

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berfikir kreatif diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan untuk membangun ide atau gagasan baru. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri, dkk (2019) mengenai kemampuan berfikir kreatif matematis siswa melalui model pembelajaran *brain-based learning* pada materi perbandingan untuk kelas VIII mendapatkan hasil bahwa kemampuan berfikir kreatif siswa berada pada kategori rendah untuk indikator keaslian dan elaborasi.

Selain itu penelitian lain mengenai kemampuan berfikir kreatif yang dilakukan oleh Hanipah, dkk (2018) di MTs dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dalam menyelesaikan soal-soal lingkaran tergolong cukup karena indikator berpikir lancar hanya sebesar 55% dan indikator berpikir elaborasi sebesar 26%. Kemudian Andiyana (2018) juga melakukan penelitian mengenai berfikir kreatif yang dimana kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP pada materi bangun ruang masih sangat rendah, dengan melihat rata-rata presentase sebesar 51%.

Purwasih (2019) juga melakukan penelitian tentang kemampuan berfikir kreatif matematis siswa SMP dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah yang ditinjau dari *adversity quotient* tipe *climber* mendapatkan hasil analisis bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah ditinjau dari *adversity quotient* tipe *climber* adalah siswa hanya memiliki kemampuan *fluency* dan *flexibility*.

Adversity quotient merupakan aspek psikologi yang menjadi karakteristik peserta didik dalam menghadapi kesulitan, sehingga dianalogikan bahwa *adversity quotient* itu sendiri merupakan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika. Namun nyatanya penelitian yang dilakukan oleh Nikam dan Lipline (2013) menyatakan bahwa terdapat hampir 90% peserta didik sekolah menengah mempunyai tingkat *adversity quotient* dibawah rata-rata. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2019) yang menyatakan bahwa sebanyak 90% siswa sekolah menengah mempunyai kemampuan *adversity quotient* pada kategori rendah.

Terdapat hubungan antara kemampuan berfikir kreatif matematis dengan *adversity quotient*, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widiyanto, dkk (2021) yang mendapatkan hasil penelitian bahwa siswa yang memiliki kecerdasan *adversity quotient* pada kategori tinggi terbukti bahwa mereka juga memiliki kemampuan berpikir kreatif matematis yang tinggi, siswa yang memiliki kecerdasan *adversity quotient* pada kategori sedang terbukti bahwa mereka sudah melakukan usaha namun cepat merasa puas dengan hasil yang didapat.

Hal diatas juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Huda, dkk (2021) mengenai *adversity quotient* yaitu mengasosiasi *adversity quotient* dengan berfikir kreatif matematis dan mendapatkan hasil bahwa semakin tinggi tingkat *adversity quotient* siswa, maka semakin tinggi kemampuan berfikir kreatif matematisnya. Hasil penelitian Anwar dkk (2011) mengenai keterkaitan antara kreativitas dan prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh secara positif terhadap prestasi belajar siswa.

Menurut Zimmerer (2009) mengemukakan pendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang. Sedangkan menurut Filsaime (2008), berfikir kreatif adalah proses berfikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran, keluwesan, keaslian dan merinci atau elaborasi. Sehingga, berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan menghasilkan gagasan dan ide baru dengan menciptakan cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah sebagai solusi alternatif.

Lestari, (2015) mengemukakan bahwa pentingnya kemampuan berpikir kreatif bagi siswa yang mulai ditumbuhkan dari jenjang sekolah dasar harusnya menjadi perhatian kita semua sebagai pendidik. Dengan adanya siswa yang kreatif secara matematis akan sangat memudahkan siswa menjadi kreatif dalam berbagai hal termasuk kreatif dalam pelajaran lainnya hingga kreatif dalam memecahkan masalah dan mampu menghadapi persaingan global.

Dari pendapat ini dapat dikaitkan bahwa pentingnya siswa memiliki kemampuan berfikir kreatif dalam pembelajaran khususnya matematika, dimana dapat sebagai alat dalam memecahkan masalah secara matematis dan mampu mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang ada.

