakan tahapan yang terencana dalam pikiran oleh akal dan pengetahuannya untuk mempertimbangkan, memutuskan sesuatu dan memecahkan masalah atau solusi terhadap suatu masalah atau situasi.

Menurut Huriyah (dalam Saida, Ismail, 2020) menyatakan bahwa berpikir kreatif dalam prosesnya dinamakan proses berpikir kreatif. Proses berpikir kreatif merupakan salah satu tahapan yang digunakan untuk mendeskripsikan berpikir kreatif seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Rispani & Usman (2020) yang mengatakan sebelum memunculkan ide atau gagasan yang baru, dalam mengembangkan suatu kemampuan berpikir kreatif tidak dapat diperoleh secara langsung, melainkan melalui berbagai proses berpikir yang harus dilalui dan dilakukan. Proses berpikir kreatif yaitu tahapan dalam menjelaskan bagaimana kreativitas terjadi.

Menurut Leikin & Pitta-Pantazi (dalam Alimuddin, Candra, & Rahardi, 2019) menjelaskan peserta didik yang mampu memberikan hasil pemecahan masalah berupa solusi atau jawaban yang kreatif berarti melalui proses berpikir kreatif. Dalam berpikir kreatif proses yang terjadi melalui beberapa tahap. Proses berpikir kreatif salah satunya dapat dilihat dari perspektif teori Wallas.

Teori tentang proses berpikir kreatif yang dikembangkan oleh Wallas (dalam Putri & Pratama, 2019) menyebutkan bahwa proses berpikir kreatif memiliki 4 tahap yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap iluminasi dan tahap verifikasi. Tahap-tahap proses berpikir kreatif tersebut dijabarkan lebih jelas seperti berikut ini:

1. Pada tahap persiapan, peserta didik mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, dan bertanya kepada orang.

2. Pada tahap inkubasi, peserta didik seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut. Tahap ini penting sebagai awal proses timbulnya inspirasi, yang merupakan titik awal dari suatu penemuan.
3. Tahap iluminasi, peserta didik mendapatkan sebuah pemecahan masalah yang diikuti dengan munculnya inspirasi atau gagasan baru
4. Tahap verifikasi atau evaluasi, peserta didik menguji dan memeriksa pemecahan masalah tersebut terhadap realitas.

Menurut Sternbergh (1988) *Eventual selection and perfection of the idea. Such an idea might find embodiment in inventions, designs, scientific theories, improved products or methods, novels, musical compositions, paintings, or sculptures. Among those who have elaborated and refined Wallas's conceptualization are Osborn (1948), Patrick (1955), Pames (1962), Torrance (1965), de Bono (1967), Pames, Noller, and Biondi (1977). In fact, one can detect the "Wallas process" as the basis for almost all of the systematic, disciplined methods of training in existence throughout the world today.*

Menurut penjelasan Sternbergh tersebut di antara para ahli yang telah mengelaborasi dan menyempurnakan konseptualisasi Wallas (1926) adalah Osborn (1948), Patrick (1955), Pames (1962), Torrance (1965) de Bono (1967), Pames, Noller, dan Biondi (1977). Faktanya, seseorang dapat mendeteksi "proses Wallas" sebagai dasar dari hampir semua semua metode pelatihan yang sistematis dan disiplin yang ada di seluruh dunia (p.45). Sehingga dapat disimpulkan bahwa konsep berpikir kreatif menurut Wallas menjadi dasar atau acuan dan kini ada beberapa pengembangan proses berpikir kreatif yang disempurnakan kembali oleh para ahli psikologi.

Beberapa pakar psikologi lain yang melakukan penelitian dan menghasilkan tahapan-tahapan proses berpikir kreatif. Lawson (dalam Kiswandono, 2000) mengemukakan hal yang sama hanya berbeda pada jumlah langkah. Berikut tahapan proses berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Lawson:

1. *First insight* (pandangan pertama), terlihat dari pengakuan peserta didik terhadap adanya suatu masalah. Peserta didik membuat suatu komitmen untuk menyelesaikan masalah dan membentuk formulasi masalah.
2. *Preparation* (persiapan), peserta didik mengembangkan suatu ide bagi penyelesaian masalah kemudian melibatkan banyak upaya sadar. Peserta didik me-re-formulasi dan

me-redefinisi masalah sebagai akibat dipilihnya masalah yang relevan dan tidak relevan

3. *Incubation* (inkubasi, ‘pengeraman’), peserta didik berpikir di bawah sadar
4. *Illumination* (iluminasi), peserta didik mendapatkan ide dengan tiba-tiba
5. *Verification* (pembuktian), peserta didik me-re-organisir dan memeriksa kembali semua pemikiran yang dilakukan sebelumnya, mampu kembali dengan sikap dan pendekatan baru yang akan terbukti lebih produktif dibanding dengan melanjutkan perkembangan pemikiran yang terdahulu. Peserta didik melakukan pembuktian secara sadar serta menguji dan mengembangkan idenya.

Campbell (dalam Kiswando, 2000) juga mengemukakan tahap-tahap proses berpikir kreatif yang langkahnya mirip yaitu sebagai berikut:

1. *Preparation* (persiapan), peserta didik mempelajari latar belakang masalah dan munculnya minat
2. *Concentration* (konsentrasi), peserta didik menimbang-nimbang, menguji, awal untuk *trial-error*
3. *Incubation* (inkubasi), peserta didik mengambil waktu meninggalkan masalah istirahat dan bersantai sejenak
4. *Illumination* (iluminasi), peserta didik mendapat ide gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru
5. *Verification/ production* (verifikasi/ produksi), peserta didik menghadapi dan memecahkan masalah-masalah praktis sehubungan dengan perwujudan ide, gagasan, pemecahan, penyelesaian, cara kerja, jawaban baru. Peserta didik melaksanakan pekerjaan berat untuk realisasi ide. Kecakapan kerja bagian penting dari karya kreatif, betapapun banyak idegemilang telah ditemukan akan hilang percuma apabila ternyata tidak dapat diwujudkan.

Haylock (dalam Wulandari, Susiswo, Sulandra, 2021) membagi menjadi dua pendekatan utama berpikir kreatif yaitu proses dan produk. Dilihat dari sisi proses berpikir kreatif merupakan respon peserta didik dalam menyelesaikan masalah dengan metode yang sesuai. Berpikir kreatif dari sisi proses, Torrance (dalam Sternberg, 1988) menggambarkan bahwa proses berpikir kreatif “... *as the process of sensing difficulties, problems, gaps in information, missing elements, something askew; making guesses and formulating hypotheses about these deficiencies; evaluating and testing these guesses*

and hypotheses; possibly revising and retesting them; and finally communicating the results.” (p.47)

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa tahap-tahap proses berpikir kreatif menurut Torrance yaitu:

1. Peserta didik melalui memahami adanya kesulitan, masalah kesenjangan informasi, elemen yang hilang, sesuatu yang menyimpang.
2. Peserta didik melalui memperkirakan atau membuat dugaan dan merumuskan hipotesis jawaban.
3. Peserta didik melalui menilai dan menguji tebakan dan hipotesis.
4. Peserta didik melalui memverifikasi dan menguji kembali.
5. Peserta didik melalui mengkomunikasikan hasil.

