



**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN
SOAL CERITA MATERI LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR
DITINJAU DARI *ADVERSITY QUOTIENT* (AQ)**

SKRIPSI

Oleh:

Dwi Indrawati

NIM 150210204138

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN
SOAL CERITA MATERI LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR
DITINJAU DARI *ADVERSITY QUOTIENT* (AQ)**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Dwi Indrawati

NIM 150210204138

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang serta sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, dengan segala ketulusan dan keikhlasan kupersembahkan karyaku sebagai rasa cinta kasih dan perwujudan tanggung jawabku kepada.

1. Diriku sendiri. Terimakasih sudah tidak menyerah.
2. Kedua orang tuaku, Ibu Asiyati dan Bapak Joko Suharto. Terima kasih atas doa, dukungan serta pengorbanan yang selalu tercurah demi masa depan dan kelancaranku dalam menuntut ilmu.
3. Kakakku Yenny Indrawati dan adikku Rizky Febiyanti, serta seluruh keluarga besar ayah dan ibuku, terima kasih atas doa dan dukungannya selama ini.
4. Bapak/Ibu dosen dan Bapak/Ibu guru sejak SD sampai SMA yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Terimakasih telah menjadi oase di gersangnya pengetahuan dan pengalaman yang kumiliki.
5. Sahabat terbaikku Catleya W.S., Fajariana Fitriani, Gusfita Trisna, Muthia Khonsa, Bagus Setyo, Alvin Nugroho, Naufal Firmanvianto, Ivan Aditama, dan Hanif Adhilaga yang telah memberikan semangat serta dukungan sejak SMA sampai sekarang.
6. Keluarga besar KKPLP SDN Kepatihan 06 Jember, Desi Novitasari, Rofiatul Isabela, Arinda Dyah, Weny Ayu Lestari, Fifi Dwi, Rike Septiana, Anggi Dwi Prayitno, M. Ariezal Fahma, Ariftian, dan Vito Satria.
7. Teman-teman PGSD angkatan 2015 yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

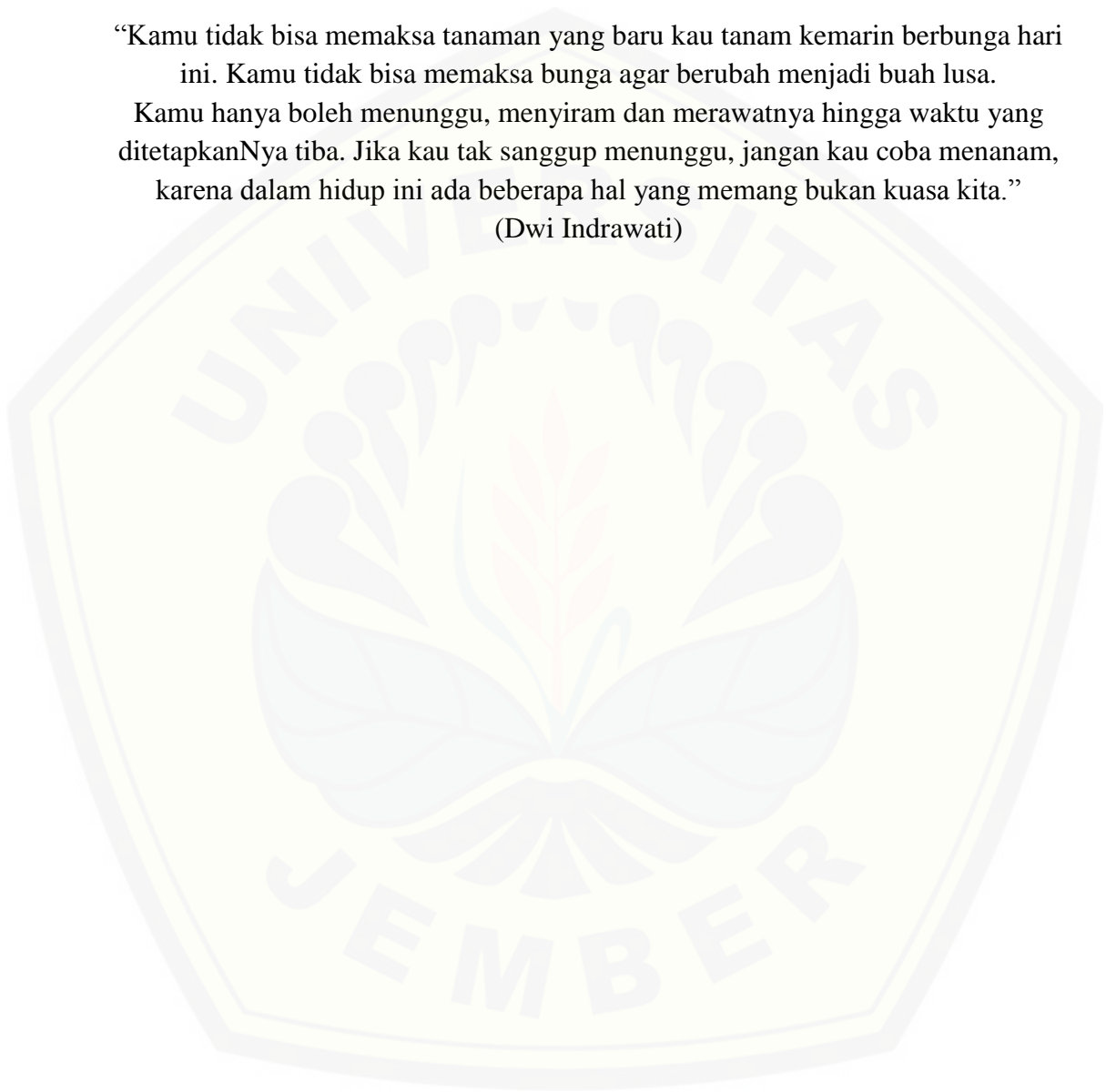
MOTTO

“Selama kamu percaya bahwa kamu bisa, kamu pasti bisa.”

“Kamu tidak bisa memaksa tanaman yang baru kau tanam kemarin berbunga hari ini. Kamu tidak bisa memaksa bunga agar berubah menjadi buah lusa.

Kamu hanya boleh menunggu, menyiram dan merawatnya hingga waktu yang ditetapkannya tiba. Jika kau tak sanggup menunggu, jangan kau coba menanam, karena dalam hidup ini ada beberapa hal yang memang bukan kuasa kita.”

(Dwi Indrawati)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Indrawati

NIM : 150210204138

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul:

“Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Luas dan Keliling Bangun Datar ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ)”

adalah benar benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 23 Januari 2019

Yang menyatakan,

Dwi Indrawati
NIM 150210204138

SKRIPSI

**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN
SOAL CERITA MATERI LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR
DITINJAU DARI *ADVERSITY QUOTIENT* (AQ)**

Oleh

Dwi Indrawati
NIM 150210204138

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Dra. Titik Sugiarti, M.Pd.

HALAMAN PENGAJUAN

**PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN
SOAL CERITA MATERI LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR
DITINJAU DARI *ADVERSITY QUOTIENT* (AQ)**

SKRIPSI

diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh:

Nama Mahasiswa : Dwi Indrawati
NIM : 150210204138
Angkatan Tahun : 2015
Daerah Asal : Jember
Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 19 November 1996
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1-PGSD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP 19540501 198303 1 005

Dra. Titik Sugiarti, M.Pd
NIP 19580304 198303 2 003

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Luas dan Keliling Bangun Datar ditinjau dari *Adversity Quotient (AQ)***” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal :

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP 19540501 198303 1 005

Dra. Titik Sugiarti, M.Pd
NIP 19580304 198303 2 003

Anggota 1,

Anggota 2,

Dr. Mutrofin M.Pd
NIP. 19620831 198702 1 001

Drs. Nuriman, Ph.D
NIP. 19650601 199302 1 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc. Ph.D.
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Luas dan Keliling Bangun Datar ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ); Dwi Indrawati, 150210204138; 2018: 57 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Profil berpikir kreatif merupakan gambaran atau deskripsi kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar. Berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir dimana individu dapat menemukan ide atau cara baru untuk memecahkan suatu masalah. Terdapat tiga aspek dalam berpikir kreatif yaitu *fluency* (kefasihan), *flexibility* (keluwesan), dan *originality* (kebaruan). Kemampuan berpikir kreatif pada umumnya dimiliki oleh semua orang. Kemampuan berpikir ini sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan pada setiap bidang kehidupan, terutama bidang matematika. Proses pemecahan masalah tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir, tetapi juga memerlukan usaha untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang ada. *Adversity Quotient* (AQ) merupakan suatu kecerdasan untuk mengatasi sebuah kesulitan dan menjadikannya sebuah tantangan yang harus diselesaikan. Terdapat tiga kategori AQ, yaitu *climber* (AQ tinggi), *camper* (AQ sedang) dan *quitter* (AQ rendah). Pengkategorian 3 tipe AQ tersebut menggunakan angket *Adversity Response Profile* (ARP).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ). Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A SD Negeri Kapatihan 06 Jember. Instrumen yang digunakan adalah angket *Adversity Response Profile* (ARP), tes kemampuan berpikir kreatif, pedoman wawancara dan lembar validasi. Metode yang digunakan adalah metode angket, tes dan wawancara. Data yang dianalisis adalah data hasil validasi, data hasil tes kreatif dan hasil wawancara terhadap siswa tipe *climber*, *camper* dan *quitter*.

Berdasarkan data hasil validasi angket ARP diperoleh nilai $Va = 4,4$. Hasil validasi tes kemampuan berpikir kreatif diperoleh nilai $Va = 4,6$. Hasil validasi pedoman wawancara diperoleh nilai $Va = 4,25$, sehingga ketiga instrumen tes dapat digunakan dengan beberapa revisi sesuai saran dari validator. Instrumen yang diberikan pertama kali yaitu angket ARP untuk mengelompokkan siswa menjadi tiga kategori berdasarkan AQ. Selanjutnya siswa mengerjakan tes kemampuan berpikir kreatif, kemudian dipilih 2 siswa dari masing-masing kategori AQ untuk dilakukan wawancara.

Berdasarkan analisis terhadap jawaban dan wawancara yang dilakukan pada siswa *climber* (S1 dan S2), siswa *camper* (S3 dan S4), dan siswa *quitter* (S5 dan S6) dalam menyelesaikan tes kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa siswa *climber* (S1 dan S2) mampu menyelesaikan kedua soal yang diberikan dengan baik dan mampu memenuhi ketiga aspek berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility* dan *originality*. Siswa *climber* merupakan siswa yang tidak mudah berputus asa dalam menemukan alternatif jawaban yang lain dan berani mengemukakan ide-ide yang ada dipikrannya. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa *climber* yaitu memiliki sifat gigih, ulet dan berani mengungkapkan pendapat yang dianggap benar walaupun berbeda dengan yang lain. Siswa *camper* (S3 dan S4) memahami maksud soal, namun mereka kurang lancar dalam mengemukakan gagasan dan mengembangkan ide-ide yang ada di pikirannya. Sesuai dengan karakteristik siswa *camper*, mereka mudah puas dengan jawaban yang telah mereka peroleh dan cenderung mengabaikan kemungkinan-kemungkinan yang dapat diraih. Siswa *camper* hanya memenuhi aspek berpikir kreatif *fluency* dan *originality*. Siswa *quitter* (S5 dan S6) tidak dapat menyelesaikan kedua soal tes. Siswa *quitter* juga tidak memenuhi ketiga aspek berpikir kreatif. Siswa tipe ini mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan dan tidak berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.



PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufik dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Luas dan Keliling Bangun Datar ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ)” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunardi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Utama dan Ibu Dra. Titik Sugiarti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Anggota, yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini.
2. Siswa-siswi kelas V A dan para guru SD Negeri Kepatihan 06 Jember, yang telah berkenan terlibat untuk penelitian ini.
3. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

Segala kritik dan saran dari semua pihak diterima demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 23 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | ii |
| HALAMAN MOTTO | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN PEMBIMBINGAN | v |
| HALAMAN PERSETUJUAN | vi |
| HALAMAN PENGESAHAN | vii |
| RINGKASAN | viii |
| PRAKATA | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB 1. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.1 Pembelajaran Matematika | 6 |
| 2.2 Pemecahan Masalah Matematika | 7 |
| 2.3 Berpikir Kreatif | 8 |
| 2.4 Soal Cerita | 10 |
| 2.5 Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita | 10 |
| 2.6 Bangun Datar Persegi Panjang, Persegi dan Segitiga | 10 |
| 2.6.1 Persegi Panjang | 10 |
| 2.6.2 Persegi | 11 |
| 2.6.3 Segitiga..... | 12 |

| | |
|--|----|
| 2.7 <i>Adversity Quotient</i> (AQ) | 14 |
| 2.8 Penelitian Terdahulu yang Relevan | 19 |
| BAB 3. METODE PENELITIAN | 21 |
| 3.1 Jenis Penelitian | 21 |
| 3.2 Daerah dan Subjek Penelitian | 21 |
| 3.3 Definisi Operasional | 22 |
| 3.4 Prosedur Penelitian | 22 |
| 3.5 Instrumen Penelitian | 25 |
| 3.6 Metode Pengumpulan Data | 26 |
| 3.7 Metode Analisis Data | 26 |
| BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN | 29 |
| 4.1 Pelaksanaan Penelitian | 29 |
| 4.2 Hasil Analisis Data | 31 |
| 4.2.1 Uji Validitas Angket | 31 |
| 4.2.2 Uji Validitas Tes Kemampuan Berpikir Kreatif | 32 |
| 4.2.3 Uji Validitas Pedoman Wawancara..... | 33 |
| 4.3 Analisis Data | 35 |
| 4.3.1 Profil Berpikri Kreatif Siswa Kategori <i>Climber</i> 1 (S1) | 35 |
| 4.3.2 Profil Berpikri Kreatif Siswa Kategori <i>Climber</i> 2 (S2) | 39 |
| 4.3.3 Profil Berpikri Kreatif Siswa Kategori <i>Camper</i> 1 (S3) | 41 |
| 4.3.4 Profil Berpikri Kreatif Siswa Kategori <i>Camper</i> 2 (S4) | 43 |
| 4.3.5 Profil Berpikri Kreatif Siswa Kategori <i>Quitter</i> 1 (S5) | 45 |
| 4.3.6 Profil Berpikri Kreatif Siswa Kategori <i>Quitter</i> 2 (S6) | 46 |
| 4.4 Pembahasan | 48 |
| BAB 5. PENUTUP | 53 |
| 5.1 Kesimpulan | 53 |
| 5.2 Saran..... | 54 |
| DAFTAR PUSTAKA | 55 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| 2.1 Aspek dan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif..... | 9 |
| 2.2 Karakteristik Tingkat Berpikir Kreatif..... | 9 |
| 2.3 Kategori AQ berdasarkan Skor ARP | 18 |
| 3.1 Kategori Tingkat Kevalidan Instrumen..... | 27 |
| 3.2 Interpretasi Tingkat Berpikir Kreatif | 28 |
| 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian..... | 30 |
| 4.2 Saran Revisi Angket ARP | 31 |
| 4.3 Saran Revisi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif | 32 |
| 4.4 Saran Revisi Pedoman Wawancara..... | 34 |
| 4.5 Profil Berpikir Kreatif Siswa <i>Climber</i> , <i>Camper</i> dan <i>Quitter</i> | 47 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| 2.1 Persegi Panjang | 11 |
| 2.2 Persegi | 11 |
| 2.3 Segitiga Sembarang..... | 12 |
| 2.4 Segitiga Sama Kaki..... | 12 |
| 2.5 Segitiga Sama Sisi..... | 13 |
| 2.6 Segitiga Lancip..... | 13 |
| 2.7 Segitiga Tumpul..... | 13 |
| 2.8 Segitiga Siku-siku | 14 |
| 3.1 Diagram Prosedur Penelitian..... | 24 |
| 4.1 Jawaban Soal Nomor 1a oleh S1..... | 35 |
| 4.2 Jawaban Soal Nomor 1a oleh S1..... | 36 |
| 4.3 Jawaban Soal Nomor 1b oleh S1 | 36 |
| 4.4 Jawaban Soal Nomor 1b oleh S1 | 37 |
| 4.5 Jawaban Soal Nomor 2 oleh S1 | 37 |
| 4.6 Jawaban Soal Nomor 1a oleh S2..... | 39 |
| 4.7 Jawaban Soal Nomor 1b oleh S2 | 40 |
| 4.8 Jawaban Soal Nomor 2 oleh S2 | 40 |
| 4.9 Jawaban Soal Nomor 1 oleh S3 | 41 |
| 4.10 Jawaban Soal Nomor 1b oleh S3 | 42 |
| 4.11 Jawaban Soal Nomor 2 oleh S3 | 42 |
| 4.12 Jawaban Soal Nomor 1 oleh S4 | 43 |
| 4.13 Jawaban Soal Nomor 2 oleh S4 | 44 |
| 4.14 Jawaban nomor 1 dan 2 oleh S5..... | 45 |
| 4.15 Jawaban oleh S6..... | 46 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Matrik Penelitian | 58 |
| Lampiran 2. Kisi-kisi Angket <i>Adversity Response Profile</i> (ARP) sebelum Revisi | 59 |
| Lampiran 3. Kisi-kisi Angket <i>Adversity Response Profile</i> (ARP) setelah Revisi | 61 |
| Lampiran 4. Angket <i>Adversity Response Profile</i> (ARP) sebelum Revisi | 63 |
| Lampiran 5. Angket <i>Adversity Response Profile</i> (ARP) setelah Revisi | 73 |
| Lampiran 6. Pedoman Pemberian Skor AQ | 77 |
| Lampiran 7. Lembar Validasi Angket <i>Adversity Response Profile</i> (ARP)..... | 78 |
| Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi Angket <i>Adversity Response Profile</i> (ARP) oleh V1..... | 80 |
| Lampiran 9. Kisi-kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif | 82 |
| Lampiran 10. Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif sebelum Revisi..... | 83 |
| Lampiran 11. Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif setelah Revisi..... | 85 |
| Lampiran 12. Kunci Jawaban Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif sebelum revisi | 87 |
| Lampiran 13. Kunci Jawaban Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif setelah revisi | 92 |
| Lampiran 14. Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif..... | 102 |
| Lampiran 15. Lembar Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif..... | 103 |
| Lampiran 16. Lembar Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif oleh V1 | 105 |
| Lampiran 17. Lembar Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif oleh V2..... | 107 |
| Lampiran 18. Pedoman Wawancara sebelum Revisi | 109 |
| Lampiran 19. Pedoman Wawancara setelah Revisi | 110 |
| Lampiran 20. Lembar Validasi Pedoman Wawancara..... | 111 |
| Lampiran 21. Lembar Validasi Pedoman Wawancara oleh V1 | 113 |
| Lampiran 22. Analisis Validitas Instrumen | 115 |
| Lampiran 23. Kategori AQ berdasarkan skor ARP | 116 |
| Lampiran 24. Hasil Tes Tingkat Berpikir Kreatif Siswa | 119 |

| | |
|---|-----|
| Lampiran 25. Transkrip Data Hasil Wawancara | 120 |
| Lampiran 26. Biodata Mahasiswa | 127 |



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan bidang ilmu yang memiliki peran sangat penting. Menurut Sunardi (2016:68) matematika merupakan ratunya ilmu dan sekaligus sebagai pelayan ilmu-ilmu lain. Berdasarkan hal tersebut matematika bukanlah ilmu yang hanya berperan dalam bidangnya, namun juga bermanfaat untuk bidang ilmu lainnya. Oleh karena itu melalui pembelajaran matematika, diharapkan siswa dapat menumbuhkan kemampuan berpikirnya dalam memecahkan masalah sehari-hari.

Tujuan pembelajaran matematika adalah melatih dan menumbuhkan cara berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten. Serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah (Depdiknas, 2003:6). Menurut Kurniati dkk. (2016), Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas memiliki pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif, dan kemauan untuk bekerja sama secara efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa matematika sebagai ilmu dianggap berperan penting dalam peningkatan SDM yang memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, logis, analitis dan reflektif. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu kunci dalam menumbuhkan kemampuan belajar matematika pada siswa.

