

ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA DITINJAU DARI *ADVERSITY QUOTIENT* TIPE *CAMPER*

Adiba Maftuha^{1*}, Susiswo², Sisworo³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Malang,

Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, 65145

e-mail: ^{1*}adiba.maftuha.2303118@students.um.ac.id, ²susiswo.fmipa@um.ac.id, ³sisworo.fmipa@um.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 26-02-2025; Direvisi: 25-03-2025; Diterima: 22-04-2025

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika ditinjau dari *adversity quotient* tipe *camper*. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang dilaksanakan di SMAN 1 Sumenep. Subjek pada penelitian ini sebanyak 3 siswa kelas X dengan tipe *camper*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup *angket adversity quotient*, tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, serta wawancara. Terdapat tiga tahap teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan inferensi. Hasil dari penelitian ini adalah ketiga subjek tipe *camper* memenuhi aspek berpikir kreatif yang berbeda-beda. S1 memenuhi aspek *fluency*, S2 memenuhi aspek *fluency* dan *flexibility*, dan S3 memenuhi aspek *flexibility* dan *novelty*. Namun, siswa dengan tipe *camper* tidak berupaya lebih lanjut untuk mencari jawaban yang benar dan hanya mengerjakan sebatas kemampuannya. *Adversity quotient* bukanlah satu-satunya faktor yang memengaruhi kreativitas berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Oleh sebab itu, dibutuhkan upaya-upaya guru untuk meningkatkan berpikir kreatif dengan membiasakan siswa menyelesaikan masalah matematika yang memfasilitasi siswa berpikir kreatif.

Kata Kunci: berpikir kreatif; masalah matematika; *adversity quotient*; *camper*

Abstract: *The purpose of this study was to describe students' creative thinking in solving math problems in terms of camper type adversity quotient. This research method is descriptive qualitative conducted at SMAN 1 Sumenep. The subjects in this study were 3 class X students with camper type. The instruments used in this research include adversity quotient questionnaire, tests to measure creative thinking ability, and interviews. There are three stages of data analysis techniques, namely data reduction, data presentation, and inference. The results of this study are the three camper-type subjects fulfill different aspects of creative thinking. S1 fulfills the fluency aspect, S2 fulfills the fluency and flexibility aspects, and S3 fulfills the flexibility and novelty aspects. However, students with camper type did not make further efforts to find the correct answer and only worked to the extent of their ability. Adversity quotient is not the only factor that influences students' thinking creativity in solving math problems. Therefore, teacher efforts are needed to improve creative thinking by getting students used to solving math problems that facilitate students to think creatively.*

Keywords: *creative thinking; math problems; adversity quotient; camper*

Kutipan: Maftuha, Adiba., Susiswo., & Sisworo. (2025). Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari *Adversity Quotient* Tipe *Camper*. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.11 No.2, (1360-1370). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i2.7550>



Pendahuluan

Berpikir kreatif penting dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran matematika pada abad ke-21. Berpikir kreatif merupakan proses pemikiran seseorang dalam mempertimbangkan sesuatu yang menumbuhkan ide – ide baru (Munir & Awan, 2022). Berpikir kreatif dapat dilihat dari kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam siswa menyelesaikan masalah matematika (Kurniasih dkk., 2022). Aspek yang digunakan dalam berbagai penelitian untuk mengukur berpikir kreatif menurut Silver (1997) adalah *fluency*, *flexibility*, *novelty*. Menurut Siswono. (2010), untuk aspek *fluency* (kelancaran), siswa mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang beragam dengan benar. *Flexibility* (keluwesan), siswa menyelesaikan masalah dengan memberikan banyak jawaban dengan berbagai cara penyelesaian yang berbeda. *Novelty* (Kebaruan), siswa menjawab atau menyelesaikan dengan beberapa strategi yang berbeda atau baru dan bernilai benar sesuai dengan kemampuannya. Berpikir kreatif ditinjau sebagai proses menyelesaikan masalah dalam matematika (Haylock, 1987). Proses menyelesaikan masalah setiap siswa memiliki berbagai sudut pandang (Susiswo dkk., 2022). Oleh karena itu, siswa dapat berpikir kreatif dengan memunculkan berbagai solusi dalam menyelesaikan masalah matematika.