Di dalam perkembangan kognitif, Piaget (Sutarto, 2017) membagi perkembangan kognitif manusia menurut usia menjadi 4 tahapan, untuk siswa yang berada pada sekolah menengah berada pada tahap ke-4 yaitu tahap operasional formal (12 – dewasa). Marinda (2020) mengatakan bahwa anak pada tahap operasional formal sudah mulai memikirkan pengalaman konkret, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis, dan logis. Sehingga pada tahap ini

anak seharusnya mampu mengembangkan hipotesis deduktif mengenai cara dalam memecahkan masalah dan mencapai kesimpulan secara matematis.

Di dalam pembelajaran tidak hanya terdapat aspek kognitif, tetapi juga terdapat aspek afektif yang harus mendapatkan perhatian lebih. Berhasil atau tidaknya siswa dalam pembelajaran tergantung dari bagaimana cara siswa mengatasi kesulitan yang ada. *Adversity quotient* dipandang sebagai ilmu yang menganalisis kegigihan seseorang khususnya dalam menghadapi tantangan (Ardyanti, 2015).

Ardyanti (2015) juga mengatakan bahwa *adversity quotient* merupakan suatu kemampuan individu untuk dapat bertahan dalam menghadapi segala macam permasalahan, mereduksi hambatan dan rintangan dengan mengubah cara berfikir dan sikap terhadap kesulitan tersebut. Supardi (2016) mengatakan bahwa *adversity quotient* sering diidentikkan dengan daya juang untuk melawan kesulitan, *adversity quotient* yang dimaksud adalah daya tahan seseorang dalam menghadapi masalah untuk memperoleh penyelesaian masalah matematis. Setiap individu memberikan kemampuan untuk dapat mengatasi kesulitan tetapi setiap individu mempunyai ketahanan yang berbeda dalam menghadapi kesulitan, ada yang mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan tetapi ada juga yang mencoba bertahan dan mengatasi kesulitan hingga tuntas.

Pada dunia pendidikan formal yang sedang berkembang, *adversity quotient* digunakan sebagai alat bantu oleh tenaga pendidik dalam mengembangkan daya tahan dan ketekunan siswa dalam memberikan pelajaran yang memiliki makna dan tujuan (Stoltz, 2004). *Adversity quotient* juga dapat digunakan untuk menilai sejauh mana seorang siswa ketika menghadapi masalah yang sulit, sehingga Stoltz (2004)

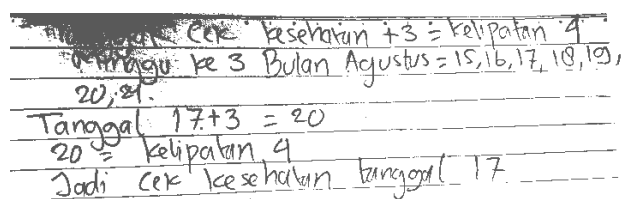
mengelompokkan *adversity quotient* menjadi tiga tipe yaitu *quitter*, *campers*, dan *climbers*.

Rendahnya kemampuan berfikir kreatif matematis dan *adversity quotient* yang dimiliki siswa dari hasil beberapa penelitian menjadi perhatian lebih karena melihat pentingnya manfaat dari berfikir kreatif di dalam perkembangan kognitif siswa dan pentingnya memperhatikan *adversity quotient* untuk perkembangan kemampuan afektif siswa.

Melihat rendahnya kemampuan berfikir kreatif juga pentingnya kemampuan berfikir kreatif yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika. Peneliti melakukan observasi awal di kelas VII di SMP Swasta Harapan Mandiri Medan dengan materi yang telah dipelajari. Berikut merupakan beberapa kesalahan dalam menyelesaikan tes kemampuan berfikir kreatif yang diberikan peneliti kepada siswa di SMP tersebut.

Pada soal nomor 1 dengan soal “Seorang anak memiliki kucing sebagai hewan peliharaan. Suatu hari anak tersebut mengecek kesehatan kucingnya, tanggal cek kesehatan kucing itu jika ditambah 3 akan menghasilkan suatu bilangan yang memiliki kelipatan 4. Pada bulan Agustus tahun 2023 tanggal cek kesehatan kucing itu terdapat pada minggu ke-3. Maka, tuliskanlah beberapa kemungkinan tanggal yang tepat untuk memeriksa kesehatan kucing tersebut?”