Kreativitas seringkali dianggap sebagai bakat alami. Padahal kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki oleh semua orang, hanya saja terkadang hanya orang-orang tertentu yang mampu menciptakan ide atau gagasan baru dengan cepat dan beragam. Hal ini dapat dilihat salah satunya dari realitas di sekolah bahwa dalam menyelesaikan soal matematika siswa memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Seringkali dalam menyelesaikan soal matematika siswa masih terpaku dengan buku atau cara yang disampaikan oleh guru. Padahal jika siswa memiliki keuletan dan kegigihan dalam menyelesaikan soal matematika, dia akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Menurut Desbi dkk. (2016:11) kemampuan berpikir kreatif digunakan untuk

menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk. Kemampuan berpikir ini dapat dimunculkan dalam mata pelajaran matematika saat siswa memecahkan masalah. Terdapat dua cara berpikir dalam penyelesaian masalah matematika yaitu proses berpikir konvergen dan divergen. Proses berpikir konvergen identik dengan proses berpikir kritis yang orientasinya pada satu jawaban yang benar, sedangkan proses berpikir divergen identik dengan proses berpikir kreatif yang orientasinya pada penemuan jawaban yang lebih dari satu. Jika siswa terbiasa menyelesaikan permasalahan divergen maka kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) terutama kemampuan berpikir kreatif siswa juga dapat meningkat (Desbi dkk., 2016:11).

Realitas kehidupan di sekolah menunjukkan bahwa ada banyak tipe siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Ada siswa yang kemampuannya sangat baik dan ada pula siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah. Hal tersebut dikarenakan usaha dan daya juang siswa dalam menghadapi masalah berbeda-beda. Dari sinilah *Adversity Quotient* (AQ) memiliki peran yang sangat penting dalam memecahkan suatu masalah. Menurut Fauziyah (2013:78) *Adversity Quotient* (AQ) adalah kecerdasan untuk mengatasi kesulitan. Berdasarkan hal tersebut, kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional yang tidak diiringi dengan kecerdasan untuk mengatasi kesulitan akan menjadi sia-sia.

Hasil penelitian Fauziyah (2013) tentang proses berpikir kreatif siswa ditinjau dari *adversity quotient*-nya menunjukkan bahwa siswa *quitter* tidak memiliki ketertarikan terhadap matematika, siswa *camper* masih memerlukan bimbingan dan semangat dari guru agar tidak mudah berhenti dan meninggalkan idenya begitu saja, sedangkan siswa *climber* mampu memahami masalah matematika yang diberikan dalam waktu yang relatif singkat.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2018 pada guru kelas V di SDN Kepatihan 06 diperoleh informasi bahwa daya juang siswa dalam mengerjakan masalah matematika sangat bervariasi. Ada siswa yang memiliki daya juang yang tinggi dan ada pula yang memiliki daya juang dalam menyelesaikan masalah yang rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian Nurkholis (2018) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara

Adversity Quotient (kecerdasan adversitas) terhadap hasil belajar matematika siswa di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian Irfan (2018) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kualitas antara profil pemecahan masalah matematika siswa dengan AQ tinggi (*climber*), sedang (*camper*) dan rendah (*quitter*).

Penyajian masalah dalam pembelajaran matematika sangat bervariasi. Variasi tersebut dapat berupa angka, operasi bilangan, simbol-simbol matematika, grafik, tabel dan juga bentuk soal cerita. Dalam penyelesaian soal cerita, siswa dituntut untuk dapat berpikir secara analitis menggunakan operasi hitung dan menerapkan rumus-rumus yang telah dipelajari. Salah satu bidang ilmu matematika yang sering ditemui dalam soal cerita adalah geometri.

Geometri adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang sifat, pengukuran, dan hubungan antara titik, garis, bidang, bangun datar dan bangun ruang. Menurut Sunardi (2016:68) geometri merupakan aspek yang esensial dalam mengembangkan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan inovatif peserta didik. Terkait dengan hal tersebut maka pada pembelajaran geometri siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Salah satunya yaitu masalah bangun datar. Bangun datar yang digunakan dalam penelitian ini adalah persegi, persegi panjang dan segitiga.

Penelitian Ramadhani (2017) menunjukkan bahwa tingkat berpikir kreatif matematis siswa SD pada kategori kemampuan tinggi berada pada Tingkat Berpikir Kreatif Matematis (TBKM) level 2 (cukup kreatif). Faktor yang mempengaruhi TBKM pada kategori kemampuan tinggi yaitu indikator *fluency* (kelancaran) sedangkan faktor yang sedikit pengaruhnya adalah *flexibility* (keluwesan).

Selain itu, penelitian Hidayah (2016) menunjukkan bahwa hasil analisis terhadap jawaban dan wawancara yang dilakukan pada siswa *climber*, siswa *camper*, serta siswa *quitter* dalam menyelesaikan tes kemampuan berpikir kritis menunjukkan bahwa siswa *climber* melalui semua indikator berpikir kritis dalam menyelesaikan setiap tes yang diberikan sehingga diperoleh solusi pemecahan yang tepat. Siswa *camper* hanya mampu melewati tahap klarifikasi dan *assesment* dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan, sehingga solusi pemecahan

masalah yang diberikan kurang tepat dan siswa *quitter* hanya mampu memenuhi tahap klarifikasi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa dengan AQ rendah yang mudah menyerah ketika menemukan kesulitan.

Berdasarkan uraian tersebut, dilakukan penelitian dengan judul “Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Luas dan Keliling Bangun Datar ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa kelas V A SDN Kepatihan 06 Jember dengan AQ tinggi (*climber*) dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar?
- b. Bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa kelas V A SDN Kepatihan 06 Jember dengan AQ sedang (*camper*) dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar?
- c. Bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa kelas V A SDN Kepatihan 06 Jember dengan AQ rendah (*quitter*) dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa kelas VA SDN Kepatihan 06 Jember dengan AQ tinggi (*climber*) dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar.
- b. Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa kelas VA SDN Kepatihan 06 Jember dengan AQ sedang (*camper*) dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar.

- c. Mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa kelas VA SDN Kepatihan 06 Jember dengan AQ rendah (*quitter*) dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat mengevaluasi dirinya sendiri, sehingga dapat memperbaiki proses berpikir kreatif yang dimiliki dalam memecahkan masalah matematika.
- b. Bagi guru, mendapatkan informasi mengenai profil berpikir kreatif siswa ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ), sehingga guru dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika,
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Matematika

Belajar adalah suatu proses perubahan yang dialami oleh diri manusia. Proses perubahan tersebut dapat terjadi dari seseorang yang tidak bisa menjadi bisa dan yang tidak tahu menjadi tahu. Perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk perubahan dalam kehidupan baik dari peningkatan kualitas dan kuantitas pola berpikir, keterampilan, tingkah laku dan kemampuan-kemampuan lainnya. Menurut Gagne (dalam Dahar, 2006: 2), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya, sebagai akibat pengalaman.

Proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Zuhairi (2015: 6-7), pembelajaran (*instruction*) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Konsep tersebut sebagai suatu sistem sehingga dalam sistem pembelajaran ini terdapat komponen-komponen, siswa-siswi, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Jadi, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Matematika merupakan bidang ilmu yang memiliki peran sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu matematika merupakan mata pelajaran yang selalu ada di jenjang sekolah baik sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Matematika mempelajari tentang cara berhitung, menalar dan berpikir kreatif. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa SD dengan tujuan untuk membekali siswa agar memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika yang diterbitkan oleh Depdiknas 2006).

Pengertian matematika menurut Hamzah (2009: 109) adalah “Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat

untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, dan mempunyai cabang-cabang antara lain aritmetika, aljabar, geometri, dan analisis". Menurut Sunardi (2016: 68) matematika merupakan ratunya ilmu dan sekaligus sebagai pelayan ilmu-ilmu lain. Berdasarkan hal tersebut matematika bukanlah ilmu yang hanya berperan dalam bidangnya, namun juga bermanfaat untuk bidang ilmu lainnya. Cornelius (dalam Abdurrahman, 2009: 253) mengemukakan bahwa ada lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Pembelajaran matematika merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berhitung, menalar dan berpikir kreatif. Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memperoleh berbagai perubahan untuk mencapai tujuan belajar matematika yang meliputi berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta bekerjasama. Sehingga diharapkan siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga mengetahui penerapan dan mampu menerapkan hasil belajar matematika dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Pemecahan Masalah Matematika

Setiap permasalahan membutuhkan sebuah pemecahan atau penyelesaian. Menurut Hudojo (dalam Aisyah, 2008: 5-3), pemecahan masalah pada dasarnya adalah proses yang ditempuh oleh seseorang untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi sampai masalah itu tidak lagi menjadi masalah baginya. Menurut Siswono (2008: 189) pemecahan masalah diajarkan dan secara eksplisit menjadi tujuan pembelajaran matematika yang tertuang dalam kurikulum matematika. Hal tersebut menurut Penkohen (dalam Siswono, 2008:189) karena pemecahan masalah memiliki manfaat, yaitu: (1) mengembangkan keterampilan kognitif secara umum, (2) mendorong kreatifitas, (3) pemecahan masalah merupakan bagian dari proses aplikasi matematika, (4) memotivasi siswa untuk belajar

matematika. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan cara yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Penyajian masalah dalam pembelajaran matematikapun bervariasi. Variasi tersebut dapat berupa angka, operasi bilangan, simbol-simbol matematika, grafik, tabel dan juga bentuk soal cerita.

2.3 Berpikir Kreatif

Berpikir merupakan aktivitas yang tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Berpikir hampir menjadi dasar setiap tindakan dan interaksi manusia. Salah satu jenis kemampuan berpikir yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif pada umumnya dimiliki oleh semua orang. Kemampuan berpikir ini sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan pada setiap bidang kehidupan, terutama bidang matematika. Menurut Desbi dkk. (2016: 10), kemampuan berpikir matematika menjadi salah satu tolak ukur tercapainya tujuan matematika, terutama kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*), seperti kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif dan reflektif.

Guilford (dalam Aziz, 2018: 39) menyatakan bahwa kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah terbagi pada dua jenis: dengan berpikir kritis (konvergen) yang cenderung menginginkan jawaban tunggal yang paling benar atau cara berpikir kreatif (divergen), suatu kemampuan untuk memberikan jawaban dengan berbagai alternatif. Martin (dalam Santoso, 2014: 84) juga mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau cara baru dalam menghasilkan suatu produk. Salah satu tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif yaitu *Torrence Test of Creative Thinking* (TTCT) yang dikembangkan oleh Torrence.

Torrence Test of Creative Thinking (TTCT) mengukur tiga komponen dalam berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*originality*). *Fluency* merupakan kemampuan mengemukakan bermacam-macam gagasan atau jawaban. *Flexibility* merupakan kemampuan mengemukakan gagasan atau jawaban dengan cara yang bervariasi. *Originality*

merupakan kemampuan menghasilkan gagasan yang tidak seperti biasa atau berbeda dari yang biasanya. Indikator keterampilan berpikir kreatif disajikan pada Tabel 2.1. Aspek dan Indikator kemampuan berpikir kreatif merupakan modifikasi dari Octafia (2018:10)

Tabel 2.1 Aspek dan indikator kemampuan berpikir kreatif

| Aspek | Indikator |
|-----------------------------------|--|
| <i>Fluency</i> (Kelancaran) | <ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menjawab semua masalah dengan benar dan memberikan banyak jawaban Siswa dapat mengemukakan gagasannya |
| <i>Flexibility</i> (Keluwasan) | <ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menentukan paling sedikit satu kemungkinan cara dalam menyelesaikan masalah. |
| <i>Originality</i> (Kebaruan) | <ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat memberikan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru dengan siswa lain dalam menyelesaikan masalah |

Desbi (2016:12) mengemukakan bahwa Tingkat Berpikir Kreatif (TBK) terdiri dari 5 tingkat, yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), dan tingkat 0 (tidak kreatif). Jenjang kemampuan berpikir kreatif (dimodifikasi dari Siswono, 2011) disajikan pada Tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Karakteristik Tingkat Berpikir Kreatif

| Tingkat | Kategori | Karakteristik |
|---------|----------------|--|
| TBK 4 | Sangat Kreatif | Peserta didik mampu memenuhi ketiga aspek berpikir kreatif yaitu kebaruan, keluwesan dan kelancaran dalam menyelesaikan masalah. |
| TBK 3 | Kreatif | Peserta didik mampu memenuhi dua dari ketiga aspek berpikir kreatif yaitu kebaruan dan keluwesan atau kebaruan dan kelancaran. |
| TBK 2 | Cukup Kreatif | Peserta didik mampu hanya memenuhi aspek kebaruan atau memenuhi aspek keluwesan dan kelancaran. |
| TBK 1 | Kurang Kreatif | Peserta didik tidak memenuhi aspek kebaruan dan hanya mampu memenuhi salah satu aspek antara keluwesan dan kelancaran. |
| TBK 0 | Tidak Kreatif | Peserta didik tidak mampu menyelesaikan masalah dari ketiga aspek berpikir kreatif. |

Berdasarkan karakteristik tingkat berpikir kreatif di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki kategori sangat kreatif memenuhi semua aspek keterampilan berpikir kreatif, sedangkan siswa yang termasuk dalam kategori tidak kreatif tidak memenuhi aspek-aspek keterampilan berpikir kreatif.

2.4 Soal Cerita

Salah satu pendekatan pemecahan masalah dalam matematika yang sering dijumpai adalah bentuk soal cerita. Soal cerita memuat permasalahan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ratnasari dkk. (2015:1), dalam pembelajaran soal-cerita, siswa dituntut untuk dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara analitis, menggunakan operasi hitung dan menerapkan prinsip-prinsip atau rumus-rumus geometri yang telah dipelajari. Berdasarkan hal tersebut, soal cerita merupakan salah satu bentuk soal yang dianggap efektif untuk mengajarkan kemampuan berpikir siswa karena pada soal cerita memuat masalah-masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

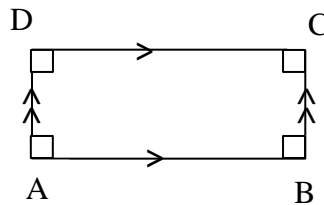
2.5 Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita

Profil adalah suatu gambaran yang dijelaskan secara tertulis tentang suatu keadaan yang mengacu pada data seseorang atau sesuatu. Budiarto (dalam Nirmalitasari, 2012:4) menjelaskan profil sebagai suatu gambaran tentang sesuatu yang diungkap baik dengan gambar atau dengan deskripsi. Profil merupakan gambaran suatu sikap, perilaku maupun aktivitas yang dilakukan siswa. Pada penelitian ini, profil yang dimaksud adalah gambaran atau deskripsi kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar. Adapun bangun datar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah persegi panjang, persegi dan segitiga.

2.6 Bangun Datar Persegi Panjang, Persegi dan Segitiga

2.6.1 Persegi Panjang

Persegi panjang adalah segiempat yang setiap sudutnya siku-siku dan sisi yang berhadapan sama panjang (Budhayanti dkk., 2008: 3-13).



Gambar 2.1 Persegi Panjang

Menurut Kusniati (2011: 30) sifat-sifat persegi panjang sebagai berikut.

- Pada setiap persegi panjang, sudut-sudutnya 90° (siku-siku)
- Diagonal-diagonal persegi panjang sama panjang.
- Diagonal-diagonal persegi panjang saling membagi dua sama panjang atau kedua diagonal persegi panjang berpotongan di tengah-tengah.

Keliling suatu persegi panjang dengan panjang = p ; lebar = l ; dan keliling = K , adalah:

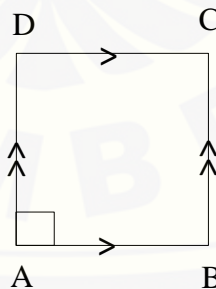
$$K = 2(p + l) \text{ atau } K = 2p + 2l$$

Luas suatu persegi panjang dengan panjang = p ; lebar = l ; dan luas = L , adalah:

$$L = p \times l$$

2.6.2 Persegi

Persegi merupakan segiempat yang tiap sudutnya siku-siku dan tiap sisinya sama panjang (Budhayanti dkk., 2008: 3-13).



Gambar 2.2 Persegi

Menurut Kusniati (2011: 32) sifat-sifat persegi yaitu:

- Diagonal-diagonal persegi berpotongan tegak lurus.
- Diagonal-diagonal persegi membagi dua sama besar sudut-sudut persegi.

Keliling persegi dengan panjang sisi = s dan keliling = K adalah:

$$K = 4s$$

Luas persegi dengan panjang sisi = s dan luas = L adalah:

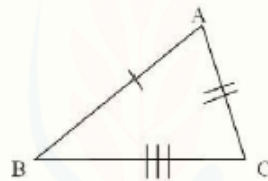
$$L = s \times s = s^2$$

2.6.3 Segitiga

Menurut Mustaqim (2008: 105), segitiga adalah bangun datar dengan 3 buah sisi dan 3 buah sudut. Setiap pertemuan dua sisi segitiga menghasilkan sudut. Sudut dilambangkan dengan simbol \angle . Titik sudut adalah titik pertemuan dua sisi. Segitiga dapat dikelompokkan menurut tiga hal yaitu menurut panjang sisinya, besar sudutnya, dan besar sudut beserta panjang sisinya (Budhayanti dkk., 2008: 3-4).

a. Jenis-jenis segitiga ditinjau dari panjang sisinya

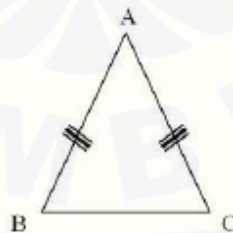
1) Segitiga sembarang adalah segitiga yang sisi-sisinya tidak sama panjang.



Gambar 2.3 Segitiga Sembarang

Pada segitiga diatas, $AB \neq BC \neq AC$

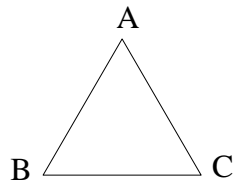
2) Segitiga sama kaki adalah segitiga yang mempunyai dua buah sisi sama panjang.



Gambar 2.4 Segitiga Sama Kaki

Pada segitiga di atas $AB = AC$. Hal ini mengakibatkan kedua sudut alasnya yaitu $\angle ABC$ dan $\angle ACB$ sama besar.

3) Segitiga sama sisi adalah segitiga yang mempunyai tiga buah sisi sama panjang dan tiga buah sudut sama besar.



Gambar 2.5 Segitiga Sama Sisi

Pada gambar segitiga sama sisi ABC, panjang $AB = BC = AC$, hal ini berakibat ketiga sudutnya sama besar yaitu 60° .

b. Jenis-jenis segitiga ditinjau dari besar sudutnya

- 1) Segitiga lancip adalah segitiga yang ketiga sudutnya merupakan sudut lancip. Sudut lancip adalah sudut yang besarnya antara 0° dan 90° atau $0^\circ < \alpha < 90^\circ$.



Gambar 2.6 Segitiga Lancip

Pada segitiga di atas, semua sudutnya lancip yaitu $\angle PQR$, $\angle QRP$, dan $\angle QPR$.

- 2) Segitiga tumpul adalah segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul. Sudut tumpul adalah sudut diantara 90° dan 180° atau $90^\circ < \alpha < 180^\circ$.



Gambar 2.7 Segitiga Tumpul

Pada segitiga di atas, $\angle BCA$ adalah sudut tumpul, dan hanya satu-satunya yang tumpul.

- 3) Segitiga siku-siku adalah segitiga yang salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku. Sudut siku-siku adalah sudut yang besarnya 90° .



Gambar 2.8 Segitiga Siku-siku

Pada gambar di atas $\angle BCA$ siku-siku.

- c. Jenis-jenis segitiga ditinjau dari panjang sisi dan besar sudutnya
- 1) Segitiga siku-siku sama kaki adalah segitiga yang kedua sisinya sama panjang dan salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku.
 - 2) Segitiga tumpul sama kaki adalah segitiga yang kedua sisinya sama panjang dan salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul. Jumlah sudut sudut segitiga

Keliling (K) suatu segitiga dengan panjang sisi $a, b, dan c$, adalah:

$$K = a + b + c$$

Luas segitiga dapat diperoleh dari rumus persegi panjang. Persegi panjang yang dibagi menjadi dua bagian menurut diagonalnya, maka akan terbentuk dua buah segitiga. Luas segitiga adalah setengah dari luas persegi panjang, maka luas segitiga adalah $L = \frac{1}{2} \times p \times l$. Pada segitiga, $p = a$ (alas) dan $l = t$ (tinggi), sehingga diperoleh rumus luas segitiga yaitu $L = \frac{1}{2} \times a \times t$.