Menurut Mutmainnah, Padmawati, Puspitasari dan Prayitno (2019) pada tahap memperkirakan atau membuat dugaan dan merumuskan hipotesis jawaban, peserta didik mampu merumuskan dugaan sementara dari sebuah percobaan atau masalah sesuai dengan teori yang sudah dipelajari. Pada tahap menilai dan menguji tebakan dan hipotesis, peserta didik menyelesaikan rumusan hipotesis untuk membuktikan apakah perkiraan atau dugaan hipotesis tersebut terbukti benar atau tidaknya dengan teori yang sudah dipelajari dan menarik kesimpulan. Menurut Liana (2020) berpendapat bahwa mengkomunikasikan hasil adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis, secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Pada tahap ini peserta didik melakukan kegiatan untuk mengkomunikasikan proses dari hasil perolehan kepada berbagai pihak yang berkepentingan, baik dalam bentuk kata-kata, grafik, bagan maupun tabel secara lisan maupun tertulis.

Pada penelitian ini, untuk mengetahui proses berpikir kreatif peserta didik, peneliti menggunakan tahap-tahap proses berpikir menurut Torrance. Hal ini dikarenakan menurut Sternberg (1988) menyatakan bahwa *I like this definition because it describes such a natural process. Strong human needs appear to be at the basis of each of its stages.* Pendapat tersebut menjelaskan bahwa Sternberg memilih tahapan proses berpikir kreatif menurut Torrance karena menggambarkan proses yang begitu alami. Kebutuhan manusia yang kuat tampaknya menjadi dasar dari setiap tahapannya.

2.1.2 Masalah Matematika

Masalah adalah bagian tak terhindarkan dalam perjalanan kehidupan. Masalah seringkali menjadi kesempatan untuk belajar dan berkembang. Dengan memandang masalah menjadi sebagai peluang untuk tumbuh dan belajar dapat mengembangkan keterampilan, pemahaman, dan pemecahan masalah yang berguna untuk kehidupan.

Masalah dan matematika memiliki hubungan yang erat, matematika merupakan alat yang kuat untuk dan penting untuk pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Cornelius (dalam Hidayat & Pujiastuti, 2019) yang menyatakan salah satu alasan perlu belajar matematika yaitu karena matematika dapat menjadi sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga masalah matematika memiliki manfaat yang penting baik dan konteks akademi maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Baroody (dalam Annizar & Zahro, 2020) terdapat dua definisi tentang masalah matematika yakni 1) masalah matematika merupakan sesuatu yang memerlukan penyelesaian; 2) suatu masalah merupakan suatu pernyataan yang sulit dan membingungkan. Lebih lanjut, Nurdyansah dan Amalia (2015) menjelaskan bahwa masalah merupakan suatu konteks bagi siswa untuk melatih berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi yang diberikan. Jadi dapat disimpulkan menyelesaikan 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.

Berikut merupakan contoh soal tes proses berpikir kreatif peserta didik berdasarkan tahapan proses berpikir kreatif peserta didik menurut Torrance:

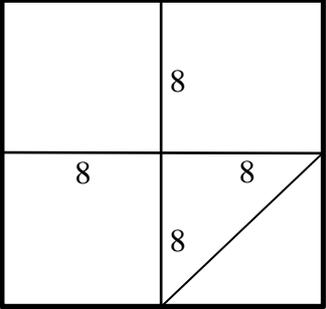
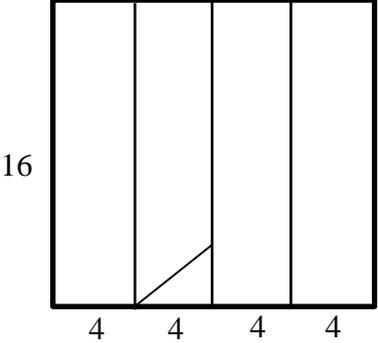
Pak Dadang memiliki sebidang tanah yang permukaannya berbentuk persegi dengan keliling 64 m untuk ditanami empat jenis tanaman supaya memaksimalkan hasil panennya. Tanaman yang ditanam adalah cabai, jagung, bawang dan tomat. Jika Pak Dadang ingin membagi tanahnya menjadi empat lahan yang ditanami tanaman berbentuk segiempat dan segitiga dan satu lahan kosong yang berbentuk segiempat atau segitiga maka:

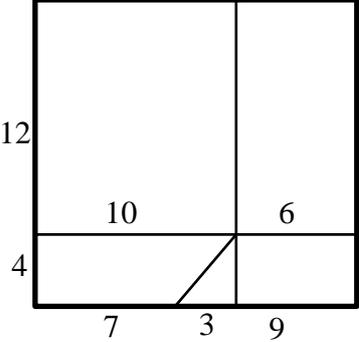
- a. Identifikasi unsur yang diketahui dalam model matematika!
- b. Buatlah minimal 2 desain yang berbeda dari lahan yang diinginkan Pak Dadang!

- Dan tuliskan rumus dari desain lahan yang telah Anda buat!
- Berapa luas masing-masing lahan yang Anda desain?
 - Buktikan dengan cara yang berbeda dari penyelesaian bagian c!
 - Berikan kesimpulan dan penjelasan dari penyelesaian bagian c!

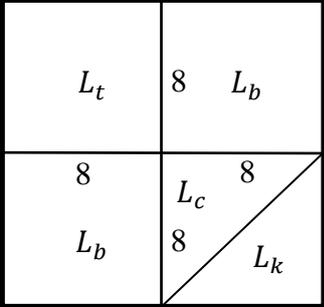
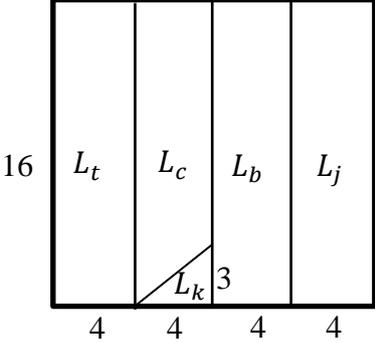
Jawaban:

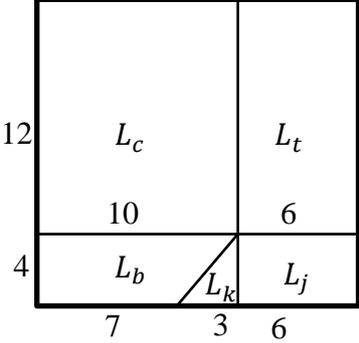
Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
<p>Memahami adanya kesulitan, masalah kesenjangan informasi, elemen yang hilang, sesuatu yang menyimpang</p>	<p>Soal bagian a</p> <p>Diketahui:</p> $Kll\ tanah = 64\ m$ $Kll = 4s$ $64 = 4s$ $s = \frac{64}{4} = 16$ $L\ tanah = s^2 = 16^2 = 256\ m^2$ <p>Tanah dibagi jadi 4 lahan berbentuk segiempat dan segitiga, untuk tanaman cabai, jagung, bawang dan tomat serta 1 lahan kosong berbentuk segitiga atau segiempat.</p> <p>Ditanyakan: Bagaimana Luas dan bentuk tiap lahan yang akan ditanami cabai, jagung, bawang dan tomat serta 1 lahan kosong?</p>
<p>Memperkirakan dan merumuskan hipotesis jawaban</p>	<p>Soal bagian b</p> <p>Membuat minimal dua desain dari alternatif berikut atau alternatif lain</p> <p>Alternatif 1</p>

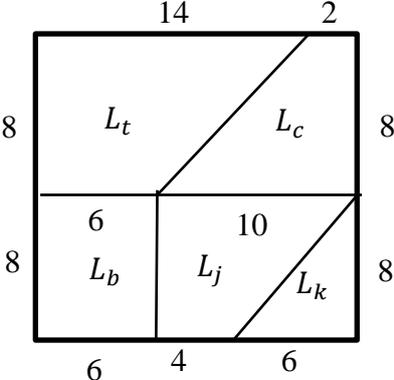
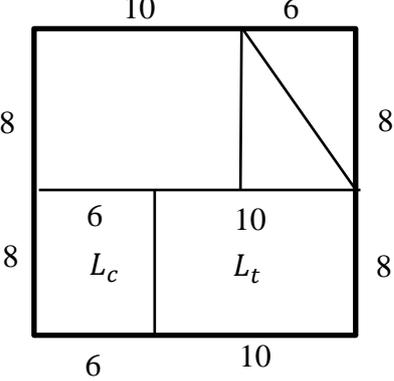
Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
	<p>Tanah dibagi menjadi 3 lahan berbentuk persegi dengan luas yang sama dan 2 segitiga sama kaki dengan luas yang sama.</p>  <p>Luas segitiga: $\frac{1}{2} \times a \times t$ Luas segiempat: s^2 Luas tanah = $3L_{persegi} + 2L_{segitiga}$ Luas tanah = $3(s^2) + 2\left(\frac{1}{2} \times a \times t\right)$</p> <p>Alternatif 2</p> <p>Tanah dibagi menjadi 3 lahan berbentuk persegi panjang dengan luas yang sama, 1 segitiga dan 1 trapesium.</p>  <p>Luas segitiga: $\frac{1}{2} \times a \times t$ Luas persegi panjang: $p \times l$ Luas trapesium: $\frac{1}{2}(a + b) \times t$ Luas tanah = $3L_{persegi\ panjang} + L_{segitiga} + L_{trapesium}$ Luas tanah = $3(p \times l) + \left(\frac{1}{2} \times a \times t\right) + \left(\frac{1}{2}(a + b) \times t\right)$</p>

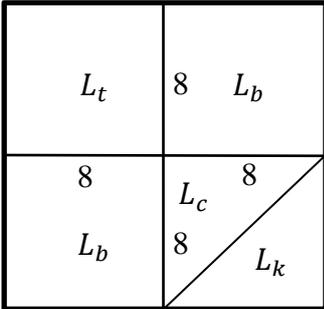
Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
	<p>Alternatif 3</p> <p>Tanah dibagi menjadi 3 lahan berbentuk trapesium, 1 lahan berbentuk segitiga dan 1 lahan lagi berbentuk trapesium.</p>  <p>Luas segitiga: $\frac{1}{2} \times a \times t$</p> <p>Luas persegi panjang: $p \times l$</p> <p>Luas trapesium: $\frac{1}{2}(a + b) \times t$</p> <p>Luas tanah = $L_{\text{persegi panjang 1}} + L_{\text{persegi panjang 2}} + L_{\text{persegi panjang 3}} + L_{\text{trapesium}} + L_{\text{segitiga}}$</p> <p>Luas tanah = $(p \times l)_1 + (p \times l)_2 + (p \times l)_3 + (\frac{1}{2}(a + b) \times t) + (\frac{1}{2} \times a \times t)$</p> <p>Alternatif 4</p> <p>Tanah dibagi menjadi 3 lahan berbentuk trapesium, 1 lahan berbentuk persegi panjang dan 1 lahan lagi berbentuk segitiga</p>

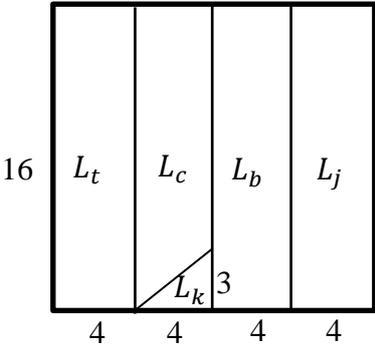
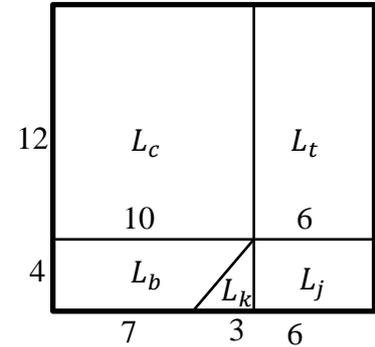
Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
	<p>Diagram showing a rectangle with dimensions 14 by 16, divided into a rectangle (6x8), a trapezium (4x8), and a triangle (2x8).</p> <p>Luas segitiga: $\frac{1}{2} \times a \times t$</p> <p>Luas persegi panjang: $p \times l$</p> <p>Luas trapesium: $\frac{1}{2}(a + b) \times t$</p> <p>Luas tanah = $L_{trapesium 1} + L_{trapesium 2} + L_{trapesium 3} + L_{persegi panjang} + L_{segitiga}$</p> <p>Luas tanah = $(\frac{1}{2}(a + b) \times t)_1 + (\frac{1}{2}(a + b) \times t)_2 + (\frac{1}{2}(a + b) \times t)_3 + (p \times l) + (\frac{1}{2} \times a \times t)$</p> <p>Alternatif 5</p> <p>Membagi 3 lahan berbentuk persegi panjang dan 2 lahan berbentuk segitiga</p> <p>Diagram showing a rectangle with dimensions 16 by 16, divided into a rectangle (6x8), a trapezium (10x8), and a triangle (6x8).</p> <p>Luas segitiga: $\frac{1}{2} \times a \times t$</p>