Masalah matematika sebagai soal dalam matematika yang memiliki langkah atau prosedur penyelesaian tidak rutin. Selaras dengan pendapat Damayanti & Kartini (2022), bahwa masalah matematika merupakan soal-soal matematika non rutin yang belum pernah didapatkan oleh siswa di dalam kelas, sehingga untuk menyelesaikannya perlu dianalisis terlebih dahulu. Menurut Hidayah dkk. (2020), menyatakan bahwa penyelesaian masalah matematika non-rutin memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan masalah rutin. Hal ini disebabkan oleh perbedaan karakteristik kedua jenis soal, di mana soal rutin biasanya memiliki prosedur penyelesaian yang telah dipelajari di kelas dan sering ditemukan dalam buku ajar. Sementara itu, soal non-rutin menuntut pemikiran yang lebih mendalam untuk menemukan prosedur penyelesaian yang tepat, sehingga pengalaman menjadi faktor penting dalam menyelesaikannya (Supriyono & Purwaningsih, 2020). Akibatnya, siswa cenderung menghafal solusi atau rumus yang telah diberikan oleh guru.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, berpikir kreatif memiliki peran penting dalam pembelajaran matematika, terutama dalam menyelesaikan masalah matematika. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa di berbagai sekolah yang memiliki tingkat berpikir kreatif yang tergolong lemah. Banyak dari mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal, mulai dari mengklasifikasikan objek yang perlu diidentifikasi, menentukan langkah awal penyelesaian, hingga berujung pada kesalahan dalam menjawab soal. Suatu pertanyaan dapat dianggap sebagai masalah jika pertanyaan tersebut mengandung tantangan (*challenge*) yang tidak dapat diselesaikan hanya dengan prosedur rutin yang telah dipelajari sebelumnya (Putri, Aprila & Masriyah, 2020). Setiap siswa memiliki respons yang berbeda dalam menghadapi masalah matematika. Beberapa siswa menganggapnya sebagai tantangan yang harus diselesaikan, sementara yang lain merasa kesulitan hingga akhirnya menyerah tanpa menyelesaikannya (Rahayu & Alyani, 2020). Oleh karena itu berpikir kreatif siswa dalam menghadapi masalah matematika dipengaruhi oleh *adversity quotient*.

Keberhasilan siswa dalam berpikir kreatif dipengaruhi oleh faktor kemampuan kecerdasan yaitu *adversity quotient*. *Adversity quotient* dan berpikir kreatif secara bersama-sama memberikan dampak yang efektif terhadap hasil belajar siswa (pertiwi dkk., 2019). Siswa yang memiliki *adversity quotient* tinggi maka akan memiliki daya juang yang tinggi untuk menyelesaikan masalah matematika dan akan berpengaruh terhadap berpikir kreatifnya (rafiqa dkk., 2020). Kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengelola dan mengubah masalah dengan kecerdasan batinnya sehingga menjadi suatu tantangan yang segera dipecahkan disebut *adversity quotient* (marsitin dkk., 2022). Stolz menyatakan *adversity quotient* adalah kemampuan seseorang dalam bertahan, mengatasi kesulitan, dan melampaui harapan dari usaha dan potensinya (nurhayati dkk., 2022). Oleh karena itu, *adversity quotient* dapat

mempengaruhi dan memprediksi kinerja seseorang serta menentukan tingkat keberhasilan maupun kegagalannya.

Adversity quotient mempunyai tiga tipe: *climber*, *camper*, dan *quitter* (marsitin dkk., 2022). Tipe *climber* merupakan tipe yang mempunyai daya juang tinggi, *camper* merupakan tipe yang cenderung mudah puas, dan *quitter* merupakan tipe yang mudah menyerah (Septianingtyas & Jusra, 2020). Tingkat AQ seseorang digunakan sebagai acuan seberapa tangguh seseorang dalam menghadapi kesulitan, merespon dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Penelitian ini secara khusus difokuskan pada siswa dengan tipe *camper*. Batasan penelitian ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa tipe *camper* merupakan yang paling dominan dan sering muncul dibandingkan dengan tipe lainnya.. Penelitian terkait siswa bertipe *camper* sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Hasan dkk. (2019), namun penelitian tersebut lebih berfokus pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Penelitian tentang berpikir kreatif telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Nurfajrianti dkk. (2023) melakukan penelitian berpikir kreatif fokus tipe *adversity quotient* pada kategori *climber*, peralihan *camper* menuju *climber*, peralihan *quitters* menuju *camper*. Purwasih (2019) melakukan penelitian berpikir kreatif fokus *adversity quotient* tipe *climber*. Hasan dkk. (2019) melakukan penelitian pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tipe *camper*. Namun, belum terdapat penelitian sebelumnya yang menyelidiki berpikir kreatif dengan indikator *fluency*, *flexibility*, *novelty* berdasarkan *adversity quotient* tipe *camper* pada menyelesaikan masalah matematika. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya membandingkan AQ secara umum tanpa menyoroti karakteristik unik tiap tipe (*Quitter*, *Camper*, *Climber*). *Novelty* dari penelitian ini yaitu menggabungkan konsep berpikir kreatif dalam matematika dengan *Adversity Quotient* (AQ), khususnya tipe *camper* yang masih jarang diteliti secara mendalam. Fokus pada siswa dengan tipe *camper* memberikan wawasan baru tentang bagaimana mereka menghadapi dan menyelesaikan masalah matematika dengan kreativitas tertentu.