2.7 Adversity Quotient (AQ)

Adversity Quotient is an established science, theory, and approach for becoming measurably more resilient. It is measure of how an individual strives to overcome adversities or how a person responds to challenges and resolves these (Amparo, 2015: 10). Menurut Stoltz (dalam Sudarman, 2012: 56), *Adversity Quotient* (AQ) merupakan kecerdasan mengatasi kesulitan. AQ sangat berpengaruh terhadap prestasi seseorang. Seseorang yang memiliki AQ tinggi tidak mudah berputus asa dalam menyelesaikan persoalan atau masalah yang dihadapinya. Mereka dengan keterbatasannya tersebut mampu berpikir, bertindak

dan menyalahi diri untuk terus maju. Sebaliknya, seseorang yang memiliki AQ rendah akan cenderung mudah menyerah dan mengeluh ketika menghadapi persoalan atau masalah yang dihadapinya.

Menurut Stoltz (dalam Sudarman, 2012:58) ada tiga tipe AQ, yaitu tipe *quitter* (AQ rendah), tipe *camper* (AQ sedang), dan tipe *climber* (AQ tinggi).

- a. Tipe *quitter* adalah anak yang berusaha menjauh dari permasalahan. Ciri -ciri anak tipe *quitter*, misalnya: usahanya sangat minim, begitu melihat kesulitan ia akan memilih mundur, dan tidak berani menghadapi permasalahan. Mereka meninggalkan impian - impiannya dan memilih jalan yang mereka anggap lebih datar dan mudah. Siswa *quitter* adalah mereka yang beranggapan bahwa matematika itu rumit, membingungkan, dan membuat pusing. Motivasi mereka sangat kurang, sehingga ketika menemukan sedikit kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika mereka menyerah dan berhenti tanpa dibarengi usaha sedikitpun.
- b. Tipe *camper* adalah anak yang tak mau mengambil risiko yang terlalu besar dan merasa puas dengan kondisi atau keadaan yang telah dicapainya saat ini. Ia pun kerap mengabaikan kemungkinan-kemungkinan yang bakal didapat. Orang tipe ini cepat puas atau selalu merasa cukup berada di posisi tengah. Orang *Camper* merasa cukup senang dengan ilusinya sendiri tentang apa yang suda ada, dan mengorbankan kemungkinan untuk melihat atau mengalami apa yang masih mungkin terjadi. Mereka tidak memaksimalkan usahanya walaupun peluang dan kesempatannya ada. Tidak ada usaha untuk lebih giat belajar. Siswa *camper* dalam belajar matematika tidak berusaha semaksimal mungkin, mereka berusaha sekedarnya saja. Tidak melihat kembali apakah langkah penyelesaiannya sudah benar atau terdapat cara lain dalam memecahkannya.
- c. Tipe *climber* adalah anak yang mempunyai tujuan atau target. Untuk mencapai tujuan itu, ia mampu mengusahakan dengan ulet dan gigih. Tak hanya itu, ia juga memiliki keberanian dan disiplin yang tinggi. Ibarat

orang bertekad mendaki gunung sampai puncak, ia akan terus mencoba sampai yakin berada di puncak gunung. Tipe inilah yang tergolong memiliki AQ yang baik. Siswa *climber* adalah mereka senang belajar matematika. Tugas-tugas yang diberikan guru diselesaikannya dengan baik dan tepat waktu. Jika mereka menemukan masalah matematika yang sulit dikerjakan, maka mereka berusaha semaksimal mungkin sampai mereka dapat menyelesaikannya. Mereka tidak mengenal kata menyerah. Mereka mencoba berbagai cara atau metode. Mereka juga memiliki keberanian dan disiplin tinggi. Merekalah yang menjadi peserta olimpiade matematika.

Stoltz (2000: 11) menyatakan bahwa AQ berpengaruh bahkan menentukan kreativitas seseorang. Setyabudi (2011) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara AQ dengan kreativitas, yang berarti semakin tinggi AQ seseorang maka semakin tinggi pula kreativitasnya.

Terdapat empat dimensi dalam AQ yang masing-masing merupakan bagian dari respon seseorang dalam menghadapi masalah. Empat dimensi utama AQ tersebut antara lain:

a. $C = Control$ (Kendali)

C merupakan singkatan dari “*control*” atau kendali. *Control* (kendali) mempertanyakan berapa banyak (kuat) kendali yang seseorang rasakan terhadap sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan (Sudarman, 2012: 56). Dimensi ini menjelaskan bagaimana seseorang mengendalikan permasalahan dan memandang dirinya sendiri. Apakah seseorang memandang bahwa dirinya tak berdaya dengan adanya masalah yang menimpanya, atau ia dapat memegang kendali akibat dari masalah tersebut. Semakin tinggi skor C maka semakin tinggi pula seseorang merasakan kendali atas peristiwa-peristiwa dalam hidupnya. Sikapnya cenderung optimis dan beranggapan selalu ada jalan untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

b. $O_2 = Origin$ dan *Ownership* (Asal usul dan pengakuan)

O_2 merupakan singkatan dari “*origin*” yang berarti asal usul dan “*ownership*” yang berarti pengakuan. *Origin* dan *Ownership* (asal usul dan

pengakuan) mempertanyakan siapa yang menjadi asal usul kesulitan dan sampai sejauh mana seseorang mengakui adanya kesulitan tersebut (Sudarman, 2012: 57). Aspek ini menjelaskan tentang bagaimana seseorang memandang sumber masalah yang dihadapi, apakah sumber masalah tersebut berasal dari dirinya atau ada faktor lain di luar dirinya. Selain itu, aspek ini menjelaskan bagaimana seseorang mengakui akibat dari masalah yang timbul akankah cenderung tidak peduli atau mengakui dan mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Seseorang dengan skor O_2 yang rendah cenderung berpikir bahwa dirinyalah yang bersalah, merasa bodoh dan bingung dengan apa yang telah diperbuat. Namun sebaliknya, seseorang dengan skor O_2 tinggi cenderung beranggapan bahwa sumber kesulitan-kesulitan yang dihadapi berasal dari orang lain.

c. $R = Reach$ (Jangkauan)

R merupakan singkatan dari “*reach*” atau jangkauan. *Reach* (jangkauan) mempertanyakan sampai sejauh manakah kesulitan akan menjangkau aspek-aspek lain dari kehidupan seseorang (Sudarman, 2012: 57). Dimensi ini menjelaskan bagaimana masalah mempengaruhi aspek-aspek lain dalam kehidupan seseorang. Seseorang dengan skor R yang tinggi cenderung bisa membatasi jangkauan masalahnya pada peristiwa sedang dihadapi, namun seseorang dengan skor R yang rendah menganggap peristiwa-peristiwa buruk yang dialami adalah bencana, dan membiarkannya meluas.

d. $E = Endurance$ (Daya tahan)

E merupakan singkatan dari “*endurance*” atau daya tahan. *Endurance* (daya tahan) mempertanyakan dua hal yang saling berkaitan yaitu: berapa lamakah kesulitan akan berlangsung dan berapa lamakah penyebab kesulitan itu akan berlangsung (Sudarman, 2012: 57). Dimensi ini menjelaskan bagaimana seseorang memandang jangka waktu berlangsungnya suatu masalah. Seseorang dengan skor E yang rendah, cenderung menganggap kesulitan dan penyebabnya akan berlangsung lama. Sedangkan seseorang dengan skor E yang tinggi akan menganggap kesulitan adalah sesuatu yang bersifat sementara.

Keempat dimensi AQ yaitu *Control*, *Origin* dan *Ownership*, *Reach* dan *Endurance* terkandung dalam pernyataan-pernyataan yang akan diakumulasikan untuk melakukan uji ARP (*Adversity Response Profil*). ARP merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur seberapa besar AQ seseorang. Pengelompokan tiga tipe AQ dapat dilakukan dengan menggunakan angket *Adversity Response Profile* (ARP), ARP tersebut diciptakan oleh Stoltz. Angket ARP mengukur seluruh komponen AQ yaitu *Control* (C), *Original dan Ownership* (O₂), *Reach* (R) dan *Endurance* (E). Menurut Stoltz (2003: 138), penentuan kategori AQ siswa berdasarkan skor ARP disajikan dalam Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Kategori AQ berdasarkan skor ARP

| No | Skor | Kategori Siswa |
|----|---------|------------------------------|
| 1 | 166-200 | AQ tinggi (<i>Climber</i>) |
| 2 | 95-134 | AQ sedang (<i>Camper</i>) |
| 3 | 0-59 | AQ rendah (<i>Quitter</i>) |

Siswa yang memperoleh skor (60 – 94) termasuk kategori peralihan dari AQ rendah (*Quitter*) ke AQ sedang (*Camper*), sedangkan siswa yang memperoleh skor (135 – 165) merupakan peralihan AQ sedang (*Camper*) ke AQ tinggi (*Climber*).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan karakteristik antara orang yang memiliki AQ rendah (*quitter*), AQ sedang (*camper*) dan AQ tinggi (*climber*) dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Semakin tinggi AQ seseorang maka semakin tinggi kemungkinan keberhasilan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, karena orang yang memiliki AQ tinggi merupakan golongan orang yang pantang menyerah dalam mengatasi kesulitan dan tantangan yang dihadapi. Mereka selalu memaksimalkan usaha untuk memikirkan permasalahan dan mencari langkah penyelesaiannya sehingga didapatkan sebuah penyelesaian masalah dengan tepat.

2.8 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian Ramadhani (2017) menunjukkan bahwa tingkat berpikir kreatif matematis siswa SD pada kategori kemampuan tinggi berada pada Tingkat Berpikir Kreatif Matematis (TBKM) level 2 (cukup kreatif). Faktor yang mempengaruhi TBKM pada kategori kemampuan tinggi yaitu indikator *fluency* (kelancaran) sedangkan faktor yang sedikit pengaruhnya adalah *flexibility* (keluwesan).
- b. Penelitian Nurkholis (2018) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara kecerdasan adversitas (*Adversity Quotient*) terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Negeri Pekantingan. Besar pengaruh kecerdasan adversitas (*Adversity Quotient*) adalah sebesar 5,15%. Siswa dengan *Adversity Quotient* yang tinggi, memiliki hasil belajar yang tinggi pula.
- c. Penelitian Irfan (2018) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kualitas antara profil pemecahan masalah matematika siswa dengan AQ tinggi (*climber*), sedang (*camper*) dan rendah (*quitter*). Hal ini terlihat pada setiap langkah penyelesaian masalah yang dilakukan oleh siswa.
- d. Fauziah (2013) menunjukkan bahwa siswa *climber* memiliki sikap tidak mudah patah semangat ketika mengalami kesulitan, selain itu pada saat siswa melakukan kesalahan dalam mengerjakan soal, siswa tidak menyerah dan langsung mengganti idenya. Karakter siswa *camper* terlihat ketika siswa diminta mengerjakan kembali soal dengan *design* yang baru namun siswa menolak karena sudah merasa puas dengan hasil yang sudah diperoleh. Siswa *quitter* mengurungkan niatnya untuk mengerjakan soal karena merasa kesulitan. Hal ini sesuai dengan karakter siswa *quitter* yang memilih untuk menghindari hal yang sekiranya akan menyulitkan dirinya.
- e. Penelitian Hidayah (2016) menunjukkan bahwa hasil analisis terhadap jawaban dan wawancara yang dilakukan pada siswa *climber*, siswa *camper*, serta siswa *quitter* dalam menyelesaikan tes kemampuan berpikir kritis menunjukkan bahwa siswa *climber* melalui semua indikator berpikir kritis

dalam menyelesaikan setiap tes yang diberikan sehingga diperoleh solusi pemecahan yang tepat. Siswa *camper* hanya mampu melewati tahap klarifikasi dan Assesment dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan, sehingga solusi pemecahan masalah yang diberikan kurang tepat. Siswa *quitter* hanya mampu memenuhi tahap klarifikasi dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah peneliti menganalisis bagaimanakah profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ). Penelitian ini juga bertujuan untuk meyakinkan atau memantapkan bahwa siswa yang memiliki tingkat kemampuan berpikir kreatif tinggi memiliki kecerdasan mengatasi kesulitan atau *Adversity Quotient* (AQ) yang tinggi pula.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian deskriptif. Menurut Masyhud (2016:104) penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan suatu keadaan, suatu kondisi secara ilmiah. Penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu (Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Suryana (2010), metode deskriptif yaitu metode yang digunakan untuk mencari unsur-unsur, ciri-ciri, sifat-sifat suatu fenomena. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data lalu menginterpretasikannya. Metode deskriptif pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ).

3.2 Daerah dan Subjek Penelitian

Penentuan daerah penelitian menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017:124) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini mengambil daerah penelitian yaitu SD Negeri Kepatihan 06 Jember dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut.

- a. Adanya kesediaan dan dukungan dari pihak SD Negeri Kepatihan 06 Jember sebagai tempat penelitian.
- b. Belum pernah dilakukan penelitian yang sama di SD Negeri Kepatihan 06 Jember.

Subjek penelitian merupakan siswa kelas V A SD Negeri Kepatihan 06 Jember tahun ajaran 2018 dengan pertimbangan bahwa kemampuan siswa di bidang studi matematika beragam dan heterogen. Awalnya siswa kelas V A diminta untuk mengisi dan menyelesaikan angket *Adversity Response Profile* (ARP) yang diberikan. Hasil angket ARP digunakan untuk mengelompokkan

siswa ke dalam tiga kategori yaitu siswa dengan AQ rendah (*quitter*), AQ sedang (*camper*) dan AQ tinggi (*climber*). Selanjutnya siswa diminta untuk menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga kemudian dapat ditelusuri profil berpikir kreatif siswa.

Selanjutnya dipilih 2 subjek dari masing-masing kategori AQ untuk diwawancarai proses berpikir kreatifnya. Ketiga subjek ini masing-masing disebut S1, S2, S3, S4, S5 dan S6.

3.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan persepsi pada penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional untuk menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut.

- a. Profil adalah suatu deskripsi, gambaran, diagram, atau grafik yang menjelaskan mengenai suatu keadaan yang mengacu pada data seseorang atau sesuatu.
- b. Profil berpikir kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini ialah deskripsi atau gambaran umum kemampuan yang dimiliki siswa dalam menemukan ide baru dengan mencerminkan 3 indikator berpikir kreatif yaitu kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) dan kebaruan (*originality*).
- c. Materi bangun datar yang dimaksud dalam penelitian ini ialah persegi, persegi panjang dan segitiga.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan uraian mengenai langkah-langkah yang akan ditempuh untuk meraih hasil yang hendak dicapai sesuai dengan tujuan penelitian. Prosedur atau langkah-langkah yang ditempuh pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dalam penelitian ini yaitu menentukan daerah penelitian yang berkaitan dengan karakteristik siswa diikuti dengan penyusunan proposal penelitian. Kemudian berkoordinasi dengan guru kelas untuk

menentukan jadwal pelaksanaan penelitian pada kelas V A SD Negeri Kepatihan 06 Jember pada tahun ajaran 2018/2019.

b. Pembuatan Instrumen

Membuat suatu instrumen penelitian yang terdiri dari angket ARP, tes dan pedoman wawancara. Angket ARP digunakan untuk mengelompokan siswa ke dalam tiga tipe AQ yakni siswa dengan AQ tinggi (*climber*), sedang (*camper*), dan rendah (*quitter*). Membuat seperangkat tes tulis berupa soal cerita materi luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga untuk siswa kelas V. Membuat pedoman wawancara yang berisi beberapa pertanyaan tentang bagaimana proses berpikir siswa dalam memecahkan permasalahan yang telah diberikan

c. Memvalidasi Instrumen

Melakukan validasi angket *Adversity Response Profil* (ARP), tes kemampuan berpikir kreatif dan pedoman wawancara dengan memberikan lembar validasi kepada validator yaitu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Lembar validasi berisi tentang kesesuaian validasi isi, bahasa, alokasi waktu dan petunjuk pengerjaan soal. Data hasil uji validasi akan dianalisis. Apabila instrumen valid maka akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya, namun jika instrumen tidak valid maka akan dilakukan revisi terhadap instrumen yang memerlukan perbaikan.

d. Mengumpulkan Data

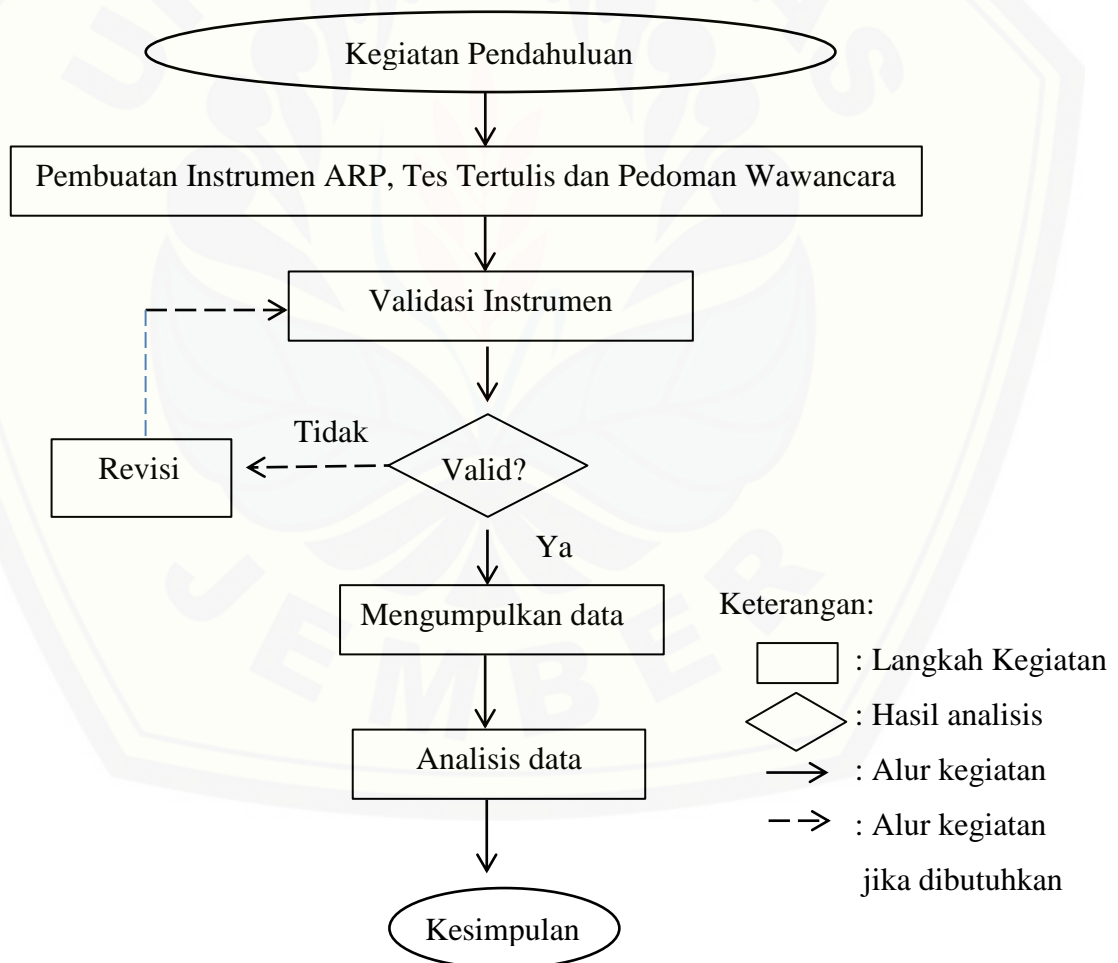
Pada tahap ini, pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan melakukan penyebaran angket ARP kepada seluruh siswa kelas V A. Hasil pengisian angket ARP digunakan untuk mengelompokkan siswa ke dalam tiga kategori berdasarkan *Adversity Quotient*. Selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan tes tertulis berupa soal cerita sebanyak 2 soal. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan tingkat berpikir kreatif siswa beserta tahap penyelesaiannya. Setelah melaksanakan tes tertulis, dipilih 2 siswa dari masing-masing kategori AQ dilakukan wawancara untuk memperoleh data yang lebih akurat dan memverifikasi hasil dari tes tertulis.

e. Analisis Data

Pada tahap ini, hasil pekerjaan siswa akan dianalisis dari angket ARP, tes terkait kemampuan berpikir kreatif dan wawancara. Analisis ini merupakan tujuan utama dari penelitian yaitu mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa pada pembelajaran matematika berdasarkan *Adversity Quotient* (AQ). Analisis ini dilakukan dengan mendeskripsikan profil berpikir kreatif siswa dalam mengerjakan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar.

f. Kesimpulan

Pada tahap ini, dilakukan penarikan kesimpulan terhadap hasil analisis data yang telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya. Secara ringkas prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Prosedur Penelitian

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan pada penelitian ini yaitu peneliti, angket *Adversity Response Profile* (ARP), tes, pedoman wawancara dan lembar validasi. Peneliti dalam penelitian ini berperan sebagai pengelola penelitian dan juga merupakan satu-satunya instrumen dalam mengumpulkan data yang tidak dapat digantikan dengan instrumen lain. Peran peneliti yaitu sebagai perencana, pengumpul, analisator, penafsir dan akhirnya menjadi pelapor hasil penelitian.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket ARP untuk mengelompokkan siswa ke dalam tiga kategori AQ yakni siswa dengan AQ tinggi (*climber*), sedang (*camper*) dan rendah (*quitter*). Tes kemampuan berpikir kreatif yang digunakan berupa soal cerita yang berkaitan dengan karakteristik berpikir kreatif. Selain itu materi tes berkaitan dengan luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga. Soal tes terdiri dari 2 butir soal. Kedua butir soal tersebut digunakan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal sesuai dengan indikator berpikir kreatif.

