

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan matematika yang selalu menjadi pembahasan menarik untuk diteliti oleh setiap peneliti di era globalisasi ini. Memiliki kemampuan berpikir kreatif pada setiap peserta didik merupakan satu diantara tujuan pendidikan di Indonesia, peserta didik harus menggali kemampuan berpikir kreatif karena tertuang dalam tujuan Permendikbud (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang kreatif. Hal tersebut menuntut seorang pendidik yang profesional untuk mendesain bagaimana caranya mengemas pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk mengeksplor lebih dalam mengenai kemampuan yang dimilikinya. Hal ini juga menjadi wadah yang baik bagi peserta didik untuk memperluas berbagai sudut pandang dalam mengemukakan pemikirannya mengingat permasalahan yang dihadapi belum tentu dapat diselesaikan dengan cara yang telah ada sebelumnya.

Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menghasilkan banyak kemungkinan jawaban dan cara berbeda dalam memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Johnson (Moma, 2015) yang menyatakan bahwa berpikir kreatif mengisyaratkan ketekunan, disiplin pribadi, dan perhatian yang melibatkan aktivitas-aktivitas mental seperti mengajukan pertanyaan, mempertimbangkan informasi-informasi baru dan ide-ide yang tak biasa dengan suatu pikiran terbuka, membuat hubungan-hubungan khususnya antara sesuatu yang serupa, mengaitkan satu dengan yang lainnya secara bebas, menerapkan imajinasi pada setiap situasi yang membangkitkan ide baru serta memperhatikan intuisi. Meyakini bahwa seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dapat membuat hasil dan temuan yang tidak biasa, pemikiran cemerlang, dedikasi yang baik, disiplin, memiliki usaha dan motivasi dalam belajar (Taucei dkk, 2015). Kenyataannya implementasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematik tidaklah mudah. Hal tersebut terjadi karena peserta didik terbiasa

mengerjakan soal sesuai dengan prosedur yang dicontohkan oleh guru dan hanya terpaku pada satu cara penyelesaian masalah, sehingga ketika dihadapkan pada sebuah soal dengan kemungkinan banyak solusi (soal terbuka) peserta didik sudah cukup puas saat setelah menemukan satu jawaban dan tidak mampu menemukan jawaban dengan menggunakan cara lain.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan Trisnawati dkk (2018) dengan judul “Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMA kelas XI pada materi trigonometri ditinjau dari self confidence” menunjukkan hasil untuk kemampuan berpikir kreatif matematik diperoleh data yaitu *elaboration* 39%, *fluency* 23%, *originality* 15%, *flexibility* 40%. Berdasarkan paparan data tersebut didapat kesimpulan hasil penelitian bahwa kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik SMA masih tergolong rendah, hal tersebut disebabkan peserta didik yang memenuhi masing-masing aspek kemampuan berpikir kreatif masih berada di bawah rata-rata.

Pentingnya peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Voica, C dan Singer, F.M (2012) yang menemukan bahwa pemberian tugas dengan pendekatan kreatif mempengaruhi kualitas dari belajar peserta didik. Pada prosesnya peserta didik memperlihatkan suatu kebaruan kognitif dengan adanya intuisi dan dorongan motivasi untuk menyelesaikan masalah dan mencapai kesimpulan melalui berbagai percobaan.

Mengasah kemampuan berpikir kreatif perlu didorong dari segi daya juang peserta didik, pentingnya *Adversity Quotient* dalam proses belajar memberikan dampak yang baik sebagai pembuka jalan dalam proses berpikir. Indikator *Adversity Quotient* akan muncul ketika peserta didik tersebut bersungguh-sungguh dalam belajar, sehingga mampu menyelesaikan setiap persoalan, rintangan, tantangan serta menemukan sesuatu yang baru. Hal ini sesuai dengan pendapat Stoltz (Isvina dkk, 2015) bahwa “*Adversity* merupakan kesulitan yang dihadapi oleh seseorang sehingga tidak sedikit orang patah semangat menghadapi tantangan, sedangkan *Adversity Quotient* merupakan kecerdasan berupa suatu kegigihan seseorang dalam menghadapi segala rintangan dalam mencapai tujuan” (p.3). Suatu proses akan bermakna jika usaha untuk mencapai tujuan dari pembelajaran dilakukan dengan *Adversity Quotient* tinggi,

tidak pantang menyerah, selalu belajar dari kesalahan dan menjadikan hambatan sebagai tantangan.