Urgensi dalam penelitian ini adalah sangat penting untuk dilakukan supaya dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Selain itu, hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa berdasarkan AQ mereka, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika secara mendalam. Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa pada studi literatur yang didapatkan peneliti bahwa berpikir kreatif sangat penting dimiliki bagi siswa dan salah satu faktor yang mempengaruhi berpikir kreatif adalah tipe kecerdasan siswa yaitu *adversity quotient*. Oleh karena itu, perlu ditelusuri lebih lanjut bagaimana sebenarnya berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dengan tipe *camper* masing-masing berbeda yang hasilnya dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengambil langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini akan dilakukan bertujuan mendeskripsikan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan *adversity quotient tipe camper*. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengkaji penelitian tentang “Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari *Adversity Quotient Tipe Camper*”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih agar peneliti dapat mengungkap secara mendalam bagaimana siswa SMA berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan *Adversity Quotient tipe camper*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sumenep. Sampel penelitian dipilih secara *purposive sampling* dengan teknik pengambilan sampel secara *random sampling*. Peneliti menetapkan tiga siswa kelas X dengan *Adversity Quotient* (AQ) tipe *camper* sebagai subjek penelitian. Pemilihan subjek ini didasarkan pada hasil kerja siswa dalam menyelesaikan soal serta cara mereka berkomunikasi, yang juga dipertimbangkan berdasarkan saran dari guru matematika.

Tabel 1. Kode Subjek Penelitian

No	Siswa	Kode
1	RM	S1
2	DA	S2
3	RCD	S3

Instrumen penelitian ini berupa angket *adversity quotient*, soal tes, dan pedoman wawancara. Tes *adversity quotient* digunakan untuk menemukan subjek penelitian. Tes tertulis berupa soal deret aritmatika, dan pedoman wawancara untuk mengidentifikasi serta menggali pemikiran kreatif siswa. Peneliti menggunakan aspek yang ditetapkan oleh Silver untuk mendiskripsikan berpikir kreatif siswa, yaitu *fluency*, *flexibility*, dan *novelty*. Tabel berikut “Kriteria atau Karakteristik Berpikir Kreatif Siswa” merupakan kriteria dari masing-masing aspek untuk mengkategorikan siswa yang memiliki berpikir kreatif.

Tabel 2. Kriteria atau Karakteristik Berpikir Kreatif Siswa

Aspek	Karakteristik
Fluency (Kelancaran)	Siswa mampu memberikan jawaban atau gagasan lebih dari satu dengan benar
Flexibility (Keluwesasan)	Siswa menyelesaikan masalah dengan memberikan banyak jawaban dengan berbagai cara penyelesaian yang berbeda
Novelty (Kebaruan)	Siswa dapat memberikan satu atau lebih jawaban yang unik dan baru

Instrumen penelitian menggunakan angket *response profile*, soal tes berpikir kreatif, dan pedoman wawancara. Tes yang diberikan kepada siswa berjumlah 1 butir soal. Soal yang diberikan berupa soal terbuka tentang deret aritmatika. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengonfirmasi jawaban tertulis dari subjek. Wawancara ini menjadi data pelengkap untuk menginterpretasi berpikir kreatif subjek penelitian. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terbimbing. Wawancara terbimbing berisi pertanyaan-pertanyaan yang lengkap dan terperinci yang akan digunakan peneliti selama wawancara. Kemudian, wawancara dapat berjalan secara terstruktur. Proses wawancara akan direkam audio, kemudian data audio akan ditranskrip. Soal instrumen tes berpikir kreatif pada penelitian ini adalah “Suatu pabrik cokelat dapat memproduksi sebanyak 1.100 bungkus cokelat setiap tahunnya. Penjualan cokelat setiap bulannya selalu meningkat. Pada bulan pertama, pabrik baru menjual minimal 40 bungkus cokelat, dan setiap bulannya menjual dengan kenaikan tetap sebesar 5 bungkus cokelat karena keterbatasan bahan baku. Tentukan beberapa kemungkinan banyaknya bungkus cokelat yang dapat terjual selama 1 tahun dengan syarat pabrik harus memiliki sisa persediaan minimal 50 bungkus cokelat setiap tahunnya untuk memenuhi permintaan pasar saat hari raya menggunakan barisan atau deret aritmatika. (Gunakan minimal dua cara berbeda dalam menyelesaikan soal)”

Teknik analisis data menggunakan metode Miles dan Huberman berupa reduksi data, penyajian data, dan inferensi. Penyajian data dalam penelitian ini berupa uraian jawaban siswa dalam menyelesaikan soal deret aritmatika yang ditinjau dari *adversity quotient* Tipe *camper*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian ini difokuskan pada berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah deret aritmatika ditinjau dari *adversity quotient* tipe *camper*. Untuk mengelompokkan siswa berdasarkan kemampuan *Adversity Quotient (AQ)*, digunakan tes angket *AQ* yang disusun berdasarkan indikator tertentu. Dari hasil tes tersebut, beberapa siswa teridentifikasi sebagai tipe *AQ camper*, termasuk siswa

S1, S2, dan S3. Untuk aspek *fluency*, semua subjek menyelesaikan masalah dengan memberikan jawaban lebih dari dua jawaban penyelesaian. Menurut Syaibani dkk. (2017), semua subjek penelitian termasuk siswa yang masuk dalam kategori *fluency*. Berikut adalah gambar hasil jawaban siswa terhadap soal berpikir kreatif untuk subjek dengan tipe AQ *camper*. Berikut pada Gambar 1 hasil pengerjaan S1 .