Pedoman wawancara terdiri atas beberapa pertanyaan yang akan digunakan untuk menggali lebih dalam hal-hal terkait cara berpikir siswa dalam memecahkan masalah yang telah diberikan. Kegiatan wawancara ini bukan hanya digunakan untuk mendalami jawaban siswa tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab soal yang masih belum terselesaikan karena keterbatasan waktu. Penyusunan pedoman wawancara ini dimulai dengan membuat beberapa garis besar terkait pertanyaan yang akan diajukan.

Selanjutnya dilakukan validasi angket *Adversity Response Profile* (ARP), tes kemampuan berpikir kreatif dan pedoman wawancara. Lembar validasi digunakan untuk menguji kevalidan instrumen penelitian.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi suatu penelitian. Metode-metode yang

digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket, metode tes dan metode wawancara.

a. Metode Angket

Menurut Sugiyono (2017: 199), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket *Adversity Response Profile* (ARP). Angket ARP digunakan untuk mengelompokkan siswa ke dalam tiga kategori yaitu siswa dengan AQ tinggi (*climber*), AQ sedang (*camper*), ataupun siswa dengan AQ rendah (*quitter*). Angket ARP tersebut diberikan kepada siswa sebelum tes tulis diberikan. Siswa diminta untuk memberikan tanda silang pada salah satu pernyataan yang telah diberikan sesuai dengan keadaannya.

b. Metode Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berpikir kreatif berupa soal cerita pokok bahasan luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga. Tes tersebut terdiri dari 2 soal uraian dan diberikan setelah pengisian angket ARP.

c. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui jawaban lebih dalam dari subjek penelitian. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara *semi-structural*, karena pertanyaan yang telah dibuat untuk siswa dapat berkembang sesuai dengan kenyataan yang terjadi saat wawancara, tetapi tetap dalam satu topik pembahasan. Wawancara ini digunakan untuk mendapatkan informasi lebih dalam sehingga dapat memudahkan dalam penarikan kesimpulan dan mengecek data yang telah diperoleh dari metode sebelumnya yaitu metode tes. Proses wawancara menggunakan perekam suara dan didokumentasikan supaya tidak ada informasi yang terlewat.

3.7 Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan yang dapat di

pertanggungjawabkan. Proses analisis data dimulai dengan menelaah semua data yang telah diperoleh dari berbagai sumber, yaitu angket ARP, tes, dan wawancara. Kegiatan analisis data pada penelitian ini adalah analisis deksriptif kualitatif berdasarkan hasil pengisian angket ARP, tes dan wawancara. Pada penelitian ini metode analisis data dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Analisis Data Hasil Validasi Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, uji validitas terdiri atas validitas ARP, validitas tes kemampuan berpikir kreatif dan pedoman wawancara.

Validator memberikan penilaian terhadap instrumen secara keseluruhan. Hasil penilaian dari validator kemudian dimuat dalam tabel hasil validasi instrumen ARP, tes kemampuan berpikir kreatif dan wawancara. Berdasarkan perolehan nilai-nilai tersebut, selanjutnya ditentukan nilai rerata total untuk melihat tingkat kevalidan instrumen tes dan wawancara.

Hasil nilai rerata total semua aspek (V_a) yang telah diperoleh kemudian diinterpretasikan dalam kategori validasi yang terdapat dalam tabel 3.2 (dimodifikasi dari Hobri 2010: 52-53), untuk menentukan tingkat kevalidan instrumen.

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kevalidan Instrumen

| Nilai V_a | Kategori Valid |
|------------------------|----------------|
| $V_a = 5$ | Sangat valid |
| $4,00 \leq V_a < 5,00$ | Valid |
| $3,00 \leq V_a < 4,00$ | Cukup valid |
| $2,00 \leq V_a < 3,00$ | Kurang valid |
| $1,00 \leq V_a < 2,00$ | Tidak Valid |

Instrumen dapat digunakan pada penelitian jika instrumen tersebut memiliki kriteria valid dan dapat digunakan jika $V_a \geq 4,00$. Meskipun instrumen memenuhi kriteria valid, namun apabila masih perlu dilakukan revisi terhadap bagian instrumen sesuai dengan saran revisi yang diberikan oleh validator. Jika

instrumen tersebut memenuhi kriteria di bawah kriteria valid, maka perlu dilakukan revisi dengan mengganti soal yang digunakan pada tes tersebut.

b. Analisis Data Hasil Tes Tulis

Menganalisis hasil tes tulis bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa yang masing-masing soal memuat indikator berpikir kreatif. Kebenaran jawaban tes akan diuji saat dilakukan wawancara secara mendalam agar memperoleh hasil yang sesuai dengan rumusan masalah dari penelitian ini. Jawaban dari hasil tes tulis akan diberi skor sesuai dengan pedoman penskoran, setelah itu dihitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata - rata (SR)} = \frac{\sum \text{skor}}{\text{skor maksimal}}$$

Setelah itu, hasil skor rata-rata tersebut akan diklasifikasikan berdasarkan interpretasi tingkat berpikir kreatif sesuai tabel 3.3.

Tabel 3.3 Interpretasi Tingkat Berpikir Kreatif (Octafia, 2017:26)

| Nilai Skor Rata-rata (SR) | Interpretasi Tingkat Berpikir Kreatif |
|----------------------------------|--|
| $0 \leq \text{SR} < 1$ | Tidak Kreatif |
| $1 \leq \text{SR} < 2$ | Kurang Kreatif |
| $2 \leq \text{SR} < 3$ | Cukup Kreatif |
| $3 \leq \text{SR} < 4$ | Kreatif |
| $\text{SR} = 4$ | Sangat Kreatif |

c. Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif sehingga data yang diperoleh dianalisis secara non statistik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif. Menurut Sugiyono (2017: 335), analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat diambil beberapa kesimpulan tentang profil berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar ditinjau dari *Adversity Quotient* (AQ) sebagai berikut.

- 1) Terbukti benar bahwa siswa *climber* di kelas V A SDN Kepatihan 06 Jember merupakan siswa yang tidak mudah berputus asa dalam menemukan alternatif jawaban-jawaban lain dan berani mengemukakan ide-ide yang ada dipikirkannya. Siswa mampu menyelesaikan kedua soal dengan baik dan mampu memenuhi ketiga aspek berpikir kreatif yaitu *fluency*, *flexibility* dan *originality*.
- 2) Terbukti benar bahwa siswa *camper* di kelas V A SDN Kepatihan 06 Jember merupakan siswa yang cenderung mudah puas dengan apa yang telah dikerjakan dan tidak mau mencari alternatif jawaban atau ide-ide yang lain sehingga ide-ide tersebut tidak berkembang. Siswa memahami maksud soal, namun mereka kurang lancar dalam mengemukakan gagasannya dan mengembangkan ide-idenya. Siswa dengan AQ sedang (*camper*) hanya memenuhi aspek berpikir kreatif yaitu *fluency* dan *originality*. Oleh karena itu perlu adanya dorongan atau motivasi lebih agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- 3) Terbukti benar bahwa siswa *quitter* di kelas V A SDN Kepatihan 06 Jember merupakan Siswa tidak dapat menyelesaikan kedua soal tes kemampuan berpikir kreatif. Siswa *quitter* juga tidak memenuhi ketiga aspek berpikir kreatif. Siswa tipe ini mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan dan tidak berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu perlu adanya dorongan atau motivasi lebih agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

5.2 Saran

- 1) Bagi guru, lebih banyak memberikan soal yang memiliki banyak jawaban atau cara penyelesaian agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terasah dengan baik. Selain itu guru perlu memberi dorongan dan motivasi terhadap siswa dengan AQ sedang dan rendah agar kreatifitas mereka meningkat.
- 2) Bagi peneliti lain, hasil penelitian dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengembangkan soal tes kemampuan berpikir kreatif agar lebih kompleks serta mencari literatur sebanyak-banyaknya guna memperkuat teori.
- 3) Bagi siswa, sebaiknya lebih banyak berlatih soal-soal yang memiliki banyak cara penyelesaian agar kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah, N. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Amparo, M. M. 2015. The Level of Adversity Quotient® and Social Skills of Student Leaders at De La Salle Lipa. *Thesis*. Lipa City: Psychology Department College of Education, Arts and Science De La Salle Lipa.
- Aziz, R. 2018. *Creative Learning Teori, Riset, Praktik*. Malang: Edulitera.
- Budhayanti, C.I.S., J.T. Bakoro, E.A. Roostanto, dan B. Simanullang. 2008. *Pemecahan Masalah Matematika*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Dahar, R. W. 2006. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika SD & MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 23 Mei 2006. Jakarta: Depdiknas.
- Desbi A.M., Sunardi, dan T. Sugiarti. 2016. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Memecahkan Masalah Divergen Sub Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat Berdasarkan Kemampuan Matematika. *Kadikma*. 7(1): 10-21.
- Fauziyah, I. Nur Lailatul., B. Usodo., dan H.E. Ch. 2013. Proses Berpikir Kreatif Siswa Kelas X dalam Memecahkan Masalah Geometri Berdasarkan Tahapan Wallas ditinjau dari *Adversity Quotient (AQ)* Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Solusi*. 1(1): 78.
- Hamzah. 2009. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hidayah, Suci Rohmatul. 2016. Proses Berpikir Kreatif Siswa Kelas VII F MTs AL-Qodiri 1 Jember dalam Pemecahan Masalah Matematika Pokok Bahasan Segitiga dan Segi Empat ditinjau dari *Adversity Quotient (AQ)*. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan [Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika]*. Jember: Pena Salsabila.
- Irfan, A., D. Juniati dan A. Lukito. 2018. Profil Pemecahan Masalah Pecahan Siswa SD berdasarkan *Adversity Quotient*. *APOTEMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.4(2): 1-9.
- Kusnianti. 2011. Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Materi Pokok Segiempat Menurut Tingkat Berpikir Geometri Van Hiele. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Masyhud, Sulthon. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMP.
- Mustaqim, B. dan A. Astuty. 2008. *Ayo Belajar Matematika 4: untuk SD dan MI kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Nirmalitasari, O, S. 2012. Profil Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah *Open-Start* pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Mathedunesa*. 1(1): 1-8.
- Nurkholis, dan Alfiani, F. Pengaruh Kecerdasarn Adversitas (*Adversity Quotient*) terhadap Hasil Belajar Matematika di SDN 1 Pekantingan Kecamatan Klagenan Kabupaten Cirebon. *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon*. 21 April 2018. <http://docplayer.info/81032196-Prosiding-seminar-nasional-pendidikan-fakultas-keguruan-dan-ilmu-pendidikan-universitas-muhammadiyah-cirebon.html> [diakses pada 17 November 2018]
- Octafia, Yuni. 2018. Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Segiempat dan Segitiga. *Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Ratnasari, D., Hobri., dan D. Trapsilasiwi. 2015. Proses Berpikir Kreatif Siswa Berdasarkan Tingkat Berpikir Kreatif dalam Memecahkan Soal Cerita Sub Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segi Empat Berbasis Tahapan Wallas. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*. 1(1): 1-5.
- Ramadhani, D., dan Nuryanis. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD di Kecamatan Langsa Lama. *Prosiding Seminar Nasional MIPA III*. 30 Oktober 2017. www.confererence.unsyiah.ac.id/SN-MIPA: 367
- Santoso, H. R. W., R. Novisita dan T.N.H Yunianta. 2014. Deskripsi Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif (TKBK) pada Materi Segiempat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pabelan Kabupaten Semarang. *Satyawida*. 30(2): 82-95

- Setyabudi, Imam. 2011. Hubungan antara Adversitas dan Intelegensi dengan Kreativitas. *Jurnal Psikologi*. 9(1): 1-8.
- Siswono, T. Y. E. 2008. *Kumpulan karya 2005-2007 Berpikir Kreatif Melalui Pemecahan dan Pengajuan Masalah Matematika*. Surabaya: Seminar Jurusan Matematika FMIPA UNESA.
- Siswono, T. Y. E. 2011. *Level of student's creative thinking in classroom mathematics*. *Educational Research and Review*. 6(7): 548-553.
- Sudarman. 2012. *Adversity Quotient : Kajian Kemungkinan Pengintegrasian dalam Pembelajaran Matematika*. *Aksioma*. 1(1): 55-62.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi. 2017. Pembelajaran Geometri Sekolah dan Problematikanya. *Prossiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. 10 Desember 2016. *Unesa Unversity Press*: 68.
- Suryana. 2010. Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/23731890cdc8189968cf15105c651573.pdf. [diakses pada 20 November 2018]
- Stoltz, P.G. 2000. *Adversity Quotient: Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Zuhairi. 2015. *Perencanaan Sistem Pembelajaran*. Lampung: STAIN Jurai Siwo Metro Lampung.

Lampiran 1. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

| Judul | Rumusan Masalah | Variabel | Indikator | Sumber Data | Metode Penelitian |
|--|---|---|--|--|--|
| Profil Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Luas dan Keliling Bangun Datar ditinjau dari <i>Adversity Quotient</i> (AQ) | Bagaimanakah profil berpikir kreatif : a. siswa dengan AQ tinggi (<i>climber</i>) dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar ? b. siswa dengan AQ sedang (<i>camper</i>) dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar ? c. siswa dengan AQ rendah (<i>quitter</i>) dalam menyelesaikan soal cerita materi luas dan keliling bangun datar ? | 1. Profil berpikir kreatif 2. <i>Adversity Quotient</i> (AQ) | 1. Profil berpikir kreatif siswa meliputi : • <i>Fluency</i> (berpikir lancar) • <i>Flexibility</i> (berpikir luwes) • <i>Originality</i> (kebaruan) 2. Profil berpikir kreatif siswa dengan kategori AQ : • Tinggi (<i>Climber</i>) • Sedang (<i>Camper</i>) • Rendah (<i>Quitter</i>) | 1. Responden penelitian : siswa SD kelas V SDN Kepatihan 06 2. Informan penelitian : Guru Matematika kelas V SDN Kepatihan 06 | 1. Subjek Penelitian : Siswa SDN Kepatihan 06 Kelas V 2. Jenis Penelitian : Deskriptif 3. Metode pengumpulan data: a. Angket b. Tes c. Wawancara 4. Metode analisis data : a. Analisis data hasil tes b. Analisis data wawancara |

LAMPIRAN 2. Kisi-kisi Angket *Adversity Response Profile* (ARP) sebelum Revisi

KISI-KISI ANGKET *ADVERSITY QUOTIENT*

| No | Aspek | Deskripsi | <i>Favorable</i> (+) | <i>Unfavorable</i> (-) |
|----|---|--|-------------------------|---|
| 1 | Kendali/ <i>Control</i> (C) | Kendali berkaitan dengan seberapa besar individu mampu mengendalikan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya dan sejauh mana individu merasakan bahwa kendali ikut berperan dalam peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Semakin besar kendali yang dimiliki semakin besar kemungkinan individu untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan dan tetap teguh dalam niat serta ulet dalam mencari penyelesaian. | 10, 13, 17, 23, 27 | 1, 6, 8, 9, 16, 18, 19, 26, 28, 29 |
| 2 | Kepemilikan/ <i>Origin and Ownership</i> (O ₂) | Asal-usul dan pengakuan akan mempertanyakan siapa atau apa yang menimbulkan kesulitan dan sejauh mana seseorang individu menganggap dirinya sebagai penyebab asal usul kesulitan. Individu yang kepemilikannya rendah akan cenderung berpikir bahwa semua kesulitan atau permasalahan yang datang merupakan kesalahan, kecerobohan, atau kebodohan dirinya sendiri serta membuat perasaan dan pikiran merusak semangatnya. | 9, 13, 17, 23, 27 | 1, 6, 8, 9, 16, 18, 19, 26, 28, 29 |
| 3 | Jangkauan/ <i>Reach</i> (R) | Jangkauan mempertanyakan sejauh mana kesulitan akan menjangkau bagian lain dari kehidupan individu. Semakin tinggi jangkauan individu, semakin besar | 3, 5, 20, 25, 30 | 2, 4, 7, 11, 12, 14, 15, 21, 22, 24 |

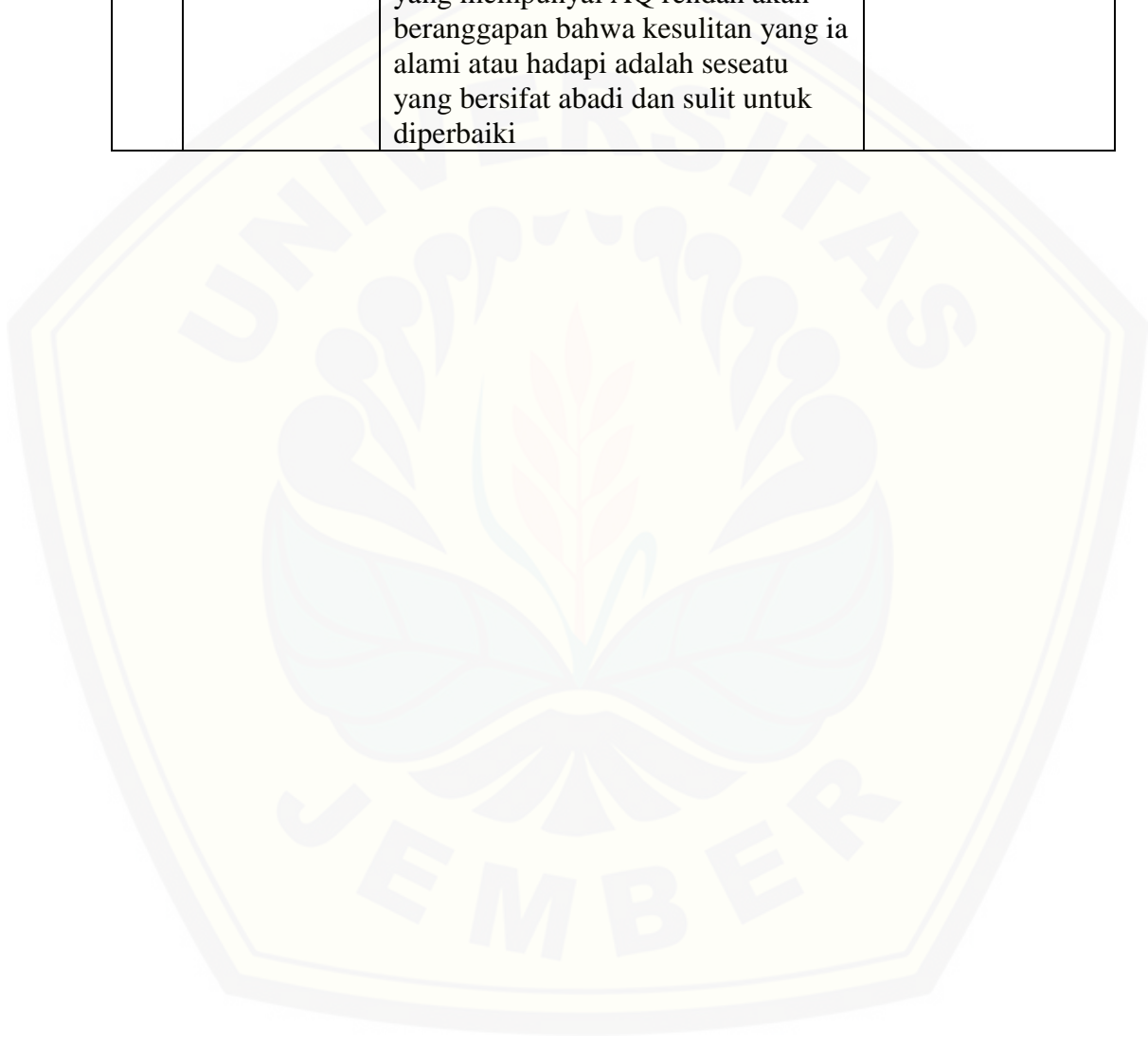
| No | Aspek | Deskripsi | <i>Favorable</i> (+) | <i>Unfavorable</i> (-) |
|----|--|--|-------------------------|---|
| | | kemungkinannya dalam merespon kesulitan sebagai sesuatu yang spesifik dan terbatas. Sehingga, ketika memiliki masalah di satu bidang dia tidak harus merasa mengalami kesulitan untuk seluruh aspek kehidupan individu tersebut. | | |
| 4 | Daya tahan/ <i>Endurance</i> (E) | Daya tahan berkaitan dengan persepsi individu akan ketahanan seberapa lama individu mampu menghadapi kesulitan yang ada. Semakin tinggi daya tahan yang dimiliki, maka semakin besar kemungkinan dalam memandang kesuksesan sebagai sesuatu hal yang bersifat sementara. Sebaliknya, orang yang mempunyai AQ rendah akan beranggapan bahwa kesulitan yang ia alami atau hadapi adalah sesuatu yang bersifat abadi dan sulit untuk diperbaiki | 3, 5, 20, 25, 30 | 2, 4, 7, 11, 12, 14, 15, 21, 22, 24 |