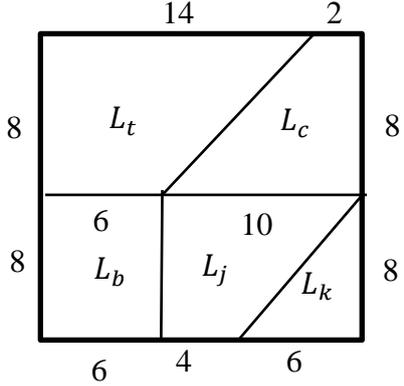
Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
	<p>Luas persegi panjang: $p \times l$</p> <p>Luas tanah = $L_{\text{persegi panjang 1}} + L_{\text{persegi panjang 2}} + L_{\text{persegi panjang 3}} + 2(L_{\text{segitiga}})$</p> <p>Luas tanah = $(p \times l)_1 + (p \times l)_2 + (p \times l)_3 + 2(\frac{1}{2} \times a \times t)$</p>
<p>Menilai dan menguji tebakan dan hipotesis</p>	<p>Soal bagian c</p> <p>Menyelesaikan minimal dua desain dari alternatif berikut atau alternatif lain</p> <p>Misal: cabai = c, jagung = j, bawang = b, tomat = t, lahan kosong = k</p> <p>Alternatif 1</p>  <p>$L_c = L_k = \frac{1}{2} \times a \times t = \frac{1}{2} \times 8 \times 8 = 32$</p> <p>$L_t = L_b = L_j = s^2 = 8^2 = 64$</p> <p>Luas tanah = $3(s^2) + 2(\frac{1}{2} \times a \times t) = 3(64) + 2(32) = 256$</p> <p>Alternatif 2</p> 

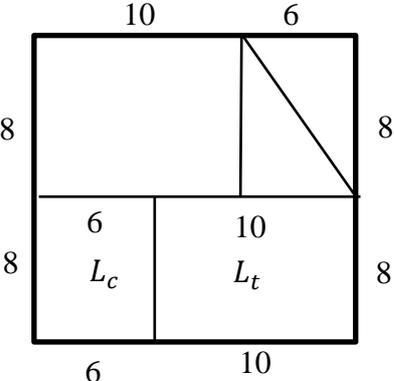
Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
	$L_t = L_b = L_j = p \times l = 4 \times 16 = 64$ $L_k = \frac{1}{2} \times a \times t = \frac{1}{2} \times 4 \times 3 = 6$ $L_c = \frac{1}{2} (a + b) \times t = \frac{1}{2} (16 + 13) \times 4 = 14,5 \times 4 = 58$ <p>Luas tanah = $3(p \times l) + (\frac{1}{2} \times a \times t) + (\frac{1}{2} (a + b) \times t)$</p> <p>Luas tanah = $3(64) + 6 + 58 = 256$</p> <p>Alternatif 3</p>  <p>The diagram shows a large rectangle with a total width of 10 (7 + 3) and a total height of 16 (12 + 4). It is divided into five regions: a rectangle L_c (10x12), a rectangle L_t (6x12), a rectangle L_b (7x4), a rectangle L_j (6x4), and a triangle L_k with a base of 3 and a height of 4.</p> $L_c = p \times l = 10 \times 12 = 120$ $L_t = p \times l = 6 \times 12 = 72$ $L_j = p \times l = 6 \times 4 = 24$ $L_b = \frac{1}{2} (a + b) \times t = \frac{1}{2} (7 + 10) \times 4 = 8,5 \times 4 = 34$ $L_k = \frac{1}{2} \times 3 \times 4 = 6$ <p>Luas tanah = $(p \times l)_c + (p \times l)_t + (p \times l)_j + (\frac{1}{2} (a + b) \times t) + (\frac{1}{2} \times a \times t)$</p> <p>Luas tanah = $120 + 72 + 24 + 34 + 6 = 256$</p>

Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
	<p>Alternatif 4</p>  <p> $L_t = \frac{1}{2}(a + b) \times t = \frac{1}{2}(6 + 14) \times 8 = 80$ $L_c = \frac{1}{2}(a + b) \times t = \frac{1}{2}(10 + 2) \times 8 = 48$ $L_j = \frac{1}{2}(a + b) \times t = \frac{1}{2}(4 + 10) \times 8 = 56$ $L_b = p \times l = 6 \times 8 = 48$ $L_k = \frac{1}{2} \times a \times t = \frac{1}{2} \times 6 \times 8 = 24$ </p> <p> Luas tanah = $(\frac{1}{2}(a + b) \times t)_t + (\frac{1}{2}(a + b) \times t)_c + (\frac{1}{2}(a + b) \times t)_j + (p \times l) + (\frac{1}{2} \times a \times t)$ </p> <p> Luas tanah = $80 + 48 + 56 + 48 + 24 = 256$ </p> <p>Lahan kosong Pak Dadang, berbentuk segitiga</p> <p>Alternatif 5</p> 

Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
	$L_j = L_t = p \times l = 10 \times 8 = 80$ $L_c = p \times l = 6 \times 8 = 48$ $L_b = L_k = \frac{1}{2} \times 6 \times 8 = 24$ $\text{Luas tanah} = (p \times l)_j + (p \times l)_t + (p \times l)_c + 2\left(\frac{1}{2} \times a \times t\right)$ $\text{Luas tanah} = 80 + 80 + 48 + 2(24) = 256$
Memverifikasi dan menguji kembali	<p>Soal bagian d</p> <p>Membuktikan dengan cara dari alternatif berikut atau alternatif lain yang berbeda dengan sebelumnya</p> <p>Misal: cabai = c, jagung = j, bawang = b, tomat = t, lahan kosong = k</p> <p>Alternatif 1</p> <div style="text-align: center;">  </div> $L_c = L_k = \frac{1}{2} \times a \times t = \frac{1}{2} \times 8 \times 8 = 32$ $L_t = L_b = L_j = s^2 = 8^2 = 64$ $\text{Luas tanah} = 3(s^2) + 2\left(\frac{1}{2} \times a \times t\right) = 3(64) + 2(32) = 256$

Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
	<p>Alternatif 2</p>  <p> $L_t = L_b = L_j = p \times l = 4 \times 16 = 64$ $L_k = \frac{1}{2} \times a \times t = \frac{1}{2} \times 4 \times 3 = 6$ $L_c = \frac{1}{2} (a + b) \times t = \frac{1}{2} (16 + 13) \times 4 = 14,5 \times 4 = 58$ Luas tanah = $3(p \times l) + (\frac{1}{2} \times a \times t) + (\frac{1}{2} (a + b) \times t)$ Luas tanah = $3(64) + 6 + 58 = 256$ </p> <p>Alternatif 3</p>  <p> $L_c = p \times l = 10 \times 12 = 120$ $L_t = p \times l = 6 \times 12 = 72$ $L_j = p \times l = 6 \times 4 = 24$ $L_b = \frac{1}{2} (a + b) \times t = \frac{1}{2} (7 + 10) \times 4 = 8,5 \times 4 = 34$ $L_k = \frac{1}{2} \times 3 \times 4 = 6$ </p>

Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
	<p>Luas tanah = $(p \times l)_c + (p \times l)_t + (p \times l)_j + (\frac{1}{2}(a + b) \times t) + (\frac{1}{2} \times a \times t)$</p> <p>Luas tanah = $120 + 72 + 24 + 34 + 6 = 256$</p> <p>Alternatif 4</p>  <p> $L_t = \frac{1}{2}(a + b) \times t = \frac{1}{2}(6 + 14) \times 8 = 80$ $L_c = \frac{1}{2}(a + b) \times t = \frac{1}{2}(10 + 2) \times 8 = 48$ $L_j = \frac{1}{2}(a + b) \times t = \frac{1}{2}(4 + 10) \times 8 = 56$ $L_b = p \times l = 6 \times 8 = 48$ $L_k = \frac{1}{2} \times a \times t = \frac{1}{2} \times 6 \times 8 = 24$ </p> <p>Luas tanah = $(\frac{1}{2}(a + b) \times t)_t + (\frac{1}{2}(a + b) \times t)_c + (\frac{1}{2}(a + b) \times t)_j + (p \times l) + (\frac{1}{2} \times a \times t)$</p> <p>Luas tanah = $80 + 48 + 56 + 48 + 24 = 256$</p>

Tahapan Proses Berpikir Kreatif Torrance	Jawaban
	<p>Alternatif 5</p>  <p> $L_j = L_t = p \times l = 10 \times 8 = 80$ $L_c = p \times l = 6 \times 8 = 48$ $L_b = L_k = \frac{1}{2} \times 6 \times 8 = 24$ Luas tanah = $(p \times l)_j + (p \times l)_t + (p \times l)_c + 2(\frac{1}{2} \times a \times t)$ Luas tanah = $80 + 80 + 48 + 2(24) = 256$ </p>
Mengkomunikasikan hasil	<p>Soal bagian e</p> <p>Peserta didik dapat menyimpulkan bentuk lahan untuk setiap tanaman yang ditanam serta luas tiap lahannya. Peserta didik juga dapat menyimpulkan keliling lahan kosong untuk membantu Pak Dadang membuat pagar dan dapat mengkomunikasikannya secara lisan.</p>

2.1.3 Adversity Quotient (AQ)

Menurut Stoltz (2000) Suksesnya pekerjaan dan hidup seseorang terutama ditentukan oleh *Adversity Quotient (AQ)* seseorang:

1. *AQ* memberi tahu seberapa jauh mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya.
2. *AQ* meramalkan siapa yang mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang akan hancur

3. *AQ* meramalkan siapa yang mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang akan hancur
4. *AQ* meramalkan siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan.

Sejalan dengan Stoltz, Yoga (2016) mengungkapkan *Adversity quotient* atau lebih dikenal dengan istilah *AQ* merupakan sebuah teori yang merumuskan tentang apa yang dibutuhkan untuk mencapai kesuksesan (p. 18). Dalam *AQ* kesulitan menjadi sebuah tantangan mendorong seseorang untuk berinovasi, berdaya cipta dan kreatif untuk menemukan solusi dalam mencapai kesuksesan.

Menurut Yoga (2016) menyatakan bahwa pendakian adalah analogi yang tepat bagi *Adversity quotient*. Pendakian yang dimaksud adalah proses. Proses dari tidak ada menjadi ada, proses dari tidak bisa menjadi bisa, proses dari sebuah harapan mewujudkan kenyataan dan proses-proses lainnya (p.28). Pendakian yang dimaksud yaitu mendaki gunung kehidupan dengan menghadapi segala kesulitan dan tantangan dengan berbagai upaya dan kesungguhan untuk meraih puncak impian dan harapan.

Stoltz (2005) mengungkapkan bahwa *AQ* mempunyai tiga bentuk. Pertama, *AQ* adalah suatu kerangka kerja konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan. Kedua, *AQ* adalah suatu ukuran untuk mengetahui respons Anda terhadap kesulitan. Terakhir, *AQ* adalah serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respons terhadap kesulitan.

Gabungan ketiga unsur ini, yaitu pengetahuan baru, tolok ukur dan peralatan yang praktis, merupakan sebuah paket yang lengkap untuk memahami dan memperbaiki komponen dasar pendakian sehari-hari dan seumur hidup (p. 9).

Dalam kehidupan ini, seseorang harus menjadi pribadi yang berani dan optimis, menanamkan pembiasaan positif, mental pendaki dan membangun kepercayaan diri untuk mewujudkan impian dan harapan serta mencapai kesuksesan dalam hidup. Berdasarkan hal tersebut, maka seseorang perlu membangun *AQ* pada diri. Sesuai penjelasan Yoga (2016) bahwa apabila seseorang berupaya, kemudahan pun akan hadir dengan sendirinya. Terlebih apabila disertai dengan keyakinan tentang dahsyatnya *Adversity quotient*. Yoga juga menjelaskan tentang dahsyatnya *Adversity quotient*, di antaranya yaitu:

- a. Peserta didik tidak akan gampang menyerah hanya karena menghadapi satu kesulitan. Peserta didik akan siap dalam kondisi survival sekalipun.

- b. *AQ* akan memberi motivasi besar kepada kepada peserta didik untuk meraih cita-cita tertinggi, bahkan untuk mengubah suatu yang tidak mungkin menjadi hal yang mungkin sekalipun. Peserta didik akan memiliki kreativitas tanpa batas yang kemudian mampu mempersembahkan karya orisinal.
- c. *AQ* akan membakar semangat peserta didik untuk terus berkarya dan berkarya. Akan menekuni hal yang dikerjakannya dengan fokus dan kesungguhan.
- d. Apabila *AQ* berhasil diterapkan, peserta didik akan terbiasa dalam menyikapi masalah.
- e. *AQ* akan memelihara kesehatan emosional peserta didik sehingga kondisi emosinya terjaga dengan baik. Peserta didik akan belajar membuat strategi dalam menghadapi kondisi terburuk sekalipun.
- f. *AQ* akan membelajarkan peserta didik untuk terus melakukan perbaikan-perbaikan. Dan tercapainya sebuah hasil yang optimal berawal dari rangkaian perbaikan yang ikhlas dan sehat.
- g. *AQ* menjanjikan peserta didik tentang keberhasilan.
- h. *AQ* akan membuat peserta didik memiliki tekad bulat. Tekad bulat itu pun akan menjadi roh daya juang bagi peserta didik yang membuat dirinya yakin untuk menuju puncak kesuksesan. (p. 61-63)