40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95
Jika ditotal, hasilnya adalah 810 (Cara pertama) $1.100 - 810 = 290$
45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 100
Jika ditotal, hasilnya adalah 870 (cara kedua) $1.100 - 870 = 230$

Gambar 1. Jawaban S1 aspek *fluency*

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa S1 dapat S1 mampu memahami informasi-informasi yang dipaparkan pada masalah deret aritmatika. S1 mampu memahami maksud dari masalah yang diberikan peneliti. S1 mampu memberikan jawaban atau gagasan lebih dari satu dengan benar dalam mencari kemungkinan penjualan cokelat selama satu tahun dengan syarat tertentu. Jawaban yang pertama, S1 memisalkan jika penjualan cokelat pada bulan pertama yaitu 40 bungkus cokelat sehingga menghasilkan penjualan cokelat selama satu tahun yaitu 810 bungkus cokelat. Selanjutnya, S1 mengubah penjualan cokelat pada bulan pertama yaitu 45 bungkus cokelat sehingga menghasilkan 870 bungkus cokelat selama satu tahun. Kedua jawaban tersebut dikatakan benar karena memenuhi syarat pada masalah yang diberikan yaitu persediaan cokelat minimal 50 bungkus cokelat. S1 juga menghitung sisa persediaan penjualan agar memenuhi syarat. Oleh karena itu, S1 telah menunjukkan aspek *fluency* dengan baik. Berdasarkan wawancara, S1 hanya mampu memberikan alternatif penyelesaian yang dituliskannya saja. S1 belum mampu memberikan strategi yang unik atau tidak biasa dalam mencari kemungkinan penjualan cokelat yang terjual dalam satu tahun. Berdasarkan uraian tersebut maka aspek *flexibility* dan aspek *novelty* S1 belum muncul.

- Cara 2 → Cara Manual
- Misal a = 40
40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95
= 40 + 45 + 50 + 55 + 60 + 65 + 70 + 75 + 80 + 85 + 90 + 95 = 810
Syarat persediaan pabrik 1 tahun = 1100 - 810 = 290 bungkus cokelat
- Misal a = 45
45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 100
= 45 + 50 + 55 + 60 + 65 + 70 + 75 + 80 + 85 + 90 + 95 + 100 = 870
Syarat persediaan pabrik 1 tahun = 1100 - 870 = 230 bungkus cokelat
- Misal a = 50
50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 100, 105
= 50 + 55 + 60 + 65 + 70 + 75 + 80 + 85 + 90 + 95 + 100 + 105 = 930
Syarat persediaan pabrik 1 tahun = 1100 - 930 = 170 bungkus cokelat
- Misal a = 55
55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 100, 105, 110
= 55 + 60 + 65 + 70 + 75 + 80 + 85 + 90 + 95 + 100 + 105 + 110 = 990
Syarat persediaan pabrik 1 tahun = 1100 - 990 = 110 bungkus cokelat

Gambar 2. Jawaban S2 aspek *fluency*

Berdasarkan hasil jawaban S2 diatas, S2 mampu memahami informasi-informasi yang dipaparkan pada masalah deret aritmatika. S2 mampu menuliskan informasi yang diketahui dalam soal secara matematis sehingga memudahkan S2 dalam menyelesaikan masalah. S2 mampu memahami maksud dari masalah yang diberikan peneliti serta mampu memberikan jawaban atau gagasan lebih dari satu dengan benar dalam mencari kemungkinan penjualan cokelat selama satu tahun dengan syarat tertentu.

Jawaban yang pertama, S2 memisalkan jika penjualan coklat pada bulan pertama yaitu 40 kemudian membuat barisan aritmatika dengan beda 5 sehingga didapatkan 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95. Setelah itu, S2 membuat deret aritmatikanya $40 + 45 + 50 + 55 + 60 + 65 + 70 + 75 + 80 + 85 + 90 + 95$ hasil penjumlahannya adalah 810 bungkus coklat. S2 juga menuliskan syarat persediaan pabrik selama satu tahun, S2 mengurangkan total penjualan awal – penjualan ketika $a = 40$ didapatkan $1.000 - 810$ adalah 290 bungkus coklat sehingga syaratnya memenuhi. Jadi penjualan satu tahun ketika $a = 40$ yaitu 810 bungkus coklat. S2 juga memisalkan jika $a = 45$ dan memenuhi syarat pada soal sehingga penjualan selama satu tahun yaitu 870 bungkus coklat. S2 juga memisalkan jika $a = 50$ dan memenuhi syarat pada soal sehingga penjualan selama satu tahun yaitu 930 bungkus coklat. S2 juga memisalkan jika $a = 55$ dan memenuhi syarat pada soal sehingga penjualan selama satu tahun yaitu 990 bungkus coklat. Jadi, S2 mampu menunjukkan aspek *fluency* dengan baik. Berikut Jawaban S2 pada aspek *flexibility*.