LAMPIRAN 3. Kisi-kisi Angket *Adversity Response Profile* (ARP) setelah Revisi

KISI-KISI ANGKET *ADVERSITY RESPONSE PROFILE* (ARP)

| No | Dimensi | Deskripsi | Nomor Soal |
|-----------|--|--|-------------------|
| 1 | Kendali/ <i>Control</i> (C) | Kendali atau control (C) mempertanyakan tentang berapa banyak kendali yang dirasakan terhadap suatu peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Seseorang yang memiliki skor rendah pada aspek C ini cenderung berpikir bahwa dirinya tidak memiliki kendali apapun terhadap suatu peristiwa, sedangkan mereka yang AQ nya lebih tinggi cenderung optimis dan tidak mudah menyerah. | 2, 6, 11, 16, 17 |
| 2 | Asal usul dan Pengakuan / <i>Origin and Ownership</i> (O ₂) | Asal-usul dan pengakuan akan mempertanyakan siapa atau apa yang menimbulkan kesulitan dan sejauh mana seseorang individu menganggap dirinya sebagai penyebab asal usul kesulitan. Individu yang kepemilikannya rendah akan cenderung berpikir bahwa semua kesulitan atau permasalahan yang datang merupakan kesalahan, kecerobohan, atau kebodohan dirinya sendiri serta membuat perasaan dan pikiran merusak semangatnya. | 1, 5, 7, 8, 12 |
| 3 | Jangkauan/ <i>Reach</i> (R) | Jangkauan mempertanyakan sejauh mana kesulitan akan menjangkau bagian lain dari kehidupan individu. Semakin tinggi jangkauan individu, semakin besar kemungkinannya dalam merespon kesulitan sebagai sesuatu yang spesifik dan terbatas. Sehingga, ketika memiliki masalah di satu bidang dia tidak harus merasa mengalami kesulitan untuk seluruh aspek kehidupan individu tersebut. | 3, 13, 18, 19, 20 |
| 4 | Daya tahan/ <i>Endurance</i> | Daya tahan berkaitan dengan persepsi individu akan ketahanan | 4, 9, 10, 14, 15 |

| No | Dimensi | Deskripsi | Nomor Soal |
|----|---------|--|------------|
| | (E) | seberapa lama individu mampu menghadapi kesulitan yang ada. Semakin tinggi daya tahan yang dimiliki, maka semakin besar kemungkinan dalam memandang kesulitan sebagai sesuatu hal yang bersifat sementara. Sebaliknya, orang yang mempunyai AQ rendah akan beranggapan bahwa kesulitan yang ia alami atau hadapi adalah sesuatu yang bersifat abadi dan sulit untuk diperbaiki | |



Lampiran 4. Angket *Adversity Response Profile* (ARP) sebelum Revisi

ADVERSITY RESPONSE PROFILE

1. Identitas Responden

Nama :

No. Absen :

Kelas :

2. Petunjuk Pengisian

- a. Bacalah dengan seksama setiap pernyataan dibawah ini dengan baik.
- b. Ada 30 peristiwa yang di daftar. Selesaikan pertanyaan-pertanyaan untuk setiap peristiwa dengan cara berikut.
 - 1) Bayangkanlah peristiwa itu sebagai suatu peristiwa yang hidup, seolah-olah sedang terjadi meskipun tampaknya tidak realistis.
 - 2) Untuk kedua pertanyaan yang mengikuti setiap peristiwa, berilah tanda silang pada salah satu angka 1,2,3,4,5 yang merupakan jawaban anda.

PERISTIWA DAN PERNYATAAN

1. Teman-teman satu kelompok tidak menerima ide dan pendapat Anda dalam diskusi dan tanya jawab.

Yang menyebabkan teman satu kelompok saya tidak menerima ide dan pendapat saya merupakan sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C-

Penyebab teman saya tidak menerima ide dan pendapat saya sepenuhnya berkaitan dengan

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|
| Saya | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Orang lain atau faktor lain |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|

Or-

2. Teman-teman anda tidak tanggap terhadap presentasi saya di depan kelas.

Yang menyebabkan teman-teman saya tidak tanggap dan tidak memperhatikan presentasi saya di depan kelas adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Faktor penyebab teman-teman saya tidak tanggap dan tidak memperhatikan presentasi saya:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E-

3. Anda mendapat nilai yang baik/tinggi pada ujian untuk pelajaran yang paling Anda anggap sulit.

Yang menyebabkan saya memperoleh nilai yang baik/tinggi adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R+

Peluang saya memperoleh nilai baik:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E+

4. Hubungan/relasi anda dengan guru tidak baik (harmonis).

Yang menyebabkan hubungan kami tidak harmonis adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Penyebab kurang harmonisnya hubungan kami:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E-

5. Seseorang yang Anda hormati menelpon Anda untuk minta nasehat.

Yang menyebabkan orang tersebut menelpon saya untuk minta nasehat adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

| | | | | | | |
|------------------|--|--|--|--|--|--|
| aspek kehidupan) | | | | | | |
|------------------|--|--|--|--|--|--|

R+

Penyebab orang tersebut menelpon saya untuk meminta nasehat:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E+

6. Anda bertengkar hebat dengan teman terdekat Anda (orang lain yang penting).

Yang menyebabkan anda bertengkar hebat dengan teman terdekat anda merupakan sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C-

Hasil dari peristiwa ini adalah sesuatu yang saya rasa:

| | | | | | | |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|
| Bukan tanggung jawab saya sama sekali | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tanggung jawab saya sepenuhnya |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|

Ow-

7. Anda diminta pindah tempat duduk kalau Anda ingin tetap mengikuti pelajaran.

Yang menyebabkan saya diminta pindah tempat duduk adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Penyebab saya diminta untuk pindah tempat duduk:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E-

8. Sahabat Anda tidak memberikan ucapan selamat pada hari ulang tahun Anda.

Yang menyebabkan sahabat saya tidak memberikan ucapan selamat merupakan sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C-

Penyebab sahabat saya tidak memberikan ucapan selamat sepenuhnya berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|
| Saya | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Orang lain atau faktor lain |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|

Or-

9. Seorang sahabat karib Anda sakit parah.

Yang menyebabkan sahabat karib saya sakit parah merupakan sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C-

Hasil dari peristiwa ini adalah sesuatu yang saya rasa:

| | | | | | | |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|
| Bukan tanggung jawab saya sama sekali | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tanggung jawab saya sepenuhnya |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|

Ow-

10. Seorang teman mengajak Anda mengikuti olimpiade.

Alasan saya diajak adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C+

Alasan saya diajak sepenuhnya berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|
| Saya | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Orang lain atau faktor lain |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|

Or+

11. Nilai UTS anda di bawah KKM, sehingga anda harus remedial semua mata pelajaran.

Yang menyebabkan saya harus mengikuti remedial adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Kemungkinan penyebab saya harus mengikuti remedial tersebut:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E-

12. Anda mendapat tanggapan negatif dari sahabat karib Anda.

Yang menyebabkan saya mendapat tanggapan negatif sesuatu yang:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Kemungkinan penyebab saya mendapat tanggapan negatif tersebut:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E-

13. Untuk mata pelajaran matematika nilai anda adalah yang tertinggi di kelas.

Penyebab saya mendapat nilai tertinggi adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C+

Saya memperoleh nilai tertinggi sepenuhnya berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|
| Saya | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Orang lain atau faktor lain |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|

Or+

14. Seseorang yang dekat dengan Anda didiagnosis menderita kanker.

Yang menyebabkan dia mengidap kanker adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Penyebab dia mengidap kanker:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E-

15. Nilai raport anda terdapat angka merah (nilai di bawah KKM).

Yang menyebabkan nilai raport saya terdapat angka merah adalah sesuatu yang berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Penyebab nilai raport saya terdapat angka merah (nilai di bawah KKM):

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E-

16. Anda terlambat tiba di sekolah.

Penyebab saya terlambat tiba di sekolah adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C-

Saya terlambat tiba di sekolah sepenuhnya berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|
| Saya | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Orang lain atau faktor lain |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|

Or-

17. Guru dan teman kelas anda sepakat untuk menunjuk anda sebagai ketua kelas.

Penyebab saya dipilih menjadi ketua kelas adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C+

Hasil dari peristiwa itu adalah sesuatu yang saya rasa:

| | | | | | | |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|
| Bukan tanggung jawab saya sama sekali | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tanggung jawab saya sepenuhnya |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|

Ow+

18. Tugas kelompok yang diketuai Anda dinyatakan gagal.

Yang menyebabkan tugas tersebut gagal adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C-

Hasil dari peristiwa itu adalah sesuatu yang saya rasa:

| | | | | | | |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|
| Bukan tanggung jawab saya sama sekali | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tanggung jawab saya sepenuhnya |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|

Ow-

19. Guru Anda meminta Anda tidak ramai dikelas jika Anda ingin tetap mengikuti pelajaran.

Penyebab saya diminta untuk tidak ramai dikelas adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C-

Penyebab saya diminta untuk tidak ramai dikelas sepenuhnya berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|
| Saya | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Orang lain atau faktor lain |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|

Or-

20. Anda menerima hadiah tidak terduga pada hari ulang tahun Anda.

Yang menyebabkan saya menerima hadiah tersebut adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R+

Penyebab saya mendapat hadiah tersebut:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E+

21. Transportasi yang Anda kendarai menuju ke sekolah mogok di jalan.

Yang menyebabkan transportasi yang saya kendarai mogok adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Penyebab transportasi yang saya kendarai mogok:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E-

22. Saat batas akhir pengumpulan tugas, anda belum menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Yang menyebabkan anda belum menyelesaikan tugas yang diberikan guru adalah sesuatu yang berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Penyebab saya belum menyelesaikan tugas yang diberikan guru:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E-

23. Anda terpilih sebagai ketua Ekstrakurikuler.

Penyebab anda terpilih sebagai ketua Ekstrakurikuler adalah sesuatu yang :

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C+

Penyebab saya terpilih sebagai ketua Ekstrakurikuler sepenuhnya berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|
| Saya | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Orang lain atau faktor lain |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|

Or+

24. Anda menelpon seorang teman berkali-kali dan meninggalkan pesan, tetapi tidak satupun yang dibalas.

Yang menyebabkan teman saya tidak menjawab telepon saya adalah sesuatu yang berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Penyebab teman saya tidak menjawab telepon saya:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E-

25. Tugas yang anda kerjakan sangat memuaskan sehingga guru memuji anda di depan teman-teman.

Yang menyebabkan saya dipuji oleh guru di depan teman-teman adalah sesuatu yang berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R+

Penyebab saya dipuji oleh guru didepan teman-teman saya:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E+

26. Saat pemeriksaan kesehatan, dokter Anda memperingatkan kesehatan Anda.

Yang menyebabkan dokter saya memperingatkan saya adalah sesuatu yang :

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C-

Hasil dari peristiwa ini adalah sesuatu yang saya rasa:

| | | | | | | |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|
| Bukan tanggung jawab saya sama sekali | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tanggung jawab saya sepenuhnya |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|

Ow-

27. Karena kesuksesan kegiatan Ekstrakurikuler yang anda ketuai, kepala sekolah merasa senang dan memuji anda.

Yang menyebabkan saya dipuji kepala sekolah adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C+

Hasil dari peristiwa itu adalah sesuatu yang saya rasa:

| | | | | | | |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|
| Bukan tanggung jawab saya sama sekali | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tanggung jawab saya sepenuhnya |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|

Ow+

28. Hasil penilaian kinerja Anda tidak menyenangkan.

Yang menyebabkan saya menerima penilaian seperti itu adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C-

Hasil dari peristiwa itu adalah sesuatu yang saya rasa:

| | | | | | | |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|
| Bukan tanggung jawab saya sama sekali | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tanggung jawab saya sepenuhnya |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|--------------------------------|

Ow-

29. Anda tidak naik kelas.

Penyebab saya tidak naik kelas adalah sesuatu yang:

| | | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| Tidak dapat saya kendalikan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Dapat saya kendalikan sepenuhnya |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|----------------------------------|

C-

Penyebab saya tidak naik kelas sepenuhnya berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|
| Saya | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Orang lain atau faktor lain |
|------|---|---|---|---|---|-----------------------------|

Or-

30. Anda dipilih oleh teman-teman Anda untuk memimpin sebuah diskusi penting..

Yang menyebabkan saya dipilih adalah sesuatu yang berkaitan dengan:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Berkaitan dengan kemampuan saya (semua aspek kehidupan) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Berkaitan dengan situasi saat ini saja |
|---|---|---|---|---|---|--|

R+

Penyebab saya dipilih:

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|
| Akan selalu ada | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tidak pernah ada lagi |
|-----------------|---|---|---|---|---|-----------------------|

E+

(Modifikasi Stoltz, P.G., 2000: 391-399)



Lampiran 5. Angket Adversity Response Profile (ARP) setelah Revisi

ADVERSITY RESPONSE PROFILE

(Modifikasi Stoltz, P.G., 2000: 391-399)

1. Identitas Responden

Nama :

No. Absen :

Kelas :

2. Alokasi Waktu : 60 menit

3. Petunjuk Pengisian

a. Bacalah dengan seksama setiap pernyataan di bawah ini.

b. Terdapat 20 peristiwa. Bayangkanlah peristiwa yang tertulis itu seolah-olah sedang terjadi pada kehidupanmu.

c. Untuk setiap pernyataan yang mengikuti setiap peristiwa, berilah tanda silang pada salah satu angka 1,2,3,4,5 yang sesuai dengan dirimu.

PERISTIWA DAN PERNYATAAN

1. Teman-teman satu kelompok tidak menerima ide dan pendapatmu saat diskusi.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Penyebab temanku tidak menerima ide dan pendapatku saat diskusi karena ideku tidak baik | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Penyebab temanku tidak menerima ide dan pendapatku karena ide dan pendapat temanku yang lain lebih baik |
|---|---|---|---|---|---|---|

Or-

2. Kamu bertengkar dengan sahabatmu.

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|--|
| Tidak ada yang bisa aku lakukan saat aku bertengkar dengan sahabatku | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Aku akan meminta maaf dan kita berteman lagi |
|--|---|---|---|---|---|--|

C-

3. **Kamu diminta pindah tempat duduk jika ingin tetap mengikuti pelajaran**

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| Pindah tempat duduk berpengaruh pada nilai yang akan aku peroleh | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Pindah tempat duduk tidak berpengaruh pada apapun |
|--|---|---|---|---|---|---|

R-

4. **Hubunganmu dengan bapak/ibu guru tidak baik.**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Hubunganku dengan guru tidak baik karena aku memang murid yang bandel | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Hubunganku dengan guru tidak baik hanya sementara |
|---|---|---|---|---|---|---|

E-

5. **Saudaramu sakit parah.**

| | | | | | | |
|--------------------|---|---|---|---|---|--|
| Ini bukan urusanku | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Aku turut bertanggung jawab merawat saudaraku yang sakit |
|--------------------|---|---|---|---|---|--|

Ow-

6. **Sahabatmu tidak memberikan ucapan selamat di hari ulang tahunmu.**

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|--|
| Aku tidak mungkin menyuruh temanku untuk memberikan ucapan selamat | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Aku bisa menyuruh temanku untuk memberi ucapan selamat ulang tahun |
|--|---|---|---|---|---|--|

C-

7. **Kamu tidak dibelikan mainan baru yang kamu inginkan oleh ibumu.**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Penyebab ibuku tidak mau membelikan mainan karena aku tidak rajin belajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Penyebab ibuku tidak mau membelikan mainan karena ibuku belum memiliki uang |
|---|---|---|---|---|---|---|

Or-

8. **Dokter menyuruhku menjaga kesehatan**

| | | | | | | |
|--------------------------------------|---|---|---|---|---|-------------------------------|
| Kalau aku sakit, itu salahku sendiri | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Aku harus menjaga kesehatanku |
|--------------------------------------|---|---|---|---|---|-------------------------------|

Ow-

9. **Hubunganmu dengan teman-temanmu semakin jauh.**

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|--|
| Hubunganku dengan temanku semakin jauh sudah dari dulu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Hubunganku dengan temanku semakin jauh hanya sementara |
|--|---|---|---|---|---|--|

E-

10. Kamu belum menyelesaikan PR yang akan dikumpulkan besok.

| | | | | | | |
|--------------------------------------|---|---|---|---|---|--|
| Hal seperti ini sudah sering terjadi | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Hal seperti ini hanya satu kali ini saja |
|--------------------------------------|---|---|---|---|---|--|

E-

11. Tugas kelompok yang kamu ketuai dinyatakan gagal.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Aku tidak bisa berbuat apa-apa dengan kegagalan itu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Selalu ada jalan untuk memperbaiki tugas yang dinyatakan gagal |
|---|---|---|---|---|---|--|

C-

12. Nilai Matematikamu dibawah KKM.

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| Penyebab nilai Matematikaku dibawah KKM karena aku tidak bisa matematika | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Penyebab nilai Matematikaku dibawah KKM karena guruku tidak pandai mengajar |
|--|---|---|---|---|---|---|

Or-

13. Karya yang sudah kamu buat menerima kritikan buruk oleh temanmu.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Kritikan itu mempengaruhi semua aktivitas yang akan aku lakukan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Kritikan itu aku jadikan motivasi untuk berkarya lebih baik lagi |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

14. Kamu diminta untuk duduk di depan oleh gurumu.

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|--|
| aku sudah biasa diminta duduk di depan oleh guru | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Cukup sekali ini saja aku diminta untuk duduk di depan oleh guru |
|--|---|---|---|---|---|--|

E-

15. Kamu kehilangan catatan Matematika yang sangat penting.

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Aku jadi malas mengerjakan PR dan belajar, aku memang ceroboh | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Aku akan meminjam catatan teman dan menulis kembali |
|---|---|---|---|---|---|---|

E-

16. Kamu dinyatakan tidak naik kelas.

| | | | | | | |
|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| Tidak ada lagi yang bisa aku lakukan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Aku pasti bisa mengulang kelas tahun depan dengan nilai yang lebih baik |
|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|

C-

17. **Kamu dinyatakan remidi pada mata pelajaran matematika.**

| | | | | | | |
|----------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| Aku tidak mungkin lulus remedial | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Aku harus belajar giat agar tidak remidi lagi |
|----------------------------------|---|---|---|---|---|---|

C-

18. **Kamu mendapat tanggapan negatif dari sahabatmu.**

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|--|
| Tanggapan negatif tersebut mempengaruhi aktivitas lain yang akan saya kerjakan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Tanggapan tersebut tidak mempengaruhi aktivitas lain yang akan saya kerjakan |
|--|---|---|---|---|---|--|

R-

19. **Kamu menelpon temanmu berkali-kali untuk menanyakan PR, tapi tidak ada yang mengangkat.**

| | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|
| Hal ini membuatku tidak konsentrasi mengerjakan PR | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Aku masih bisa mengerjakan PR dengan tenang |
|--|---|---|---|---|---|---|

R-

20. **Hubunganmu dengan sahabatmu semakin jauh.**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| Hal ini membuatku tidak konsentrasi mengerjakan tugas sekolahku | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Aku masih bisa mengerjakan tugas dengan tenang |
|---|---|---|---|---|---|--|

R-

Lampiran 6. Pedoman Pemberian Skor AQ

PEDOMAN PEMBERIAN SKOR AQ SISWA

Nama :