Pentingnya meningkatkan *Adversity Quotient* dalam belajar dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Nikam dan Uplane (2013) yang menemukan bahwa hampir 90% peserta didik sekolah menengah mempunyai tingkat *Adversity Quotient* dibawah rata-rata. Perlu adanya perombakan peran sistem pendidikan yang menunjang kesiapan mental peserta didik terhadap mekanisme pertahanan yang kuat melalui komponen dari *Adversity Quotient* yaitu *control, origin, ownership, reach, dan endurance* untuk mengembalikan daya juang yang hilang dalam menggapai tujuan.

Menurut hasil wawancara, rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif dan *Adversity Quotient* peserta didik dalam memecahkan masalah juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor misalnya ketidaksukaan terhadap materi yang dipelajari, rendahnya motivasi, mudah bosan dalam belajar. Salah satu faktor penting penyebab hilangnya kemauan tinggi dalam belajar yaitu gangguan ketidaksesuaian waktu tidur (*Chronotype*) yang dapat mengakibatkan peserta didik merasa ngantuk saat belajar di kelas. Masa remaja atau setara peserta didik tingkat SMA/MA mengalami perubahan mengenai gaya hidup dan pola aktivitas yang mengakibatkan kurangnya waktu tidur. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kohyama (2009), diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa hal yang mengakibatkan remaja kekurangan waktu tidur, yaitu penggunaan handphone (42,4%), menonton TV dan video (38,8%), dan kesulitan tidur (27,1%). Hal tersebut tentunya memberikan dampak terhadap kualitas belajar remaja di sekolah.

Ritme sirkadian setiap individu mempunyai *Chronotype* tersendiri. Menurut Randler dan Franch (Afghaniy, 2017) mengatakan bahwa pada kenyataannya, *Chronotype* ini menjadi salah satu prediktor dalam pencapaian prestasi akademik seorang pelajar. Pada tipe malam menunjukkan hasil yang buruk, sedangkan pada tipe pagi didapatkan hasil yang baik (p.3). Hal ini menjelaskan bahwa prestasi akademik seseorang dapat dipengaruhi oleh *Chronotype* (tipe pagi-tipe malam) atau *morningness-eveningness* seseorang berdasar pada ritme sirkadiannya.

Berdasarkan pola jam sekolah di Indonesia untuk jenjang SD, SMP, SMA rata-rata masuk sekolah pada pukul 07.00 pagi. Bagi yang tipe malam tentu peserta didik mendapatkan kendala untuk bangun pagi dan melakukan aktivitas pada pagi hari, tidak

menutup kemungkinan bagi peserta didik yang tipe pagi akan mendapat kendala karena berbagai hal yang dapat mempengaruhi aktivitasnya. Namun hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Afghaniy (2017) yang dilakukan di SMAN 1 Boyolali hasil penelitiannya menunjukkan bahwa responden yang memiliki *Chronotype* pagi dan berprestasi sebanyak 29 peserta didik (41%), sedangkan peserta didik yang memiliki *Chronotype* pagi namun kurang berprestasi sebanyak 9 peserta didik (13%). Selain itu, pada peserta didik yang memiliki *Chronotype* malam dan juga berprestasi sebanyak 11 peserta didik (15%). Sedangkan peserta didik yang memiliki *Chronotype* malam namun kurang berprestasi sebanyak 22 peserta didik (31%). Artinya adalah terdapat hubungan antara *Chronotype* dan prestasi belajar pada peserta didik kelas XI SMAN 1 Boyolali. Pentingnya penelitian mengenai *Chronotype* ini adalah untuk memberikan gambaran kepada peserta didik bahwa kesesuaian waktu tidur dapat mempengaruhi kualitas belajar di sekolah dan berdampak pada aktivitas sehari-hari.