Cara 1 → Pakai rumus deret.
 Misal $a = 40$.
 $S_n = \frac{n}{2} (2a + (n-1)b)$
 $S_{12} = \frac{12}{2} (2 \cdot 40 + (12-1)5)$
 $= 6 (80 + (11)5)$
 $= 6 (80 + 55)$
 $= 6 (135)$
 $= 810$

Syarat persediaan pabrik 1 tahun = $1000 - 810$
 $= 290$ bungkus coklat.

Cara 2 → Cara manual.
 Misal $a = 40$
 $40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95$
 $= 40 + 45 + 50 + 55 + 60 + 65 + 70 + 75 + 80 + 85 + 90 + 95 = 810$
 Syarat persediaan pabrik 1 tahun = $1000 - 810 = 290$ bungkus coklat.

Gambar 3. Jawaban S2 aspek *flexibility*

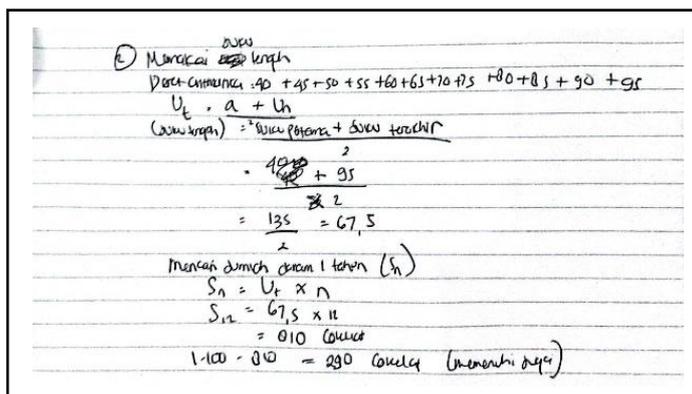
Dari hasil jawaban S2 mampu memahami informasi dan tujuan dari masalah yang diberikan peneliti. Selain itu, S2 mampu menyelesaikan masalah dengan sudut pandang yang berbeda. Sehingga, S2 dapat memunculkan cara yang bervariasi dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Alternatif penyelesaian pertama yang dilakukan S2 yaitu menggunakan rumus deret aritmatika yaitu $S_n = \frac{n}{2} (2a + (n - 1)b)$. Cara yang kedua, S2 menggunakan cara manual dengan menambahkan deret aritmatika. S2 juga mampu menghitung banyaknya kemungkinan penjualan coklat dalam satu tahun dengan syarat minimal 50. Jadi, S2 mampu menunjukkan aspek *flexibility* dengan baik. S2 belum mampu menunjukkan jawaban yang unik sehingga aspek *novelty* tidak muncul

(a) Misal $a = 40$ coklat
 $b = 5$
 $n = 12$
 Ditanya: penjualan 1 tahun dalam 50 hari lebih dari 50 unit persediaan.
 Jawab: $40 + 45 + 50 + 55 + 60 + 65 + 70 + 75 + 80 + 85 + 90 + 95 = 810$ bungkus coklat (memenuhi).
 $1000 - 810 = 290$

(b) Mencari hasil lebih.
 Ditanya: apakah $40 + 45 + 50 + 55 + 60 + 65 + 70 + 75 + 80 + 85 + 90 + 95$
 $U_n = a + (n-1)b$
 $U_{12} = 40 + (12-1)5 = 40 + 55 = 95$
 $S_n = \frac{n}{2} (a + U_n)$
 $S_{12} = \frac{12}{2} (40 + 95) = 6 \cdot 135 = 810$
 $1000 - 810 = 290$ bungkus (memenuhi syarat)

Gambar 4. Jawaban S3 aspek *flexibility*

Dari hasil jawaban S3 mampu memahami informasi dan tujuan dari masalah yang diberikan peneliti. Selain itu, S3 mampu menyelesaikan masalah dengan sudut pandang yang berbeda. Sehingga, S3 dapat memunculkan cara yang bervariasi dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Alternatif penyelesaian pertama yang dilakukan S3 yaitu menggunakan rumus manual dengan menambahkan deret aritmatika. S3 juga mengurangi penjualan keseluruhan dengan penjualan satu tahun apakah memenuhi syarat pada soal atau tidak. Cara yang kedua S3 juga menghitung dengan menggunakan rumus mencari suku tengah yaitu $U_t = \frac{a+U_n}{2}$. Jadi, S3 mampu menunjukkan aspek *flexibility* dengan baik.