Stoltz (2005) membagi *AQ* menjadi 3 golongan yaitu:

- a. *Climbers* (Tinggi) merupakan orang yang selalu berusaha mencapai puncak kesuksesan. Siap menerima tantangan yang ada serta selalu membangkitkan dirinya pada kesuksesan. Peserta didik *climbers* akan menyelesaikan persoalan dengan sungguh-sungguh serta pantang menyerah dalam memperoleh hasil yang diharapkan. Mereka akan mencoba dengan berbagai metode untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut.
- b. *Campers* (Sedang) merupakan sekelompok orang yang masih memiliki keinginan untuk menghadapi tantangan walaupun merasa puas dengan apa yang sudah dicapai. Peserta didik tipe *campers* akan berusaha menyelesaikan permasalahan tetapi tidak menggunakan seluruh potensi yang ia miliki dalam menyelesaikan masalah tersebut. Ia tidak mau mengambil resiko yang terlalu besar dan merasa puas dengan apa yang ia peroleh.

c. *Quitters* (Rendah) merupakan sekelompok orang yang lebih memilih untuk menghindari dan menolak kesempatan yang ada, mudah putus asa serta cenderung pasif dalam mencapai kesuksesan. Peserta didik tipe *quitters* hanya memiliki sedikit semangat dan kurangnya usaha dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Mereka tidak menyukai tantangan dan tidak mau mengambil resiko sehingga akan berhenti.

Stoltz (2018) menjelaskan bahwa untuk mengukur *Adversity quotient (AQ)* seseorang digunakan instrument yang disebut *Adversity response profile* (Profil Respon terhadap Kesulitan). *Adversity response profile (ARP)* memberikan gambaran singkat yang baru dan penting mengenai apa yang mendorong dan menghambat seseorang untuk melepaskan seluruh potensinya. *ARP* ini sudah terbukti validitas dan kendalanya (p.119-120).

Adversity response profile (ARP) terdiri dari 30 butir soal menggambarkan sebuah peristiwa. Pada setiap pertanyaan digunakan untuk mengatur dimensi-dimensi *AQ* yaitu *CO₂RE*. Stolz menjelaskan deskripsi umum tentang orang-orang yang memiliki skor *AQ* pada kisaran tertentu adalah sebagai berikut.

a. 166-200

Orang mungkin mempunyai kemampuan untuk menghadapi kesulitan yang berat dan terus bergerak maju dan ke atas dalam hidupnya

b. 135-165

Orang mungkin sudah cukup bertahan dalam menembus tantangan-tantangan dan memanfaatkan sebagian besar potensinya yang berkembang setiap harinya.

c. 95-134

Biasanya orang lumayan baik dalam menempuh lika-liku hidup sepanjang segala sesuatunya berjalan relatif lancar. Walaupun ia mungkin menjadi kecil hati dengan menumpuknya beban frustrasi dan tantangan-tantangan hidup.

d. 60-94

Orang cenderung memanfaatkan potensi yang dimilikinya. Kesulitan dapat menimbulkan kerugian yang besar dan tidak perlu.

e. 59-0

Orang yang berada dalam kisaran ini telah mengalami penderitaan dalam sejumlah hal motivasi, energi, kesehatan, vitalitas, kinerja ketekunan dan harapan. (139-140)

Stolz (2018) mengungkapkan bahwa *AQ* terdiri dari empat dimensi yang disingkat *CO₂RE* yaitu sebagai berikut.

a. *Control*

Control disebut juga sebagai kendali. Perbedaan antara respons *AQ* yang rendah dan yang tinggi pada dimensi ini cukup dramatis. Orang yang *AQ* nya lebih tinggi merasakan kendali yang lebih besar atas peristiwa-peristiwa dalam hidup daripada yang *AQ* nya lebih rendah. Akibatnya orang tersebut akan mengambil tindakan, yang akan menghasilkan kendali lebih banyak lagi. seseorang yang skor *AQ* nya rendah pada dimensi ini cenderung berpikir tidak ada yang bisa dia lakukan sama sekali. Sementara seseorang yang *AQ* nya lebih tinggi akan berpikir harus mencari cara lain dan berpikir pasti ada yang bisa dia lakukan.

Berdasarkan skor yang diperoleh dari dimensi *control* ini, dapat dilihat deskripsi orang-orang pada kisaran skor tertentu. Pertama, pada ujung yang tinggi (38-50). Semakin tinggi *AQ* dan skor seseorang dalam dimensi ini, semakin besar kemungkinannya bahwa ia mempunyai tingkat kendali yang kuat atas peristiwa-peristiwa yang buruk. Maka semakin tinggi skor C seseorang, semakin besar kemungkinannya bertahan menghadapi kesulitan-kesulitan, dan tetap teguh dalam niatnya serta lincah dalam pendekatannya untuk mencari suatu penyelesaian. Kedua, pada kisaran tengah (24-37 poin) seseorang mungkin merespon peristiwa-peristiwa buruk sebagai sesuatu yang sekurang-kurangnya berada dalam kendalinya, bergantung pada besarnya kendali itu. Seseorang mungkin tidak mudah berkecil hati, tetapi akan sulit mempertahankan perasaan mampu memegang kendali bila dihadapkan pada kesulitan atau tantangan yang lebih berat. Ketiga, pada ujung yang rendah (10-23 poin). Semakin rendah *AQ* dan skor seseorang dalam dimensi ini, semakin besar kemungkinannya ia merasa bahwa peristiwa buruk yang berada di luar kendalinya dan hanya sedikit yang bisa ia lakukan untuk membatasi kerugiannya. Seseorang yang terdapat pada ujung rendah skala bisa mengindikasikan adanya sifat mudah diserang kesulitan.

b. *Origin dan Ownership* (Asal-Usul dan Pengakuan)

Origin atau asal usul ada kaitannya dengan rasa bersalah. Seseorang yang *AQ* nya rendah cenderung menempatkan rasa bersalah yang tidak semestinya atas peristiwa buruk yang terjadi. Semakin rendah skor asal usul seseorang, semakin besar kecenderungan ia untuk menyalahkan diri sendiri. Sebaliknya, semakin tinggi skor asal-

usul seseorang, semakin besar kecenderungan ia untuk menganggap sumber-sumber kesulitan itu berasal dari orang lain atau dari luar dan menempatkan perannya pada tempat yang sewajarnya. Yang jauh lebih penting adalah sampai sejauh mana seseorang mengakui akibat kesulitan dan mencerminkan tanggungjawab.