Pemaparan uraian tersebut nampak terlihat bahwa kemampuan berpikir kreatif matematik dapat dikaji melalui *Adversity Quotient* dan *Chronotype*, serta perlu dilakukan analisis untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir matematik ditinjau dari *Adversity Quotient* dan *Chronotype* terhadap peserta didik. Maka dari itu berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Peserta Didik Ditinjau dari *Adversity Quotient* dan Tipe *Chronotype*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membatasi masalah dengan tujuan memudahkan dalam memahami isi penelitian ini. Berkaitan dengan penulisan penelitian ini, perumusan masalahnya adalah:

- (1) Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik ditinjau dari *Adversity Quotient*?
- (2) Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik ditinjau dari tipe *Chronotype*?
- (3) Bagaimanakah kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik ditinjau dari *Adversity Quotient* dan tipe *Chronotype*?

1.3 Definisi Operasional

(1) Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, ide-ide baru, wawasan baru, pendekatan baru dan solusi baru yang memiliki indikator-indikator yaitu : kelancaran (*fluency*) berkaitan dengan menghasilkan berbagai gagasan yang berbeda dan mampu menyelesaikan soal dengan lancar, keluwesan (*flexibility*) berkaitan dengan memandang masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda atau menyelesaikan masalah dengan 2 cara berbeda, keaslian (*originality*) berkaitan dengan menghasilkan gagasan baru yang berbeda dan tidak biasa, elaborasi (*elaboration*) berkaitan dengan menjelaskan secara rinci atau detail gagasan yang dihasilkan.

(2) *Adversity Quotient*

Adversity Quotient merupakan suatu kecerdasan yang timbul dari peserta didik, muncul karena adanya suatu keinginan yang tinggi untuk mencapai tujuan. Adapun tingkatan *Adversity Quotient* yang dimiliki individu terdapat tiga tingkatan yaitu *climber*, *camper* dan *quitter*.

(3) *Chronotype*

Istilah *Chronotype* juga dapat disebut dengan *morningness-eveningness*, dimana dibagi menjadi dua ritme yaitu tipe pagi dan tipe malam. *Chronotype* merupakan karakteristik individu yang sebagian besar mengacu pada preferensi diwaktu tidur, individu dengan tipe pagi (*morningness*) memilih untuk tidur sekitar 2 jam lebih awal dari pada tipe malam (*eveningness*).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini akan dilakukan dengan tujuan:

- (1) Untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik ditinjau dari *Adversity Quotient*.
- (2) Untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik ditinjau dari *Chronotype*.
- (3) Untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik ditinjau dari *Adversity Quotient* dan *Chronotype*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

(1) Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik ditinjau dari *Adversity Quotient* dan tipe *Chronotype*. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi teori atau sumber yang membahas tentang kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik ditinjau dari *Adversity Quotient* dan tipe *Chronotype*.

(2) Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang bermanfaat bagi:

- a) Peserta didik, diharapkan dapat mengasah kreativitasnya untuk menghasilkan ide-ide baru dalam pembelajaran matematika tanpa adanya hambatan, dapat dengan tepat mendisiplinkan waktu untuk belajar serta menumbuhkan daya juang yang baik dalam menimba ilmu.
- b) Bagi penulis, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan penulis dalam mengetahui kualitas belajar peserta didik khususnya dalam menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematik, penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam memberikan gambaran dan informasi mengenai kemampuan berpikir kreatif matematik, *Adversity Quotient* dan *Chronotype*.
- c) Bagi peneliti lain dan guru, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk penelitian lebih lanjut dan menjadi referensi untuk penulisan karya ilmiah.