Kelas :

| Peristiwa | C- | Or- | Ow- | R- | E- | |
|-----------|----|-----|-----|----|----|--|
| 1 | | | | | | Total Skor C- = |
| 2 | | | | | | Total Skor Ow- = |
| 3 | | | | | | Total Skor Or - = |
| 4 | | | | | | Total Skor R- = |
| 5 | | | | | | Total Skor E- = |
| 6 | | | | | | Total (C+O ₂ +R+E) × 2 = Skor ARP |
| 7 | | | | | | Skor ARP = |
| 8 | | | | | | |
| 9 | | | | | | |
| 10 | | | | | | |
| 11 | | | | | | |
| 12 | | | | | | |
| 13 | | | | | | |
| 14 | | | | | | |
| 15 | | | | | | |
| 16 | | | | | | |
| 17 | | | | | | |
| 18 | | | | | | |
| 19 | | | | | | |
| 20 | | | | | | |

Lampiran 7. Lembar Validasi Angket *Adversity Response Profile* (ARP)

LEMBAR VALIDASI *ADVERSITY RESPONSE PROFILE* (ARP)

a. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui *Adversity Quotient* (AQ) siswa.

b. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
- 2) Keterangan poin validitas:
 - Skor 1: berarti “tidak valid”
 - Skor 2: berarti “kurang valid”
 - Skor 3: berarti “cukup valid”
 - Skor 4: berarti “valid”
 - Skor 5: berarti “sangat valid”

a. Penilaian

| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | | | |
|----|---|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Validasi isi Maksud pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas. | | | | | |
| 2. | Bahasa soal a) Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia; b) Pertanyaan tidak mengandung arti ganda (ambigu); c) Pertanyaan menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dipahami siswa. | | | | | |
| 3. | Petunjuk Petunjuk jelas dan tidak menimbulkan makna ganda | | | | | |

Kesimpulan : (lingkari salah satu)

1. Soal dapat digunakan tanpa revisi.
2. Ada sebagian komponen soal yang perlu direvisi.

3. Semua komponen harus direvisi.

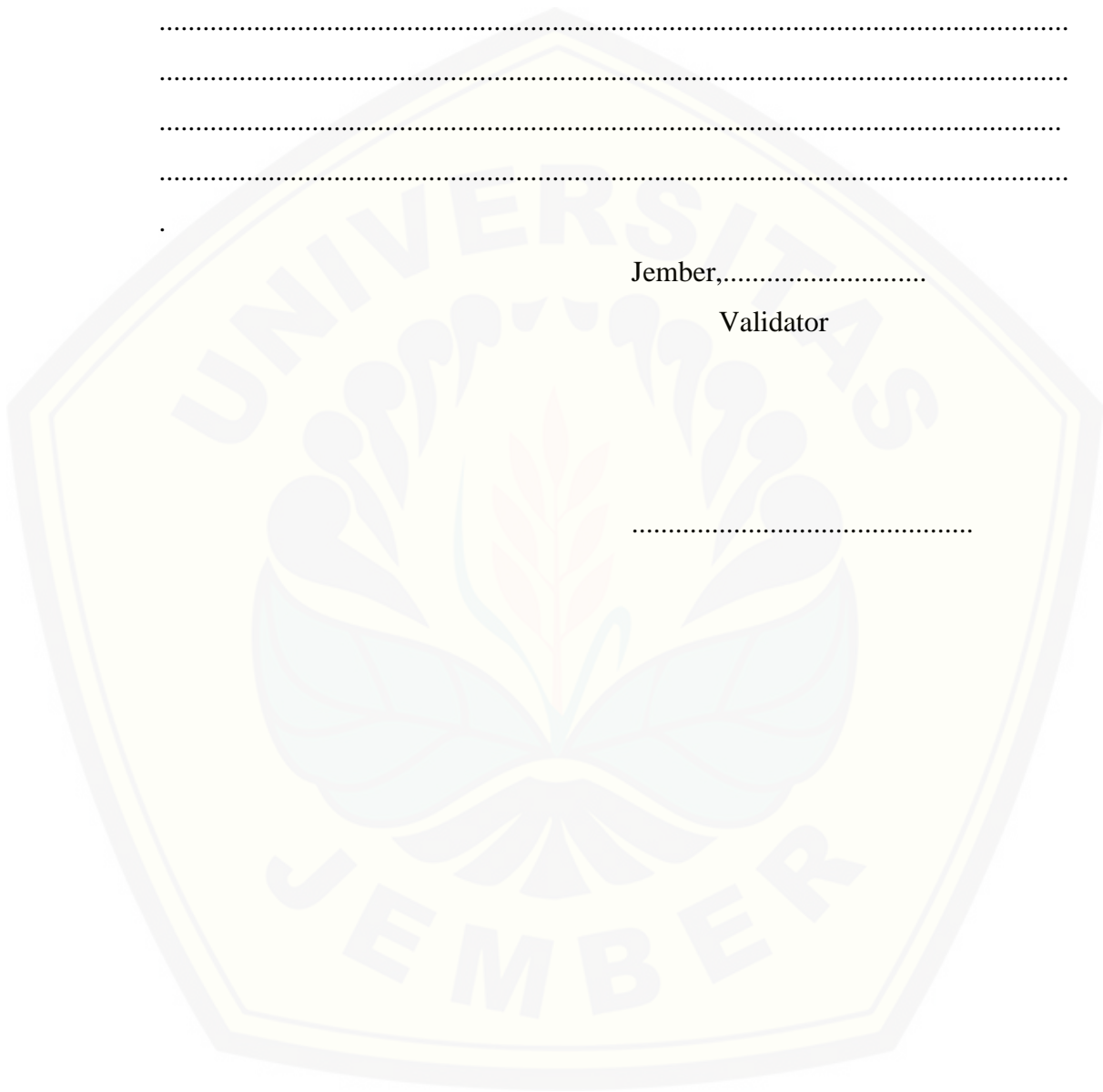
Komentar dan Saran :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Jember,.....

Validator

.....



Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi Angket *Adversity Response Profile* (ARP) oleh Validator Ahli

LEMBAR VALIDASI *ADVERSITY RESPONSE PROFILE* (ARP)

a. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui *Adversity Quotient* (AQ) siswa.

b. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
- 2) Keterangan poin validitas:
 - Skor 1: berarti “tidak valid”
 - Skor 2: berarti “kurang valid”
 - Skor 3: berarti “cukup valid”
 - Skor 4: berarti “valid”
 - Skor 5: berarti “sangat valid”

a. Penilaian

| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | | | |
|----|---|-----------|---|---|--------|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Validasi isi Maksud pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas. | | | | √ | |
| 2. | Bahasa soal a) Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia; b) Pertanyaan tidak mengandung arti ganda (ambigu); c) Pertanyaan menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dipahami siswa. | | | | √ √ | √ |
| 3. | Petunjuk Petunjuk jelas dan tidak menimbulkan makna ganda | | | | | √ |

Kesimpulan : (lingkari salah satu)

- ① Soal dapat digunakan tanpa revisi.
2. Ada sebagian komponen soal yang perlu direvisi.
3. Semua komponen harus direvisi.

Komentar dan Saran :

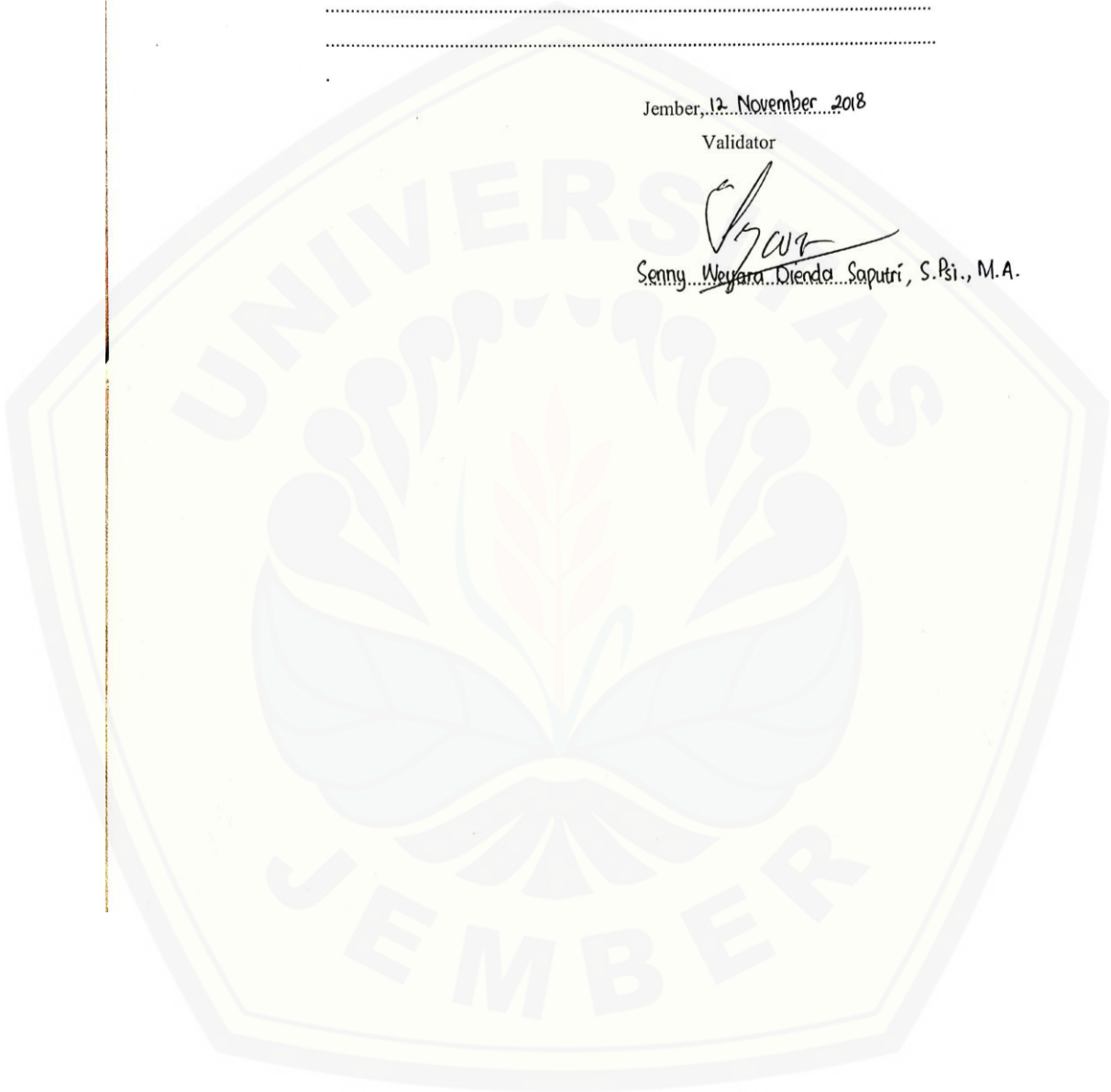
.....
.....
.....
.....
.....

Jember, 12 November 2018

Validator



Senny Wiyana Dienda Saputri, S.Psi., M.A.



Lampiran 9. Kisi-kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

KISI-KISI TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
MATERI PERSEGI, PERSEGI PANJANG DAN SEGITIGA

Mata Pelajaran : Matematika
 Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
 Kelas/Semester : V/Ganjil
 Pokok Bahasan : Luas dan Keliling Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga
 Alokasi Waktu : 60 menit

| No | Soal | Karakteristik Berpikir Kreatif | Nomor Soal |
|----|---|--|------------|
| 1 | Andi memiliki 16 buah lego berbentuk segitiga siku-siku sama kaki yang luasnya 8 cm^2 . Lego tersebut akan disusun di atas sebuah papan berbentuk persegi panjang. Luas papan persegi panjang sama dengan luas 16 buah lego tersebut, a. berapakah keliling papan persegi panjang? b. jika Andi menyusun lego dengan model yang berbeda-beda, ada berapa model yang dapat dibuat Andi? (Buatlah minimal 4 model.) | <ul style="list-style-type: none"> • Kelancaran (<i>fluency</i>) • Keluwesan (<i>flexibility</i>) • Kebaruan (<i>originality</i>) | 1 |
| 2 | Zahra mendapat pekerjaan rumah dari guru matematika di sekolah. Ia diminta untuk membuat beberapa bangun datar berbentuk persegi panjang, persegi dan segitiga siku-siku yang masing-masing luasnya 64 cm^2 . Jika ia harus membuat minimal 2 bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga siku-siku, maka berapa banyak bangun datar yang dapat dibuat Zahra dan berapa ukuran sisi-sisinya jika ukurannya merupakan bilangan bulat? | <ul style="list-style-type: none"> • Kelancaran (<i>fluency</i>) • Keluwesan (<i>flexibility</i>) • Kebaruan (<i>originality</i>) | 2 |

Lampiran 10. Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif sebelum Revisi**TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF**

| | |
|-------------------|---|
| Mata Pelajaran | : Matematika |
| Satuan Pendidikan | : Sekolah Dasar (SD) |
| Kelas/Semester | : V/Ganjil |
| Pokok Bahasan | : Luas dan Keliling Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga |
| Alokasi Waktu | : 60 menit |

Petunjuk pengerjaan soal !

1. Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal berikut.
2. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang disediakan.
3. Kerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan.
4. Bacalah soal dengan teliti.
5. Kerjakan secara individu dan tanyakan kepada guru apabila terdapat soal yang kurang jelas.
6. Jika lembar yang disediakan tidak cukup, maka kerjakan soal dibalik lembar jawaban.
7. Adapun permasalahan yang diberikan merupakan permasalahan terbuka yang memiliki kemungkinan cara ataupun jawaban benar lebih dari satu.

Kerjakan soal di bawah ini!

1. Andi memiliki 16 buah lego berbentuk segitiga siku-siku sama kaki yang luasnya 8cm^2 . Lego tersebut akan disusun di atas sebuah papan berbentuk persegi panjang. Luas papan persegi panjang sama dengan luas 16 buah lego berbentuk segitiga siku-siku,
 - a. berapakah keliling papan persegi panjang?
 - b. jika Andi ingin menyusun lego dengan model yang berbeda-beda, ada berapa model yang dapat dibuat Andi?

2. Zahra mendapatkan pekerjaan rumah dari guru matematika di sekolah. Ia diminta untuk membuat beberapa bangun datar berbentuk persegi panjang, persegi dan segitiga siku-siku yang masing-masing luasnya 64 cm^2 . Berapa banyak persegi panjang, persegi dan segitiga yang dapat dibuat dan berapa ukuran sisi-sisinya?



Lampiran 11. Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif setelah Revisi**TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF**

| | |
|-------------------|---|
| Mata Pelajaran | : Matematika |
| Satuan Pendidikan | : Sekolah Dasar (SD) |
| Kelas/Semester | : V/Ganjil |
| Pokok Bahasan | : Luas dan Keliling Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga |
| Alokasi Waktu | : 60 menit |

Petunjuk pengerjaan soal !

1. Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal berikut.
2. Tulis identitas pada lembar jawaban yang disediakan.
3. Kerjakan pada lembar jawaban yang telah disediakan.
4. Baca soal dengan teliti.
5. Kerjakan secara individu dan tanyakan kepada guru apabila terdapat soal yang kurang jelas.
6. Jika lembar yang disediakan tidak cukup, maka kerjakan soal dibalik lembar jawaban.
7. Permasalahan yang diberikan merupakan permasalahan terbuka yang memiliki kemungkinan cara ataupun jawaban benar lebih dari satu.

Kerjakan soal di bawah ini!

1. Andi memiliki 16 buah lego berbentuk segitiga siku-siku sama kaki yang luasnya 8 cm^2 . Lego tersebut akan disusun di atas sebuah papan berbentuk persegi panjang. Luas papan persegi panjang sama dengan luas 16 buah lego tersebut,
 - a. berapakah keliling papan persegi panjang?
 - b. jika Andi menyusun lego dengan model yang berbeda-beda, maka ada berapa model yang dapat dibuat Andi? (minimal 4 model)
2. Zahra mendapat pekerjaan rumah dari guru matematika di sekolah. Ia diminta untuk membuat beberapa bangun datar berbentuk persegi panjang, persegi dan segitiga siku-siku yang masing-masing luasnya 64 cm^2 . Jika ia

harus membuat minimal 2 bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga siku-siku, maka berapa banyak bangun datar yang dapat dibuat Zahra dan berapa ukuran sisi-sisinya jika ukurannya merupakan bilangan bulat?



Lampiran 12. Kunci Jawaban Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif sebelum Revisi

KUNCI JAWABAN TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

1. Diketahui : $L\Delta$ siku-siku sama kaki = 8cm^2

$16 L\Delta$ siku-siku sama kaki = L persegi panjang

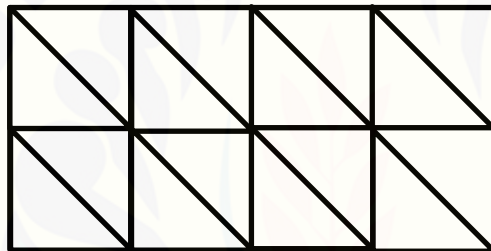
Ditanyakan :

- a. Berapa model lego yang dapat Andi buat?
- b. Berapa keliling (K) persegi panjang?

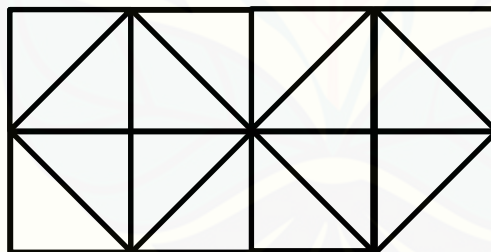
Jawab :

a. Model lego yang dapat Andi buat:

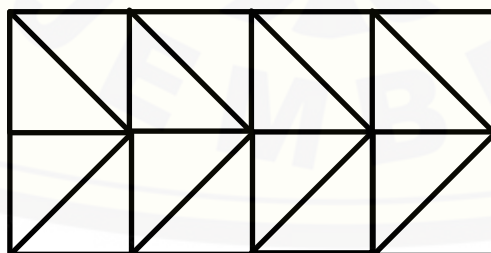
1)



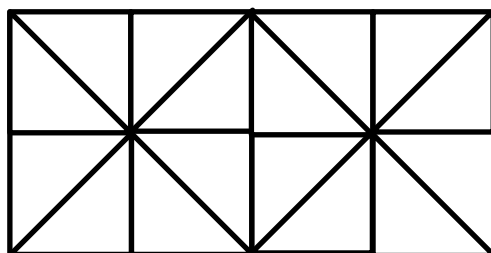
2)

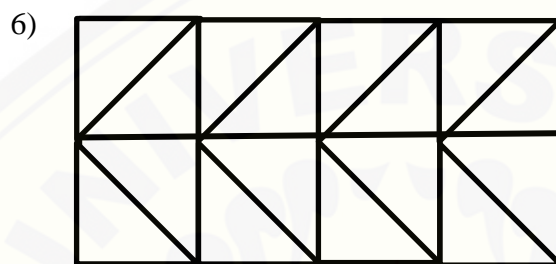
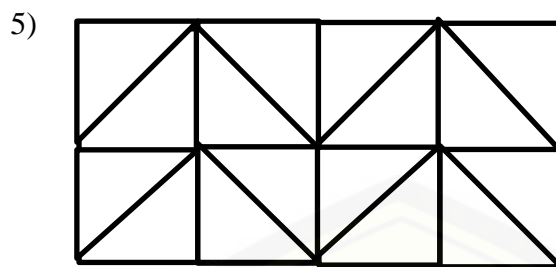


3)



4)





b. Keliling (K) persegi panjang

- Alternatif jawaban pertama

Mencari luas Δ siku – siku

$$\frac{1}{2} \times a \times t = 8 \text{ cm}^2$$

$$\frac{1}{2} \times a \times a = 8 \text{ cm}^2$$

$$\frac{1}{2} \times a^2 = 8 \text{ cm}^2$$

$$a^2 = 8 \text{ cm}^2 \times 2$$

$$a^2 = 16 \text{ cm}^2$$

$$a = \sqrt{16 \text{ cm}^2}$$

$$a = 4 \text{ cm}$$

Mencari keliling (K) persegi panjang :

$$K = 2p + 2l$$

$$K = 2(4 + 4 + 4 + 4) + 2(4 + 4)$$

$$K = 2(16) + 2(8)$$

$$K = 32 + 16$$

$$K = 48$$

- Alternatif jawaban kedua

Mencari panjang sisi Δ siku – siku

$$\frac{1}{2} \times a \times t = 8 \text{ cm}^2$$

$$\frac{1}{2} \times a \times a = 8 \text{ cm}^2$$

$$\frac{1}{2} \times a^2 = 8 \text{ cm}^2$$

$$a^2 = 8 \text{ cm}^2 \times 2$$

$$a^2 = 16 \text{ cm}^2$$

$$a = \sqrt{16 \text{ cm}^2}$$

$$a = 4 \text{ cm}$$

Mencari keliling (K) persegi panjang :

$$K = 2(p + l)$$

$$K = 2(16 + 8)$$

$$K = 2(24)$$

$$K = 48$$

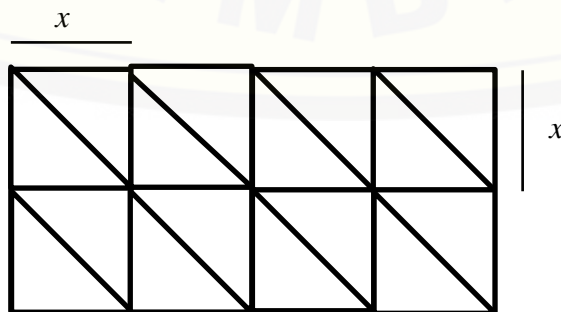
- Alternatif jawaban ketiga

Mencari panjang sisi Δ siku – siku

$$L \text{ persegi panjang} = 16 \times 8 \text{ cm}^2$$

$$p \times l = 128 \text{ cm}^2$$

misal panjang sisi segitiga siku – siku = x



Maka:

$$4x \times 2x = 128 \text{ cm}^2$$

$$8x^2 = 128\text{cm}^2$$

$$x^2 = 128\text{cm}^2 : 8$$

$$x^2 = 16\text{ cm}^2$$

$$x = \sqrt{16\text{cm}^2}$$

$$x = 4\text{ cm}$$

Mencari keliling (K) persegi panjang :

$$K = 2(4x + 2x)$$

$$K = 2(6x)$$

$$K = 2(6 \times 4)$$

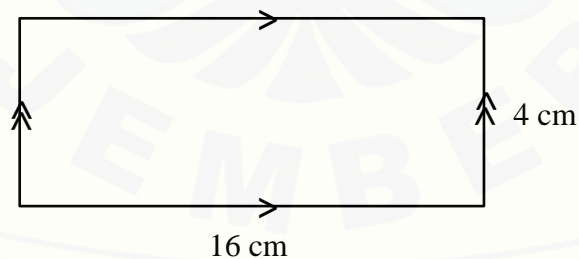
$$K = 48\text{ cm}$$

2. Diketahui : Luas bangun datar = 64 cm^2
 Ditanyakan :
 Bagaimana bentuk dan ukuran sisi-sisi persegi panjang, persegi dan segitiga yang dapat Zahra buat?