Gambar 5. Jawaban S3 aspek novelty

Berdasarkan Gambar 5, S3 mampu memberikan penyelesaian yang berbeda dari siswa lainnya. Kebanyakan siswa menggunakan cara dengan rumus deret aritmatika atau menjumlahkan secara manual. S3 mampu memberikan jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa lainnya pada tahap perkembangan atau tingkat pengetahuannya. Berdasarkan jawaban yang dipaparkan S3, siswa mampu memahami konsep dari deret aritmatika. S3 mampu menghitung suku tengah dari deret aritmatika yaitu $U_t = \frac{a+U_n}{2}$. Setelah didapatkan suku tengahnya yaitu 67,5, S3 mencari S_n dengan mengkaikan suku tengah dan nilai n. yang menghasilkan 810 bungkus cokelat. S3 juga mengurangkan 1.000 dengan 810 yang mana hasilnya yaitu 290 dan memenuhi syarat pada soal. Oleh karena itu, S3 mampu menunjukkan aspek *novelty* dengan baik.

Berikut ini merupakan data yang diperoleh dari tiga subjek penelitian yang telah dipilih. Subjek penelitian tersebut adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sumenep yang memiliki tipe *camper* serta menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik. Pemilihan subjek didasarkan pada rekomendasi guru serta kesediaan mereka untuk mengikuti tes. Tabel di bawah menyajikan kemampuan berpikir kreatif subjek terpilih dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan aspek-aspek berpikir kreatif.

Tabel 3. Hasil Penelitian

No	Subjek	Aspek Berpikir Kreatif		
		Fluency	Flexibility	Novelty
1.	S1	√		
2.	S2	√	√	
3.	S3		√	√

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tipe *camper* mampu menyelesaikan masalah dengan baik dan lancar. Peneliti memberikan satu masalah yang dikerjakan oleh siswa tipe *camper*. Masalah yang diberikan menggunakan pendekatan kontekstual. Dalam hal ini, masalah yang dibuat

peneliti menggunakan soal cerita dengan melibatkan pada kehidupan sehari-hari. Tipe *camper* pada penelitian ini S1 memenuhi satu aspek indikator berpikir kreatif yaitu *fluency*, S2 memenuhi aspek indikator berpikir kreatif yaitu *fluency* dan *flexibility*, dan S3 memenuhi aspek indikator berpikir kreatif yaitu *novelty*. Hal ini sejalan dengan penelitian Widiyanto dkk. (2021), bahwa siswa dengan kategori *camper* mereka sudah melakukan usaha kemudian mereka sudah merasa puas dengan usaha yang mereka capai. Sehingga, siswa dengan tipe *camper* hanya mengandalkan kemampuan saat itu saja dan tidak berusaha semaksimal mungkin untuk mencari beberapa jawaban atau strategi yang dalam mengerjakan soal meskipun peluang untuk mendapatkan hasil yang maksimal itu ada. Stoltz (2000) juga menyatakan bahwa individu dengan tipe *camper* cenderung bertahan dalam menghadapi tantangan tetapi kurang memiliki dorongan untuk mengeksplorasi solusi yang lebih kompleks atau inovatif. Selain itu, penelitian Imanda dkk. (2022) menunjukkan bahwa siswa dengan tipe *camper* umumnya memiliki kecenderungan untuk puas dengan jawaban pertama yang mereka temukan dan tidak berusaha lebih jauh dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi. Sejalan dengan itu, penelitian Hasan dkk. (2019) mengungkapkan bahwa siswa dengan *adversity quotient* tipe *camper* menunjukkan kecenderungan berpikir yang cukup baik dalam menyelesaikan masalah, tetapi masih memiliki keterbatasan dalam aspek *flexibility* dan *novelty* dalam berpikir kreatif. Oleh karena itu, meskipun siswa tipe *camper* memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah, mereka masih perlu didorong untuk mengembangkan strategi berpikir yang lebih bervariasi dan inovatif agar tidak hanya terpaku pada satu cara penyelesaian saja.