Ownership disebut juga pengakuan. Semakin tinggi skor pengakuan Seseorang, semakin besar Ia mengakui akibat-akibat dari suatu perbuatan, apapun penyebabnya. Semakin rendah skor pengakuan seseorang, semakin besar kemungkinan seseorang tidak mengakui akibatnya, apapun penyebabnya.

Ada perbedaan jenis kelamin dalam dimensi ini. Dibandingkan dengan kaum pria, kaum wanita cenderung mempermasalahkan dirinya sendiri sebagai penyebab peristiwa buruk. Sedangkan kaum pria cenderung lebih memusatkan perhatian pada akibat dari pada peran mereka sebagai penyebab timbulnya kesulitan.

Berdasarkan skor *AQ* pada dimensi *O₂* dapat dilihat dari deskripsi orang-orang pada kisaran tertentu. Pertama, pada ujung yang tinggi (38-50 poin), semakin tinggi *AQ* dan skor seseorang pada dimensi ini, semakin besar ia mencerminkan kemampuan untuk menghindari perilaku menyalahkan diri sendiri yang tidak perlu sampai menempatkan tanggung jawab pada tempat yang tepat. Idealnya Ia merasakan penyesalan yang sewajarnya dan belajar dari setiap kesalahannya. Kedua, pada kisaran tengah (24-37 poin) kadang akan mempermasalahkan dirinya sendiri secara tidak perlu atas akibat yang buruk. Ia menganggap dirinya ikut bertanggung jawab atas akibat-akibat yang timbul dari suatu kesulitan. Tetapi ia membatasi tanggungjawabnya pada hanya pada hal-hal yang merupakan penyebab langsungnya, dan tidak bersedia memberikan lebih banyak kontribusi. Ketiga, pada ujung yang rendah (10-23 poin). Semakin rendah *AQ* dan skor seseorang dalam dimensi ini, semakin besar kemungkinannya ia menganggap kesulitan sebagai kesalahannya sendiri dan menganggap peristiwa-peristiwa baik merupakan keberuntungan oleh kekuatan dari luar. Ia juga menolak pengakuan, dengan menghindarkan diri dari tanggung jawab untuk menangani situasinya.

c. *Reach*

Reach disebut juga jangkauan. Respon-respon dengan *AQ* rendah akan membuat kesulitan merembes ke segi-segi lain dari kehidupan seseorang. Jadi, semakin rendah skor *R* Seseorang, semakin besar ia menganggap kesulitan sebagai bencana., dengan membiarkannya meluas, seraya menyedot kebahagiaan dan ketenangan pikiran saat

kesulitan berlangsung. Sebaliknya semakin tinggi skor R seseorang, semakin besar kemungkinannya membatasi jangkauan masalah pada kesulitan yang sedang dihadapi.

Berdasarkan skor *AQ* pada dimensi R dapat dilihat dari deskripsi orang-orang pada kisaran tertentu. Pertama, pada ujung yang tinggi (38-50 poin). Semakin tinggi *AQ* dan skor Seseorang dalam dimensi ini, semakin besar kemungkinannya merespon kesulitan sebagai sesuatu yang efektif dan terbatas. Semakin efektif Ia menahan atau membatasi jangkauan kesulitan, Ia akan merasa semakin lebih berdaya dan perasaan kewalahan akan berkurang. Kedua, pada kisaran tengah (24-37 poin). Seseorang akan merespon peristiwa-peristiwa yang mengandung kesulitan sebagai sesuatu yang spesifik. Walau, kadang-kadang akan membiarkan peristiwa-peristiwa itu secara tidak perlu masuk ke wilayah-wilayah lain dalam kehidupan pada saat merasa lemah. Ketiga, pada ujung rendah (10-23 poin). Semakin rendah *AQ* dan skor Seseorang dalam dimensi ini, semakin besar kemungkinan memandang kesulitan sebagai sesuatu yang merasuki wilayah lain kehidupan. Akibatnya, pandangan yang menyimpang terhadap kesulitan ini, kadang membuat tidak berdaya untuk mengambil tindakan.

d. Endurance

Endurance atau daya tahan adalah dimensi terakhir pada *AQ*. Semakin rendah skor *E* Seseorang, semakin besar kemungkinannya menganggap kesulitan dan atau penyebab-penyebabnya akan berlangsung lama. Berdasarkan skor pada dimensi *E* ini dapat dilihat deskripsi orang-orang pada kisaran skor tertentu. Pertama, pada ujung yang tinggi (38-50 poin). Seseorang akan menganggap kesulitan dan penyebab-penyebabnya sebagai sesuatu yang bersifat sementara, cepat berlalu dan kecil kemungkinannya terjadi lagi. Hal ini akan meningkatkan energi, optimisme, dan kemungkinan untuk bertindak. Kedua, pada kisaran tengah (24-37 poin). Seseorang akan merespon peristiwa-peristiwa yang buruk dan penyebabnya sebagai sesuatu yang berlangsung lama. Hal ini kadang akan membuat Seseorang menunda mengambil tindakan dalam menghadapi kesulitan. Ketiga, pada ujung yang rendah (10-23 poin). Semakin rendah *AQ* dan skor Seseorang dalam dimensi ini, semakin besar kemungkinannya memandang kesulitan dan penyebab-penyebabnya sebagai peristiwa yang berlangsung lama, dan menganggap peristiwa-peristiwa positif sebagai sesuatu yang bersifat sementara.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Sebagai pertimbangan, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, di antaranya sebagai berikut:

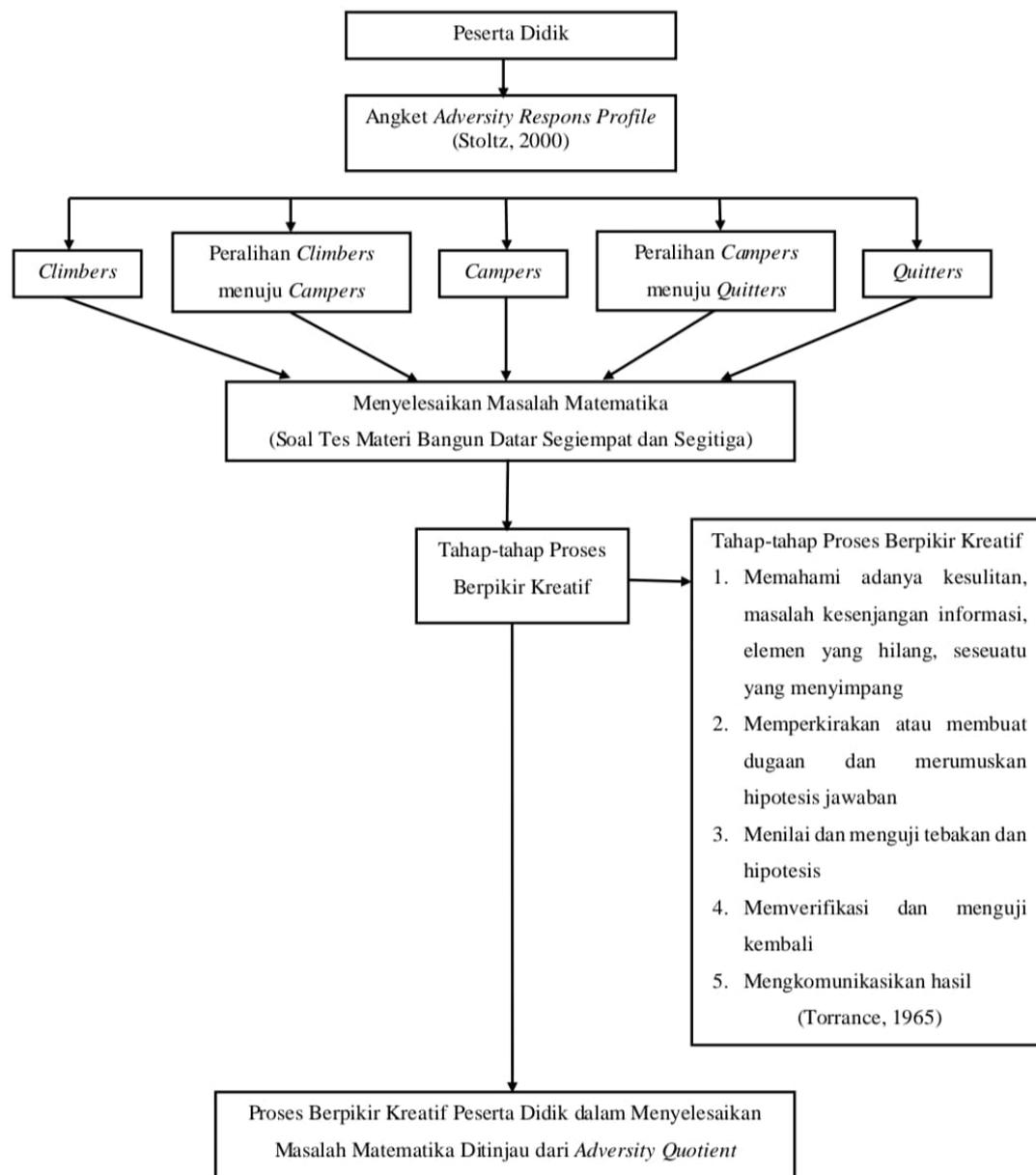
Penelitian Nugroho, Wardono, Waluyo & Cahyono (2019) yang berjudul “Kemampuan Berpikir Kreatif ditinjau dari *Adversity quotient* pada pembelajaran TPACK” hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa dalam perkembangan teknologi dan informasi, kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan di zaman yang selalu berubah. Di masa depan, dibutuhkan seseorang-seseorang yang kreatif dan pembelajar sejati. Informasi dan ilmu pengetahuan dapat dengan mudah diperoleh dalam abad XXI. Melalui jaringan internet, peserta didik dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan. Sudah semestinya, peserta didik mempunyai keterampilan dalam memperoleh informasi, mengolah, dan mencipta. Hal ini perlu didukung dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Kerangka TPACK merupakan kombinasi dari tiga komponen teknologi, pedagogi dan teknologi dalam pembelajaran. Persimpangan antara ketiga komponen pengetahuan tersebut menghasilkan model pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dikembangkan dengan melakukan kegiatan belajar mengajar yang memberikan kesempatan peserta didik untuk berkreasi dengan memanfaatkan teknologi. Tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik tersebut ditinjau berdasarkan tipe seseorang *Adversity quotient* (AQ).

Penelitian Melyana, Santosa, Khaerunnisa (2022) dengan judul “Proses Berpikir Kreatif Peserta didik SMP dalam Menyelesaikan Soal Bilangan Pecahan Berdasarkan Teori Wallas” Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik berkemampuan tinggi untuk indikator kelancaran dan kebaruan sudah terpenuhi sampai tahap verifikasi, sedangkan untuk indikator keluwesan hanya sampai tahap inkubasi. Peserta didik berkemampuan sedang untuk indikator kelancaran terpenuhi sampai tahap verifikasi, sedangkan untuk indikator keluwesan hanya sampai tahap persiapan dan untuk indikator kebaruan terpenuhi sampai tahap iluminasi. Peserta didik berkemampuan rendah untuk indikator kelancaran dan keluwesan hanya sampai tahap persiapan sedangkan untuk indikator kebaruan belum mampu memenuhi tahap manapun.

2.3 Kerangka Teoretis

Adversity quotient dapat menjadi faktor yang penting dalam mendukung proses berpikir kreatif peserta didik. Menurut Stoltz (2000) *Adversity quotient AQ* merupakan indikator untuk melihat seberapa kuat seseorang bisa bertahan dalam mengatasi masalah dan kesulitan yang dihadapi. Penelitian ini, peserta didik dikategorikan menjadi 5 kategori yaitu *quitters*, peralihan *quitters* menuju *campers*, *campers*, peralihan *campers* menuju *climbers* dan *climbers*. Proses berpikir kreatif peserta didik dapat diketahui dari kemampuannya dalam menyelesaikan masalah matematika. Pada penelitian ini, peserta didik menyelesaikan masalah matematika berupa soal tes materi bangun datar segi empat dan segitiga. Teori tentang proses berpikir kreatif yang dikembangkan oleh Torrance (dalam Sternberg, 1988) menyatakan bahwa proses berpikir kreatif memiliki 5 tahap yaitu memahami adanya kesulitan, masalah kesenjangan informasi, elemen yang hilang, sesuatu yang menyimpang, memperkirakan atau membuat dugaan dan merumuskan hipotesis jawaban, menilai dan menguji tebakan dan hipotesis, memverifikasi dan menguji kembali serta mengkomunikasikan hasil.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menganalisis proses berpikir kreatif peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika ditinjau dari *Adversity quotient*. Kerangka teoretis dalam penelitian ini disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Teoretis

2.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian pada penelitian ini untuk menganalisis proses kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik ditinjau dari *Adversity quotient (AQ)* melalui angket *Adversity response profile* peserta didik, tes kemampuan penyelesaian masalah matematika dan wawancara sehingga dapat mengetahui, menambah pemahaman serta dapat upaya dalam memahami peserta didik dalam materi bangun datar segiempat dan

segitiga pelajaran matematika. Penelitian ini berfokus pada peserta didik salah satu kelas VII MTs Manarul Huda.