Untuk soal nomor 1, peneliti menggunakan indikator *fluency* (kelancaran) dengan meminta siswa menghasilkan banyak jawaban yang bernilai benar.



Cek kesehatan + 3 = kelipatan 4
 Minggu ke 3 Bulan Agustus = 15, 16, 17, 18, 19,
 20, 21.
 Tanggal $17 + 3 = 20$
 $20 = \text{kelipatan } 4$
 Jadi cek kesehatan tanggal 17

Gambar 1.1 Jawaban Siswa Soal Diagnostik Indikator *Fluency*

Dari jawaban diatas, siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan benar. Namun kebanyakan dari mereka tidak mampu menghasilkan banyak jawaban yang bernilai benar. Misalnya siswa dapat menyelesaikan masalah dengan banyak jawaban yaitu tanggal 21, yang dimana tanggal 21 jika ditambah tiga maka akan menghasilkan angka yang merupakan kelipatan dari 4. Jadi, tanggal 21 merupakan salah satu dari jawaban benar lainnya.

Pada soal nomor 2, dengan soal “Luas sebuah keramik berbentuk persegi panjang adalah $(a^2 + 5a - 50)cm^2$, tentukan panjang keramik tersebut jika memiliki lebar $a + 10$? Berikan jawabanmu lebih dari 1 cara!”

Untuk soal nomor 2, peneliti memberikan soal menggunakan indikator *flexibility* (keluwesan) dengan meminta siswa menghasilkan jawaban dengan berbagai macam ide dengan pendekatan yang berbeda, minimalnya memberikan dua macam penyelesaian.

$$\begin{array}{r}
 \text{Panjang keramik} = a + 10 \quad \overline{) a^2 + 5a - 50 = a - 5} \\
 \underline{a^2 + 10a} \\
 -5a - 50 \\
 \underline{-5a - 50} \\
 0
 \end{array}$$

Gambar 1.2 Jawaban Siswa Soal Diagnostik Indikator *Flexibility*

Dari jawaban diatas, siswa dapat menyelesaikan permasalahan dengan benar. Namun kebanyakan dari mereka tidak mampu menggunakan lebih dari satu cara. Misalnya, siswa dapat mengerjakan masalah dengan menggunakan cara mencari akar-akar dari persamaan kuadrat yang ada pada luas persegi.

Pada soal nomor 3, dengan soal “Hitunglah keliling dan luas bangun dibawah dengan tepat! (gambar tertera pada lampiran 2)”

Untuk soal nomor 3, peneliti menggunakan indikator *originality* (keaslian) dengan meminta siswa memberikan jawaban yang jarang digunakan orang-orang pada umumnya.

$$\begin{aligned} K &= X+Y+X+Y \\ &= 2X+2Y \\ L &= 2X^2Y^2 \end{aligned}$$

Gambar 1.3 Jawaban Siswa Soal Diagnostik Indikator *Originality*

Dari jawaban diatas, hampir dari seluruh siswa dikelas tidak memahami cara menyelesaikannya jika dengan memotong-motong bangun persegi tersebut. Sehingga siswa hanya mengerjakan huruf yang tertera saja, jawaban yang dapat digunakan siswa untuk mencari keliling bangun adalah dengan menjumlahkan berapa x dan berapa y. Namun jika untuk mencari luas cukup memotong bangun datar menjadi beberapa persegi panjang.

Pada soal nomor 4, dengan soal “Seorang pesulap merahasiakan 3 bilangan. Pesulap itu hanya menyebutkan jumlah dari masing-masing bilangan tersebut secara berurutan yaitu 8, 14, 20. Tentukan jumlah dari ketiga bilangan tersebut!”