Jawab :

- Mencari faktor dari 64, yaitu: 64, 32, 16, 8, 4, 2 dan 1.
- Bentuk dan ukuran sisi bangun persegi panjang, persegi dan segitiga yang dapat Zahra buat:

- Alternatif jawaban pertama

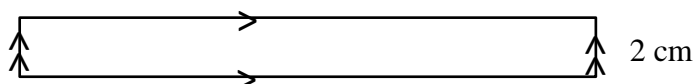


$$L = p \times l$$

$$L = 16\text{ cm} \times 4\text{ cm}$$

$$L = 64\text{ cm}^2$$

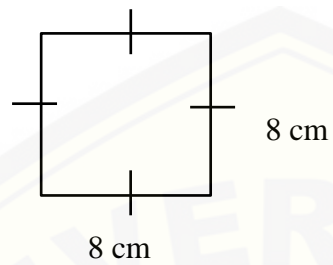
- Alternatif jawaban kedua



$$L = 32 \text{ cm} \times 2 \text{ cm}$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

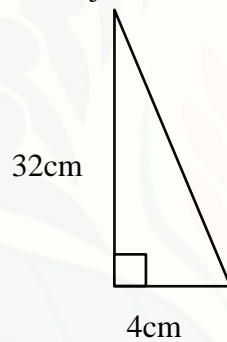
- Alternatif jawaban ketiga



$$L = 8 \text{ cm} \times 8 \text{ cm}$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban keempat

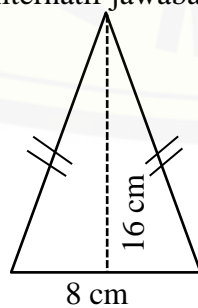


$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L = \frac{1}{2} \times 4 \times 32$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban kelima



$$L = \frac{1}{2} \times 8 \times 16$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

Lampiran 13. Kunci Jawaban Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif setelah Revisi

KUNCI JAWABAN TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

3. Diketahui : Luas segitiga siku-siku sama kaki = 8cm^2

16 Luas segitiga siku-siku sama kaki = Luas persegi panjang

Ditanyakan :

- c. Berapa keliling (K) persegi panjang?
- d. Berapa model lego yang dapat Andi buat?

Jawab :

- c. Keliling (K) persegi panjang

- Alternatif jawaban pertama

Pada segitiga siku-siku sama kaki, panjang alas (a) = tinggi (t)

Mencari luas segitiga siku-siku

$$\frac{1}{2} \times a \times t = 8$$

$$\frac{1}{2} \times a \times a = 8$$

$$\frac{1}{2} \times a^2 = 8$$

$$a^2 = 8 \times 2$$

$$a^2 = 16$$

$$a = \sqrt{16}$$

$$a = 4 \text{ cm}$$

Mencari keliling (K) persegi panjang :

$$K = 2p + 2l$$

$$K = 2(4 + 4 + 4 + 4) + 2(4 + 4)$$

$$K = 2(16) + 2(8)$$

$$K = 32 + 16$$

$$K = 48 \text{ cm}$$

- Alternatif jawaban kedua

Mencari panjang sisi Δ siku – siku

$$\frac{1}{2} \times a \times t = 8$$

$$\frac{1}{2} \times a \times a = 8$$

$$\frac{1}{2} \times a^2 = 8$$

$$a^2 = 8 \times 2$$

$$a^2 = 16$$

$$a = \sqrt{16}$$

$$a = 4 \text{ cm}$$

Mencari keliling (K) persegi panjang :

$$K = 2(p + l)$$

$$K = 2(16 + 8)$$

$$K = 2(24)$$

$$K = 48 \text{ cm}$$

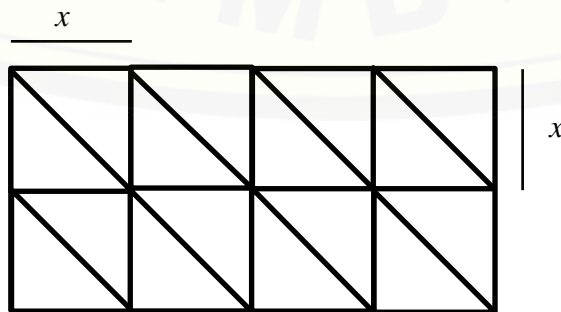
- Alternatif jawaban ketiga

Mencari panjang sisi Δ siku – siku

$$L \text{ persegi panjang} = 16 \times 8 \text{ cm}^2$$

$$p \times l = 128 \text{ cm}^2$$

misal panjang sisi segitiga siku – siku = x



Maka panjang sisi segitiga siku-siku:

$$4x \times 2x = 128$$

$$8x^2 = 128$$

$$x^2 = 128 : 8$$

$$x^2 = 16$$

$$x = \sqrt{16}$$

$$x = 4 \text{ cm}$$

Mencari keliling (K) persegi panjang :

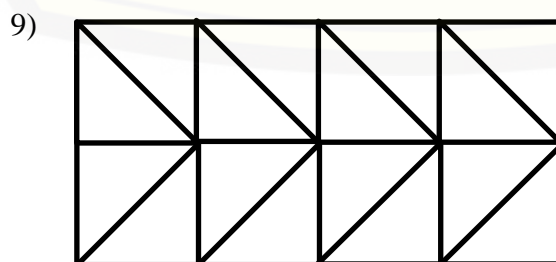
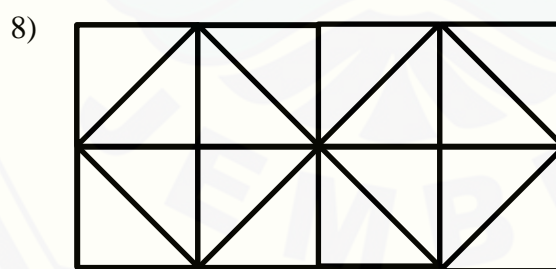
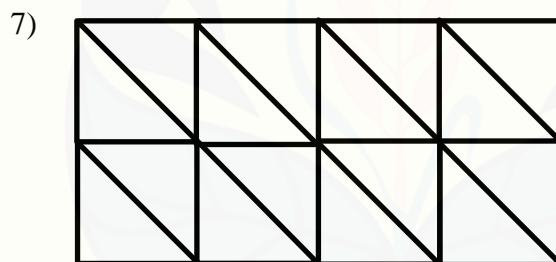
$$K = 2(4x + 2x)$$

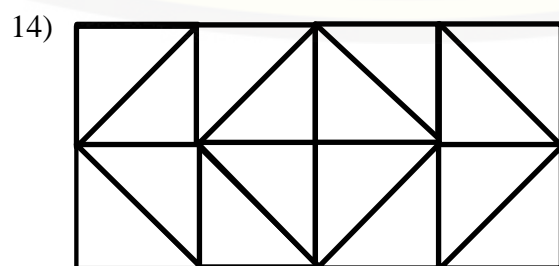
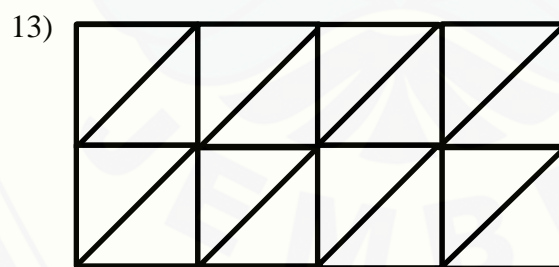
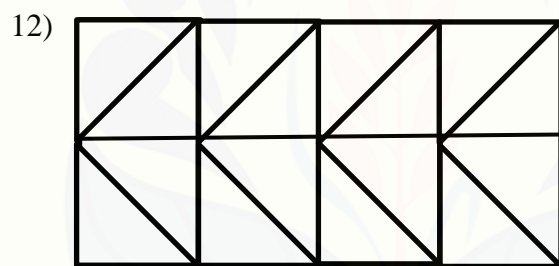
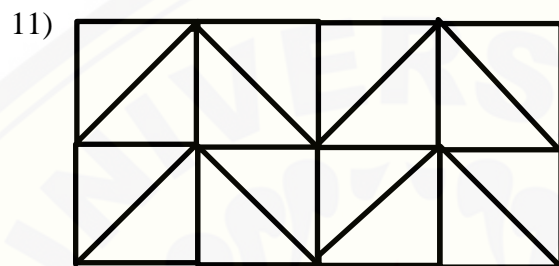
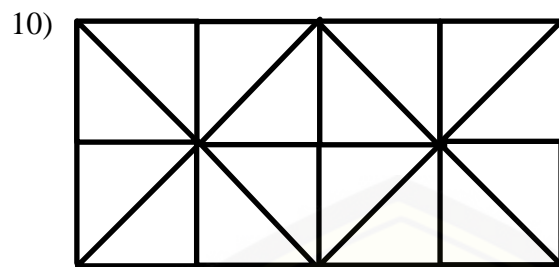
$$K = 2(6x)$$

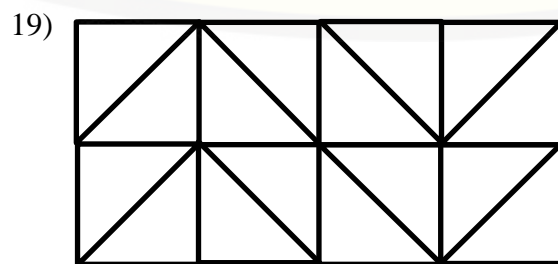
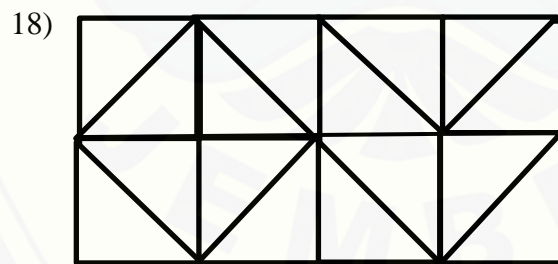
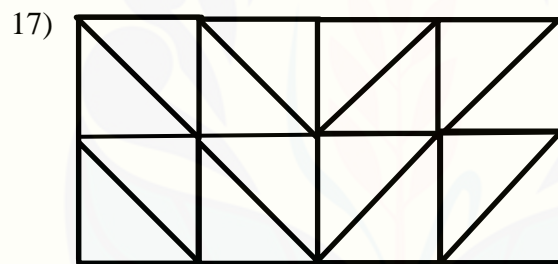
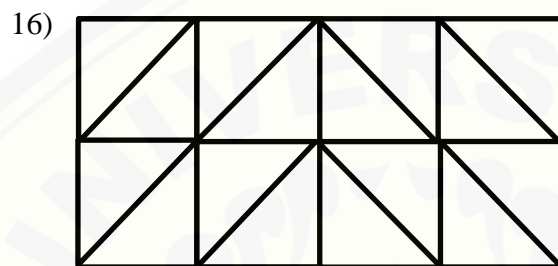
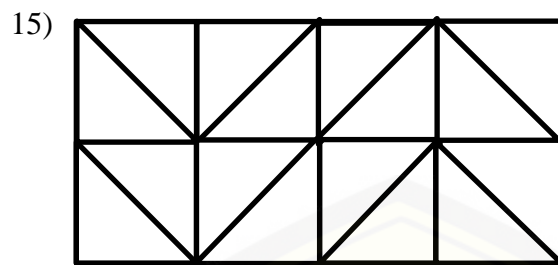
$$K = 2(6 \times 4)$$

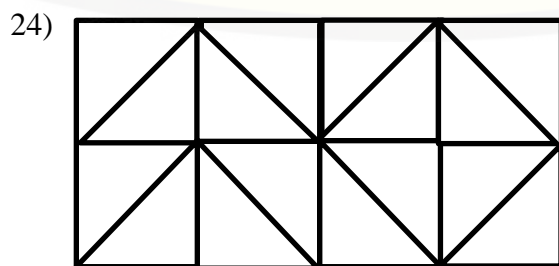
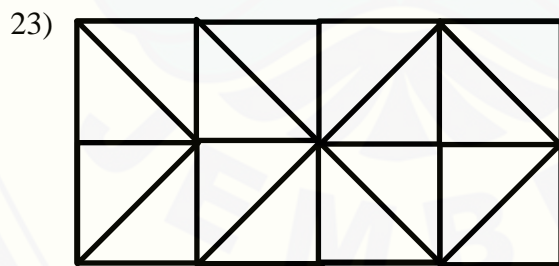
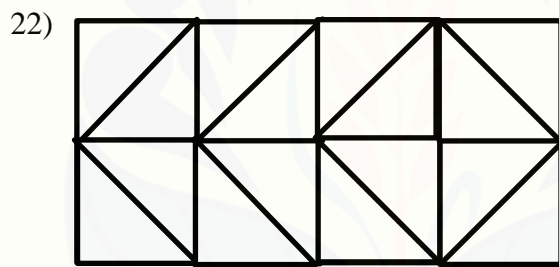
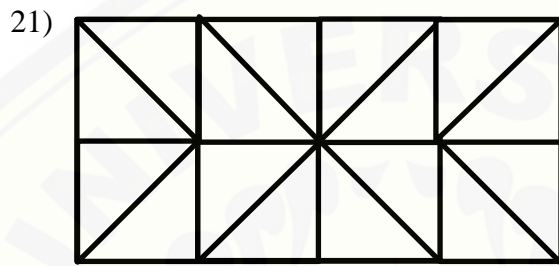
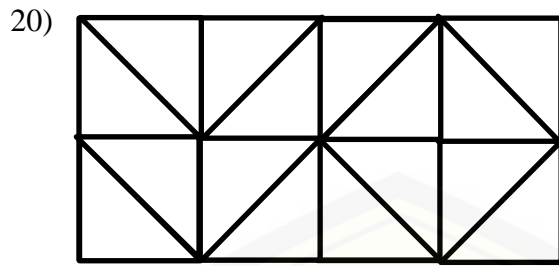
$$K = 48 \text{ cm}$$

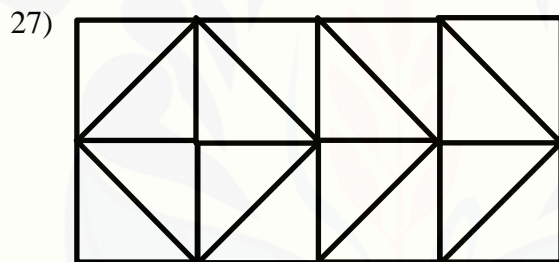
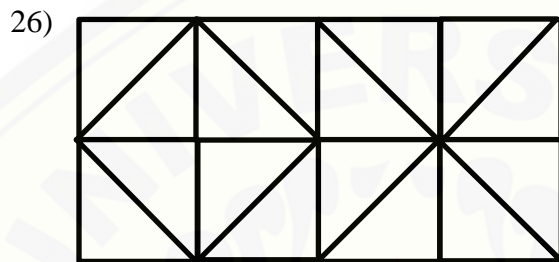
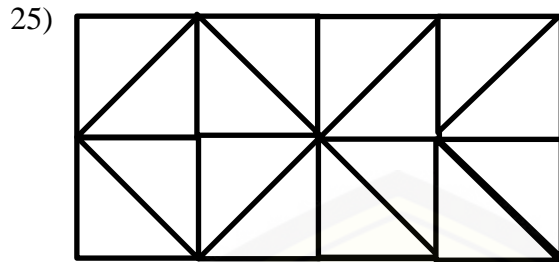
d. Kemungkinan banyak model lego yang dapat Andi buat:









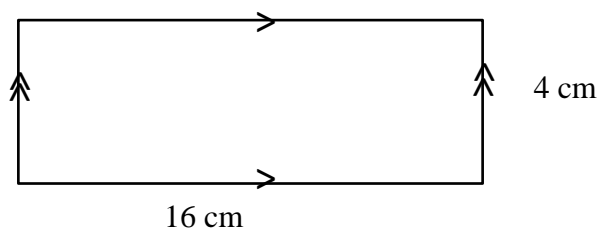


4. Diketahui : Luas bangun datar = 64 cm^2
 Ditanyakan : Bagaimana bentuk dan ukuran sisi-sisi persegi panjang, persegi dan segitiga yang dapat Zahra buat?