Aspek *fluency* (kelancaran) ditunjukkan sebagian subjek mampu memberikan jawaban atau gagasan lebih dari satu dengan benar. Berdasarkan hasil penelitian, siswa *camper* mampu menunjukkan aspek *fluency* karena mampu menyelesaikan satu masalah yang diberikan dengan baik dan benar. Menurut Imanda dkk. (2022), siswa bertipe *camper* masih memperlihatkan sedikit inisiatif dan sedikit semangat yang tinggi dalam menemukan jawaban. Hal ini selaras dengan penelitian ini bahwa sebagian subjek tipe *camper* menuliskan beberapa kemungkinan jawaban. Aspek *flexibility* (keluwesan) ditunjukkan ketika siswa dapat menyelesaikan masalah dengan cara yang bervariasi atau lebih dari satu. Pada penelitian ini, dua subjek tipe *camper* mampu menunjukkan *flexibility* (keluwesan) dengan baik dalam menyelesaikan kedua masalah yang diberikan. Siswa tipe *camper* mampu memikirkan jawaban-jawaban dengan dua cara. Hal ini sejalan dengan penelitian Rafiq dkk (2020), bahwa siswa dengan tipe *camper* dapat menyelesaikan masalah matematika dengan memberikan dua cara yang berbeda untuk mencapai solusi. Berdasarkan hasil wawancara, siswa dengan tipe *camper* hanya menuliskan cara yang diajarkan oleh guru saja. Aspek *novelty* (kebaruan) ditunjukkan ketika siswa mampu memberikan jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa lainnya pada tahap perkembangan atau tingkat pengetahuannya. Pada penelitian ini hanya satu subjek yang disajikan siswa tipe *camper* mampu menunjukkan keunikan jawaban yang tidak biasa dilakukan siswa lainnya. Sejalan dengan pendapat Nurhanifah (2022), indikator *novelty* termasuk indikator paling rendah dari aspek lainnya, siswa mampu menyelesaikan soal memakai cara yang biasa tetapi belum mampu menyelesaikan soal dengan cara yang baru. Selain itu, pembelajaran di sekolah siswa tidak dibiasakan dalam menyelesaikan soal non rutin. Akibatnya, siswa kurang dalam memikirkan suatu hal yang unik atau berbeda dalam menyelesaikan suatu masalah.

Mahareni & Wijayanti (2018) menemukan bahwa siswa dengan tipe *camper* cenderung kurang optimal dalam memecahkan masalah dan mudah merasa puas dengan hasil yang dicapai. Hal ini didukung oleh pandangan bahwa siswa *camper* memiliki sifat cepat puas dan belum berusaha lebih keras. Meskipun demikian, mereka juga kurang inisiatif dan semangat (Stoltz, 2000). Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Widiyanto dkk. (2021), mengungkapkan bahwa siswa bertipe *camper* umumnya tidak memiliki dorongan untuk mencari solusi lain yang lebih efektif meskipun masih ada peluang untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Siswa bertipe *camper* dalam penelitian ini menunjukkan sedikit inisiatif dalam mengerjakan soal. Meskipun jawaban mereka tidak

selalu benar, mereka tetap berusaha menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Hal ini terlihat dari hasil pekerjaan mereka, di mana tidak ada lembar jawaban yang dibiarkan kosong. Namun, mereka cenderung tidak berupaya lebih jauh untuk menemukan jawaban yang benar dan hanya mengerjakan sebatas kemampuan mereka tanpa mencari strategi yang lebih efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa tiga subjek yang dipilih memiliki perbedaan dalam berpikir kreatif, meskipun mereka memiliki tipe *adversity quotient* yang sama, yaitu *camper*. Sebagian besar dari subjek mengalami kendala dalam memikirkan jawaban lain atau strategi lain dalam menyelesaikan masalah. Hanya subjek S2 yang mampu menyelesaikan dengan memberikan beberapa kemungkinan jawaban dan dengan menggunakan strategi lebih dari satu cara. Temuan ini mengindikasikan bahwa *adversity quotient* bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Selain itu, penelitian ini juga menemukan beberapa siswa tidak menuliskan informasi dalam soal sehingga membuat siswa kesulitan dalam menyelesaikan masalah. Hal ini baru terungkap setelah dilakukan wawancara. Oleh karena itu, tidak mencatat informasi dalam soal tidak selalu berarti siswa tidak memahami masalah yang diberikan. Wawancara diperlukan untuk memastikan tingkat pemahaman mereka secara lebih akurat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa siswa dengan tipe *camper* belum mampu memenuhi semua aspek berpikir kreatif. Dari tiga subjek penelitian, satu siswa hanya memenuhi aspek *fluency*, satu siswa lainnya memenuhi aspek *fluency* dan *flexibility*, sementara satu siswa lainnya memenuhi aspek *flexibility* dan *novelty*. Siswa dengan tipe ini cenderung kurang optimal dalam menyelesaikan masalah. Meskipun demikian, mereka masih menunjukkan sedikit inisiatif kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematika. Walaupun jawaban yang diberikan tidak selalu benar, mereka tetap berusaha menyelesaikan soal yang diberikan, seperti terlihat dari hasil pekerjaan mereka yang tidak dibiarkan kosong. Namun, siswa bertipe *camper* tidak berupaya lebih jauh untuk menemukan jawaban yang tepat dan hanya mengerjakan sebisanya. Oleh karena itu, faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika bukan hanya dilihat dari *adversity quotient* saja. Diperlukan peran aktif guru dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa dengan membiasakan mereka menyelesaikan masalah yang mendorong berpikir kreatif siswa.