Untuk soal nomor 4, peneliti menggunakan indikator *elaboration* (berfikir terperinci) dengan meminta siswa mengembangkan dan memperkaya suatu gagasan.

$$\begin{array}{l} a+b=8 \\ a+c=14 \\ b+c=20 \\ \hline a+b=8 \\ a=8-b \\ 8-b+c=14 \\ -b+c=6 \\ c-b=6 \\ \hline b+c=20 \\ c-b=6 \\ \hline c=12 \\ b=2 \\ a=8-b=6 \\ \hline a+b+c=6+2+12=20 \end{array}$$

Gambar 1.4 Jawaban Siswa Soal Diagnostik Indikator *Elaboration*

Dari jawaban diatas, siswa dapat memperkaya gagasannya dengan menggunakan bentuk-bentuk aljabar linear. Namun hasil dari pekerjaan siswa

masih tergolong salah, kesalahan siswa terlihat dari perhitungan c, dimana harusnya nilai c adalah 13. Jika dari nilai salah satu variabel sudah salah maka jawaban akhirnya akan salah.

Dari permasalahan diatas, kemampuan berfikir kreatif siswa berada pada kategori rendah yaitu pada indikator *fluency* (kelancaran) yaitu sebesar 31%, pada indikator *flexibility* (keluwesan) yaitu 37%, pada indikator *originality* (keaslian) yaitu 30% dan pada indikator *elaboration* (berfikir terperinci) yaitu 31%. Dapat dilihat siswa cenderung mengalami kesulitan berfikir kreatif dalam memahami soal-soal kontekstual yang berkaitan dengan materi yang dipelajarinya, siswa hanya berfikir abstrak dalam memahami konsep tanpa adanya pengalaman secara langsung dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal tersebut dapat kita ketahui bahwa daya juang siswa dalam menghadapi kesulitan masih tergolong cukup, hal ini ditunjukkan saat wawancara siswa mengalami kesulitan dalam belajar terkhusus dalam menyelesaikan soal matematika, ada diantara mereka yang cepat merasa putus asa dan tidak ingin berusaha dalam menyelesaikan masalah matematika terutama yang berkaitan dengan masalah kontekstual.

Sebagian besar siswa mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan pada soal tersebut, tetapi ada juga yang terus berusaha mengatasi kesulitan dengan tuntas walaupun hasilnya tidak tepat sehingga mendapatkan nilai rendah. Kemudian banyak juga siswa yang hanya menebak jawaban tanpa menggunakan konsep dan prosedur dalam menyelesaikannya, serta siswa yang tidak memiliki kegigihan dalam menyelesaikan soal yang diberikan secara benar.

Kesulitan dalam belajar tidak hanya melibatkan kemampuan kognitif saja tetapi juga melibatkan kemampuan afektif yang merupakan kemampuan siswa dalam merespon materi yang diberikan oleh guru yaitu *adversity quotient*. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika yang ada di SMP Harapan Mandiri, dalam proses pembelajaran guru tidak pernah memberikan perhatian yang khusus dalam meningkatkan *adversity quotient* siswa. Hal ini dikarenakan guru hanya lebih berfokus pada kemampuan kognitif siswa saja, tanpa memikirkan kemampuan afektif pada siswa terutama pada *adversity quotient* siswa. *Adversity quotient* matematis siswa yang cukup dapat dilihat dari respon siswa yang mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika, walaupun tidak semua siswa yang mudah menyerah.

Kesulitan yang dialami siswa dalam belajar matematika secara kontekstual serta rendahnya kemampuan berfikir kreatif matematis siswa disebabkan karena proses belajar yang diterapkan oleh guru tidak sesuai dengan karakteristik siswa dan pembelajaran yang diberikan oleh guru masih konvensional, selain itu saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya memberikan rumus-rumus secara langsung dan hanya terfokus pada rumus tersebut dalam menyelesaikan soal matematika yang berkaitan dengan materi sehingga siswa cenderung menjawab soal secara langsung tanpa berfikir secara kreatif dalam menyelesaikan masalah kontekstual matematika.

Selain itu, pembelajaran juga hanya berpusat kepada guru (*teacher oriented*) sehingga tidak berkesan dan sangat monoton juga masih belum maksimal dalam melatih daya pikir kreatif siswa, tidak mampu membuat siswa aktif dalam belajar, serta belum mampu meningkatkan *adversity quotient* siswa dalam menghadapi

kesulitan seperti dalam menyelesaikan masalah matematika terutama dalam permasalahan kontekstual sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sekedar menyampaikan pengetahuan, sementara siswa cenderung sebagai penerima pengetahuan semata dengan cara mencatat, mendengarkan dan menghafal apa yang telah disampaikan oleh gurunya dan proses penyelesaian lebih banyak didominasi oleh guru.

Dari uraian diatas, kesulitan siswa dalam belajar matematika membuat kemampuan berfikir kreatif yang siswa relatif masih rendah, untuk itu perlu ada nya upaya peningkatan dalam proses pembelajaran matematika. Untuk memiliki kemampuan berfikir kreatif serta *adversity quotient* yang baik dalam suatu pembelajaran memang tidak mudah, akan tetapi kemampuan berfikir kreatif serta *adversity quotient* dapat dipelajari dan terus dilatih. Maka dari itu guru harus menemukan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam berfikir kreatif agar kelak siswa memiliki bekal.

Berdasarkan hal tersebut diperlukan penggunaan pendekatan pembelajaran yang dapat memacu peningkatan berfikir kreatif dengan berbagai jenis siswa berdasarkan tipe *adversity quotient*. Berkaitan dengan berfikir kreatif, Ruseffendi (2006) menjelaskan bahwa kemampuan berfikir kreatif akan tumbuh bila dilatih melakukan eksplorasi, inkuiri, penemuan dan memecahkan masalah.

Salah satu model pembelajaran yang memuat aktivitas-aktivitas eksplorasi, penemuan, dan pemecahan masalah yaitu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan PMR. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PMR dirancang berawal dari permasalahan yang ada disekitar peserta didik dan berbasis pada

pengetahuan yang telah dimilikinya, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman matematika peserta didik.

Oleh karena itu, pembelajaran matematika sebaiknya bersifat kontekstual yang artinya pembelajaran matematika perlu dikelola dengan memperhatikan konteks kehidupan sehari-hari. Salah satu pembelajaran yang bersifat kontekstual yaitu menggunakan pendekatan PMR, dimana pendekatan PMR itu dikembangkan dan diteliti di Belanda sejak tahun 1971 oleh *The Freudenthal Institute* yang dikenal sebagai *Realistic Mathematics Education* (RME) yang didasari oleh gagasan Professor Hans Freudenthal yang menyatakan bahwa matematika merupakan aktivitas manusia. Matematika bukan merupakan suatu subjek yang siap saji untuk peserta didik, melainkan matematika merupakan suatu pelajaran yang dinamis yang dapat dipelajari dengan cara mengerjakannya.

Di dalam pendekatan PMR diterapkan sistem *student centre*, yang dimana peserta didiklah yang aktif dalam pembelajaran. Menurut Ngalimun (2017) prinsip dari pendekatan PMR dapat membantu untuk meningkatkan *adversity quotient* peserta didik, prinsip dari pendekatan PMR yaitu aktivitas, konstruktivis, realitas, pemahaman dalam konteks melalui refleksi, informal ke formal, *inter-twinment*, interaksi dan bimbingan.

Pendekatan PMR dapat mengembangkan dan meningkatkan *adversity quotient* peserta didik, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Antika, dkk (2019) yang menyatakan bahwa pendekatan PMR mampu membuat peserta didik berani mengajukan pernyataan, mengungkapkan ide mereka sendiri, bekerjasama dengan baik, serta memiliki rasa optimis di dalam diri peserta didik.

Menurut Damayanti (2020) PMR bukan hanya pendekatan yang membantu peserta didik dari segi kognitif saja, akan tetapi membantu peserta didik berinteraksi baik dengan sesama peserta didik maupun peserta didik dengan pendidiknya atau gurunya juga dapat membantu meningkatkan sikap tidak mudah putus asa sehingga dapat dikatakan PMR mampu meningkatkan *adversity quotient* peserta didik, karena terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru sebagai pembimbing yang dapat memotivasi sang peserta didik.

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan inti proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PMR menurut Ningsih (2014) yaitu memahami masalah kontekstual, menjelaskan masalah kontekstual, menyediakan masalah kontekstual, membandingkan dan mendiskusikan jawaban dan menyimpulkan.

Pembelajaran menggunakan pendekatan PMR mampu membuat siswa secara aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuan matematika. Hal yang paling penting adalah siswa dapat mengetahui kapan dan dalam konstruk apa mereka menerapkan konsep - konsep matematika itu dalam menyelesaikan suatu persoalan. Sedangkan guru bukan lagi penyampai informasi yang sudah jadi, tetapi sebagai pendamping bagi siswa untuk aktif mengkonstruksi.