Daftar Pustaka

- Damayanti, N., & Kartini. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA pada Materi Barisan dan Deret Geometri. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 107–118. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.691>
- Hasan, M. F., Supandi, & Happy, N. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematis Ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Campers. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (4th Senatik)*, 4, 100–112.
- Haylock, D. W. (1987). Mathematical Creativity in Schoolchildren. *The Journal of Creative Behavior*, 21(1), 48–59. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1987.tb00452.x>
- Hidayah, N., Darmono, P. B., & Purwaningsih, W. I. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VII Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 114–123. https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnal_pythagoras/article/view/2644
- Imanda, K. N., Rahardi, R., & Rahardjo, S. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Tipe Campers dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1517–1526. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1372>

- Kurniasih, A. W., Purwanto, Hidayanto, E., & Subanji. (2022). Teachers' Skills for Attending, Interpreting, and Responding to Students' Mathematical Creative Thinking. *Mathematics Teaching-Research Journal*, 14(2), 157–185.
- Mahareni, D. M., & Wijayanti, P. (2018). Profil Siswa Smp Dalam Memecahkan Soal Timss Ditinjau Dari Tingkat Adversity Quotient. *MATHEdunesa*, 7(3), 663–668. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/26115>
- Marsitin, R., Sa'dijah, C., Susiswo, S., & Chandra, T. D. (2022). Creative Mathematical Reasoning Process of Climber Students in Solving Higher Order Thinking Skills Geometry Problems. *TEM Journal*, 11(4), 1877–1886. <https://doi.org/10.18421/TEM114-56>
- Munir, A., & Awan, O. A. (2022). Creative Thinking: Its Importance and How to Cultivate It. *Academic Radiology*, 29(10), 1610–1612. <https://doi.org/10.1016/j.acra.2021.06.001>
- Nurfajrianti, N., Hidayat, E., & Natalliasari, I. (2023). Proses Berpikir Kreatif Peserta Didik dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient (AQ). *Jurnal Kongruen*, 2(4), 198–201. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/kongruen/article/view/10963%0Ahttps://jurnal.unsil.ac.id/index.php/kongruen/article/viewFile/10963/3383>
- Nurhanifah, N. (2022). Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa kelas viii smp pada materi geometri. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 1(2), 161–172. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v1i2.2228>
- Nurhayati, N., Subanji, S., & Rahardjo, S. (2022). Proses Pemecahan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Berdasarkan Tahapan Mason Ditinjau dari Tipe Adversity Quotient. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 615–634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1239>
- Pertiwi, N. L. C., Wiarta, I. W., & Ardana, I. K. (2019). Hubungan Antara Adversity Quotient (Aq) Dengan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 3(2), 73. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i2.21707>
- Purwasih, R. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Di Tinjau Dari Adversity Quotient Tipe Climber. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 323. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i2.2118>
- Putri, Aprilia, P., & Masriyah. (2020). PROFIL KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA SMP PADA MATERI SEGIEMPAT DITINJAU DARI TIPE KEPERIBADIAN EKSTROVERT-INTROVERT. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(3), 21–29. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/25554/23429>
- Rafiq, S., Rochaminah, S., & Rizal, M. (2020). Creative Thinking Profile of Senior High School Class X Students in Mathematics Problem-Solving in Reviewed of Adversity Quotient. *Jurnal Riset Pendidikan MIPA*, 3(1), 45–53. <https://doi.org/10.22487/j25490192.2019.v3.i1.pp45-53>
- Rahayu, N., & Alyani, F. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau Dari Adversity Quotient. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.31000/prima.v4i2.2668>
- Septianingtyas, N., & Jusra, H. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Berdasarkan Adversity Quotient. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 657–672. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.263>
- Silver, E. A. (1997). Kreativität fördern durch einen unterricht, der reich ist and situationen des mathematischen problemlösens und aufgabenerfindens. *ZDM - International Journal on Mathematics Education*, 29(3), 75–80. <https://doi.org/10.1007/s11858-997-0003-x>
- Siswono, T. Y. E. (2010). Leveling Students' Creative Thinking in Solving. *IndoMs JME*, 1(1), 17–40.
- Stoltz, P. G. (2000). *Adversity quotient: Turning obstacles into opportunities = Adversity quotient: Mengubah Hambatan menjadi Peluang*. Jakarta: PT Grasindo.
- Supriyono, & Purwaningsih, W. I. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam

- Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(2), 157–167.
- Susiswo, S., Rosyadi, A. A. P., Utami, O. R. P., Sudirman, S., Lestyanto, L. M., & Azizah, A. (2022). Eksplorasi Persepsi Calon Guru Dalam Menyelesaikan Masalah Kontroversial Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 2977. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6163>
- Syaibani, H. A., A. D., & A. H. (2017). The Analysis of Student’s Creative Thinking Skills in Solving “Rainbow Connection” Problem through Research Based Learning. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 4(7). <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v4i8.14>
- Widiyanto, A., Hartoyo, A., & Nursangaji, A. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Adversity Quotient Pada Materi Dimensi Dua. *Jurnal AlphaEuclidEdu*, 2(1), 64. <https://doi.org/10.26418/ja.v2i1.45442>