Pendekatan PMR dapat membuat proses pembelajaran matematika menjadi lebih aktif dan siswa akan lebih mudah memahami konsep suatu materi dengan mengaitkan materi tersebut dalam kehidupan nyata. Selain itu siswa diharapkan mampu memberikan kontribusi dan menggunakan daya pikirnya untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada terutama pada bidang matematika sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

siswa juga memiliki *adversity quotient* yang tinggi dalam pembelajaran matematika saat menganalisis, mengevaluasi ataupun menyelesaikan masalah matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis melakukan penelitian tentang **“Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis dan *Adversity Quotient* Siswa Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hampir 90% peserta didik sekolah menengah di Indonesia memiliki tingkat *adversity quotient* yang berada pada kategori rendah.
2. Kemampuan berfikir kreatif matematis siswa sekolah menengah dari beberapa hasil penelitian di Indonesia berada pada kategori rendah dan sedang pada beberapa indikator.
3. *Adversity quotient* siswa kelas VII SMP Harapan Mandiri berada pada kategori sedang (tipe *camper*) hal ini tidak sejalan dengan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa tersebut yang berada pada kategori rendah.
4. Rendahnya kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII SMP Harapan Mandiri tidak relevan dengan karakteristik yang seharusnya dimiliki siswa tersebut pada level kognitif tahap operasional formal (Usia 12 – dewasa).
5. Siswa kelas VII SMP Swasta Harapan Mandiri merasa kesulitan untuk berfikir kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika yang bersifat kontekstual.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian dan identifikasi masalah diatas, serta mengingat keterbatasan waktu, dan agar penelitian ini lebih terfokus pada permasalahan, maka

penelitian ini perlu menentukan batasan masalah. Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan berfikir kreatif matematis dan *adversity quotient* siswa melalui pendekatan pendidikan matematika realistik.
2. Kesulitan berfikir kreatif yang dialami siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana *adversity quotient* siswa kelas VII SMP Swasta Harapan Mandiri Medan?
2. Bagaimana kemampuan berfikir kreatif matematis siswa kelas VII SMP Swasta Harapan Mandiri Medan setelah dilakukan pembelajaran berbasis pendekatan pendidikan matematika realistik ditinjau dari *adversity quotient* siswa?
3. Bagaimana kesulitan berfikir kreatif yang dialami siswa kelas VII SMP Swasta Harapan Mandiri Medan dalam menyelesaikan masalah matematika setelah dilakukan pembelajaran berbasis pendekatan pendidikan matematika realistik ditinjau dari *adversity quotient* siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang dimaksud adalah:

1. Untuk menganalisis *adversity quotient* siswa kelas VII SMP Swasta Harapan Mandiri Medan.
2. Untuk menganalisis kemampuan berfikir kreatif matematis siswa kelas VII SMP Swasta Harapan Mandiri Medan setelah dilakukan pembelajaran berbasis

pendekatan pendidikan matematika realistik ditinjau dari *adversity quotient* siswa.

3. Untuk menganalisis kesulitan berfikir kreatif yang dialami siswa kelas VII SMP Swasta Harapan Mandiri Medan dalam menyelesaikan masalah matematika setelah dilakukan pembelajaran berbasis pendekatan pendidikan matematika realistik ditinjau dari *adversity quotient* siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menghasilkan temuan yang berarti bagi pembaharuan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Manfaat yang diharapkan adalah:

1. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman dalam menerapkan strategi pembelajaran dan mampu menerapkan pembelajaran yang berkualitas.
2. Bagi siswa, sebagai pengalaman baru untuk menerima pembelajaran matematika yang variatif dan inovatif dan dapat memberikan kesempatan kepada siswa secara optimal dalam memahami materi juga potensinya dalam berfikir kreatif untuk menyelesaikan masalah matematika.
3. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk mengetahui tingkat berfikir kreatif siswa dan *adversity quotient*, juga diharapkan mampu merancang dan mengadakan perubahan dalam model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat berfikir kreatif siswa agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam pengembangan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.