Jawab :

- c. Mencari faktor dari 64, yaitu: 64, 32, 16, 8, 4, 2 dan 1.
- d. Bentuk dan ukuran sisi bangun persegi panjang, persegi dan segitiga yang dapat Zahra buat:

- Alternatif jawaban pertama

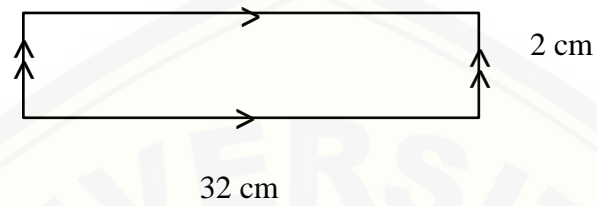


$$L = p \times l$$

$$L = 16 \times 4$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

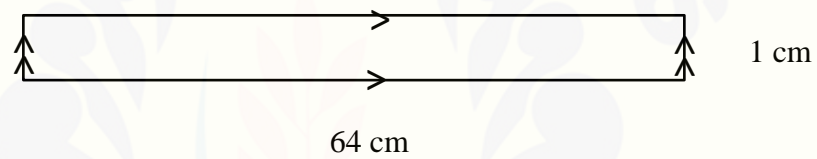
- Alternatif jawaban kedua



$$L = 32 \times 2$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

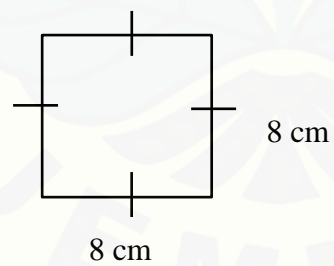
- Alternatif jawaban ketiga



$$L = 64 \times 1$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

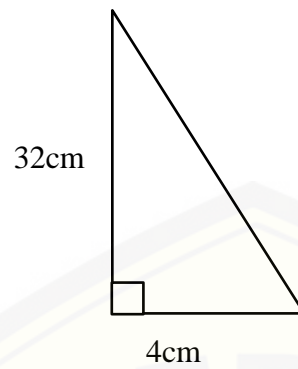
- Alternatif jawaban keempat



$$L = 8 \times 8$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban kelima

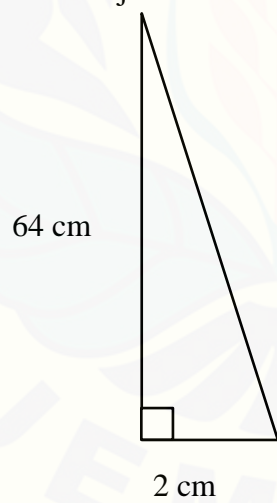


$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L = \frac{1}{2} \times 4 \times 32$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban keenam

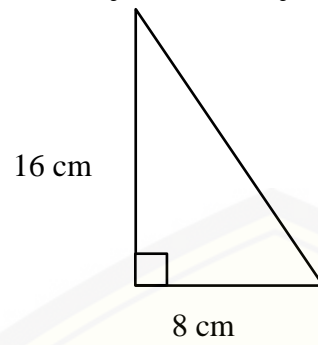


$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L = \frac{1}{2} \times 2 \times 64$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

- Alternatif jawaban ketujuh



$$L = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$L = \frac{1}{2} \times 8 \times 16$$

$$L = 64 \text{ cm}^2$$

Lampiran 14. Pedoman Penskoran Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

**PEDOMAN PENSKORAN SOAL TES KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF MATERI BANGUN DATAR PERSEGI PANJANG, PERSEGI
DAN SEGITIGA**

| Aspek yang Dinilai | Skor | Kriteria Penskoran |
|--------------------|------|---|
| <i>Fluency</i> | 4 | Memberikan empat atau lebih kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar. |
| | 3 | Memberikan tiga kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar. |
| | 2 | Memberikan dua kemungkinan jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar. |
| | 1 | Memberikan satu jawaban, lancar mengemukakan gagasannya dengan benar. |
| | 0 | Tidak menjawab masalah. |
| <i>Flexibility</i> | 4 | Memberikan empat atau lebih cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar. |
| | 3 | Memberikan tiga cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar. |
| | 2 | Memberikan dua cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar. |
| | 1 | Memberikan satu cara yang berbeda terhadap suatu masalah dengan benar. |
| | 0 | Tidak memberikan cara menyelesaikan masalah yang berbeda. |
| <i>Originality</i> | 4 | Memberikan empat jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru. |
| | 3 | Memberikan tiga jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru. |
| | 2 | Memberikan dua jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru. |
| | 1 | Memberikan satu jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru. |
| | 0 | Tidak memberikan jawaban dan penyelesaian yang berbeda atau gagasan yang baru pada suatu masalah. |

Lampiran 15. Lembar Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

LEMBAR VALIDASI TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SOAL CERITA MATEMATIKA

Mata Pelajaran : Matematika
 Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
 Kelas/Semester : V/Ganjil
 Pokok Bahasan : Luas dan Keliling Bangun Datar

b. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
- 2) Keterangan poin validitas:
 - Skor 1: berarti “tidak valid”
 - Skor 2: berarti “kurang valid”
 - Skor 3: berarti “cukup valid”
 - Skor 4: berarti “valid”
 - Skor 5: berarti “sangat valid”

c. Penilaian

| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | | | |
|----|---|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Validasi isi Maksud pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas. | | | | | |
| 2. | Validasi Kontruksi Permasalahan yang disajikan merupakan bentuk soal cerita yang dapat diselesaikan dengan menggunakan banyak cara penyelesaian. | | | | | |
| 3. | Bahasa soal a) Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia; b) Pertanyaan tidak mengandung arti ganda (ambigu); c) Pertanyaan menggunakan bahasa | | | | | |

| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | | | |
|----|---|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | yang sederhana, dan mudah dipahami siswa. | | | | | |
| 4. | Alokasi Waktu Sesuai dengan jumlah soal yang diberikan. | | | | | |
| 5. | Petunjuk Petunjuk jelas dan tidak menimbulkan makna ganda | | | | | |

Kesimpulan : (lingkari salah satu)

1. Soal dapat digunakan tanpa revisi.
2. Ada sebagian komponen soal yang perlu direvisi.
3. Semua komponen harus direvisi.

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Jember,.....

Validator

.....

Lampiran 16. Lembar Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif oleh Validator 1 (V1)

**LEMBAR VALIDASI TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SOAL CERITA MATEMATIKA**

Mata Pelajaran : Matematika
Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
Kelas/Semester : V/Ganjil
Pokok Bahasan : Luas dan Keliling Bangun Datar

a. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
- 2) Keterangan poin validitas:
 - Skor 1: berarti "tidak valid"
 - Skor 2: berarti "kurang valid"
 - Skor 3: berarti "cukup valid"
 - Skor 4: berarti "valid"
 - Skor 5: berarti "sangat valid"

b. Penilaian

| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | | | |
|----|---|-----------|---|---|--------|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Validasi isi Maksud pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas. | | | | | √ |
| 2. | Validasi Kontruksi Permasalahan yang disajikan merupakan bentuk soal cerita yang dapat diselesaikan dengan menggunakan banyak cara penyelesaian. | | | | | √ |
| 3. | Bahasa soal a) Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia; b) Pertanyaan tidak mengandung arti ganda (ambigu); c) Pertanyaan menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dipahami siswa. | | | | √ √ | √ |
| 4. | Alokasi Waktu Sesuai dengan jumlah soal yang diberikan. | | | | √ | |

| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | | | |
|----|--|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. | Petunjuk Petunjuk jelas dan tidak menimbulkan makna ganda | | | | | √ |

Kesimpulan : (lingkari salah satu)

1. Soal dapat digunakan tanpa revisi.
- ② Ada sebagian komponen soal yang perlu direvisi.
3. Semua komponen harus direvisi.

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 29 November 2018

Validator



Rafianika MP, Pd., M.Si

Lampiran 17. Lembar Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif oleh Validator 2 (V2)

**LEMBAR VALIDASI TES KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SOAL CERITA MATEMATIKA**

Mata Pelajaran : Matematika
 Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)
 Kelas/Semester : V/Ganjil
 Pokok Bahasan : Luas dan Keliling Bangun Datar

a. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
- 2) Keterangan poin validitas:
 - Skor 1: berarti "tidak valid"
 - Skor 2: berarti "kurang valid"
 - Skor 3: berarti "cukup valid"
 - Skor 4: berarti "valid"
 - Skor 5: berarti "sangat valid"

b. Penilaian

| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | | | |
|----|---|-----------|---|---|--------|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Validasi isi Maksud pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas. | | | | | ✓ |
| 2. | Validasi Kontruksi Permasalahan yang disajikan merupakan bentuk soal cerita yang dapat diselesaikan dengan menggunakan banyak cara penyelesaian. | | | | | ✓ |
| 3. | Bahasa soal a) Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia; b) Pertanyaan tidak mengandung arti ganda (ambigu); c) Pertanyaan menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dipahami siswa. | | | | ✓ ✓ | ✓ |
| 4. | Alokasi Waktu Sesuai dengan jumlah soal yang diberikan. | | | | | ✓ |

| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | | | |
|----|---|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. | Petunjuk Petunjuk jelas dan tidak menimbulkan makna ganda | | | | | ✓ |

Kesimpulan : (lingkari salah satu)

1. Soal dapat digunakan tanpa revisi.
- ② Ada sebagian komponen soal yang perlu direvisi.
3. Semua komponen harus direvisi.

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Jember, 28 - November - 2018

Validator

Ridho
Ridho Alfarisi, S. Pd., M. Si.

Lampiran 18. Pedoman Wawancara sebelum Revisi**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA****Petunjuk Wawancara:**

1. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes ARP dan pemecahan masalah.
2. Narasumber yang diwawancara adalah siswa kelas V SDN Kepatihan 06 Jember dengan AQ *Climber*, *Camper* dan *Quitter*.
3. Proses wawancara didokumentasikan dengan menggunakan media audio dan media tulis.

| Pertanyaan | Aspek Berpikir Kreatif |
|--|------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah soal yang Anda kerjakan merupakan soal yang rutin? 2. Informasi apa yang Anda dapatkan pada soal-soal tersebut? 3. Coba jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal tersebut! 4. Rencana apa saja yang akan dilakukan Anda untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! 5. Ada berapa permasalahan yang dapat Anda selesaikan? 6. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 7. Apakah Anda yakin bahwa semua jawaban ini benar? 8. Terkait dengan waktu, apakah waktu yang diberikan sudah dirasa cukup? | <i>Fluency</i> |
| <ol style="list-style-type: none"> 9. Berapa banyak cara yang dapat Anda selesaikan pada setiap soal yang diberikan? 10. Mengapa Anda hanya menyelesaikan (banyak soal yang diselesaikan)? 11. Apakah Anda memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut selain yang sudah dijawab dilembar jawaban? 12. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! | <i>Flexibility</i> |
| <ol style="list-style-type: none"> 13. Apakah jawaban Anda sudah sering dijumpai dalam penyelesaian soal tersebut? 14. Kira-kira jawaban Anda ini berbeda atau tidak dengan teman-teman yang lain? 15. Apakah Anda memiliki cara lain yang berbeda dari cara sebelumnya? 16. Jika ada, coba kerjakan dengan cara tersebut! | <i>Originality</i> |

Lampiran 19. Pedoman Wawancara setelah Revisi**LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA****Petunjuk Wawancara:**

4. Wawancara dilakukan setelah dilakukan tes ARP dan pemecahan masalah.
5. Narasumber yang diwawancara adalah siswa kelas V SDN Kepatihan 06 Jember dengan AQ *Climber*, *Camper* dan *Quitter*.
6. Proses wawancara didokumentasikan dengan menggunakan media audio dan media tulis.

| Pertanyaan | Aspek Berpikir Kreatif |
|--|-------------------------------|
| 17. Coba jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal tersebut! | <i>Fluency</i> |
| 18. Rencana apa saja yang akan kamu lakukan untuk menyelesaikan setiap permasalahan? Jelaskan! | |
| 19. Ada berapa permasalahan yang dapat kamu selesaikan? | |
| 20. Apakah kamu memiliki cara lain untuk menyelesaikan permasalahan tersebut selain yang sudah dijawab dilembar jawaban? | <i>Flexibility</i> |
| 21. Jika ada cara lain, coba kerjakan dengan cara tersebut! | |
| 22. Kira-kira jawaban kamu ini berbeda atau tidak dengan teman-teman yang lain? | <i>Originality</i> |

Lampiran 20. Lembar Validasi Pedoman Wawancara

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

a. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
- 2) Keterangan poin validitas:
 - Skor 1: berarti “tidak valid”
 - Skor 2: berarti “kurang valid”
 - Skor 3: berarti “cukup valid”
 - Skor 4: berarti “valid”
 - Skor 5: berarti “sangat valid”

3) Penilaian

| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | | | |
|----|---|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Validasi isi Maksud pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas. | | | | | |
| 2. | Bahasa soal a) Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia; b) Pertanyaan tidak mengandung arti ganda (ambigu); c) Pertanyaan menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dipahami siswa. | | | | | |

Kesimpulan : (lingkari salah satu)

1. Soal dapat digunakan tanpa revisi.
2. Ada sebagian komponen soal yang perlu direvisi.
3. Semua komponen harus direvisi.

Komentar dan Saran :

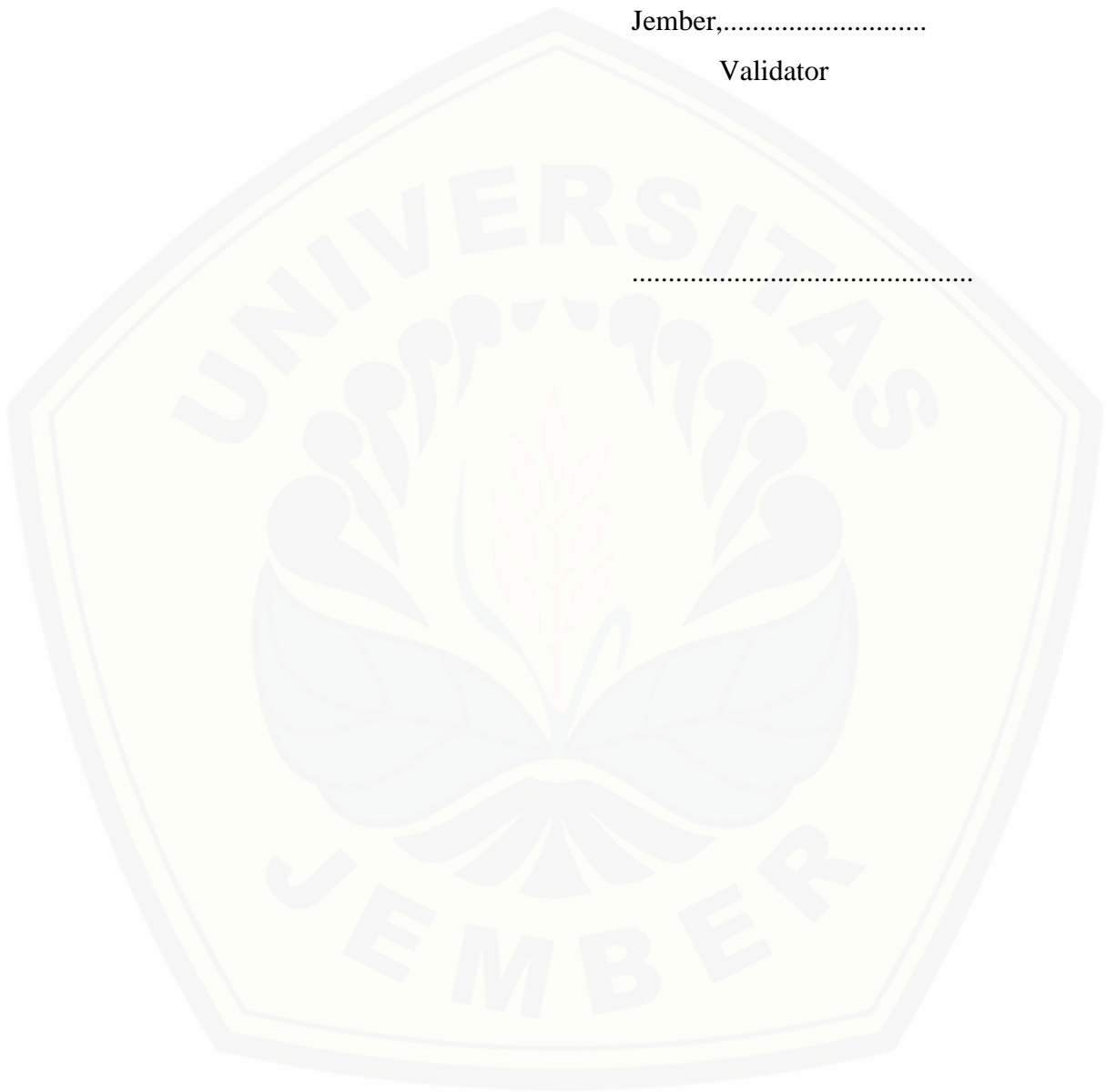
.....

.....
.....
.....
.

Jember,.....

Validator

.....



Lampiran 21. Lembar Hasil Validasi Pedoman Wawancara

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

a. Petunjuk

- 1) Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
- 2) Keterangan poin validitas:
 - Skor 1: berarti "tidak valid"
 - Skor 2: berarti "kurang valid"
 - Skor 3: berarti "cukup valid"
 - Skor 4: berarti "valid"
 - Skor 5: berarti "sangat valid"

3) Penilaian

| No | Aspek yang diamati | Penilaian | | | | |
|----|---|-----------|---|---|--------|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Validasi isi Maksud pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas. | | | | ✓ | |
| 2. | Bahasa soal a) Bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia; b) Pertanyaan tidak mengandung arti ganda (ambigu); c) Pertanyaan menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dipahami siswa. | | | | ✓ ✓ | ✓ |

Kesimpulan : (lingkari salah satu)


1. Soal dapat digunakan tanpa revisi.
2. Ada sebagian komponen soal yang perlu direvisi.
3. Semua komponen harus direvisi.

Komentar dan Saran :

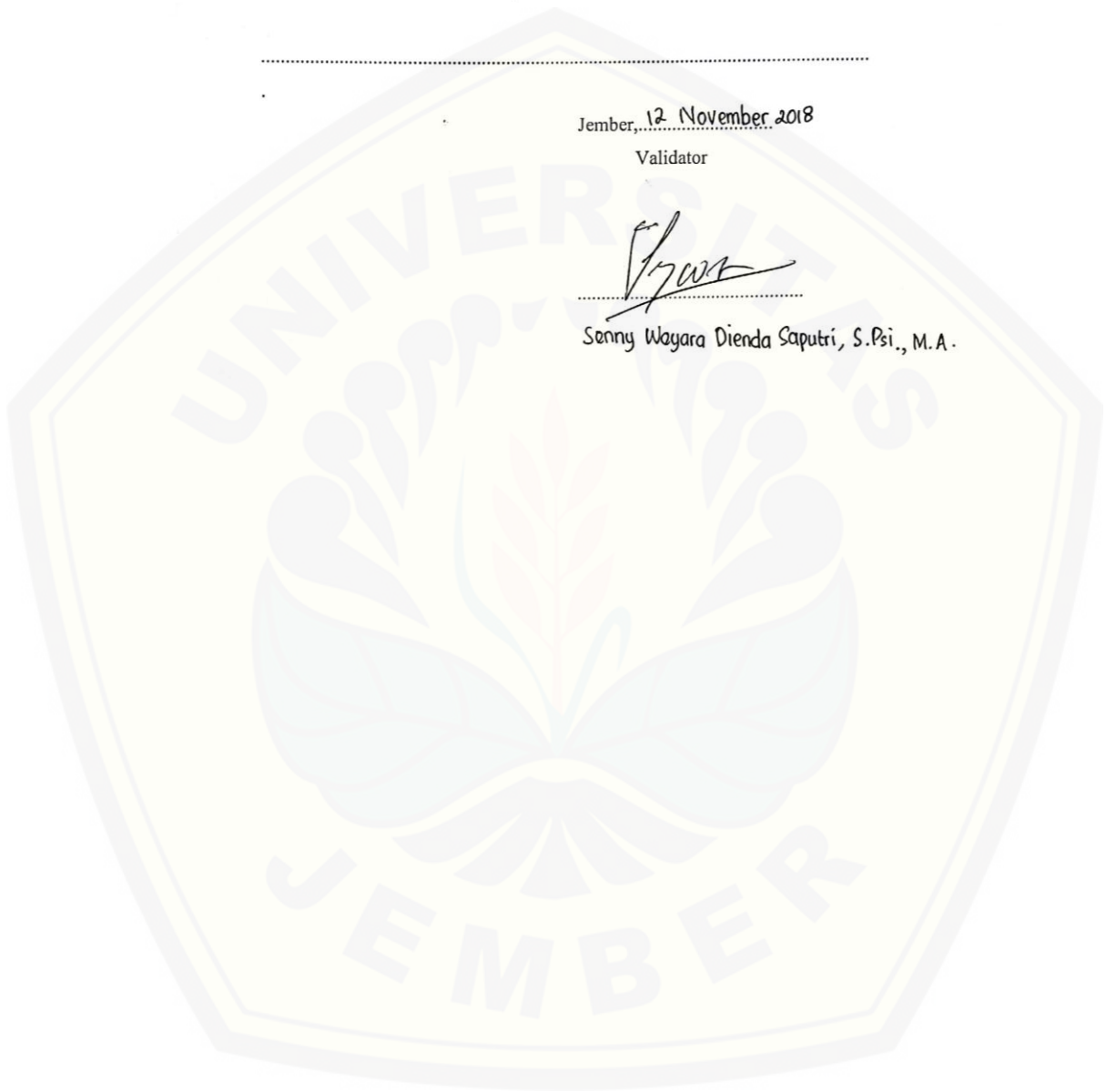
Jawaban / keterangan dan siswa dianalisis sebagai kepluruhan dari wawancara

Jember, 12 November 2018

Validator



Senny Wiyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.



Lampiran 22. Analisis Validitas Instrumen

| Analisis Data Hasil Validasi Angket | | |
|--|------------------|-----------|
| Aspek yang diamati | Validator | Va |
| 1 | 4 | 4,4 |
| 2a | 4 | |
| 2b | 4 | |
| 2c | 5 | |
| 3 | 5 | |

| Analisis Data Hasil Validasi Pedoman Wawancara | | |
|---|------------------|-----------|
| Aspek yang diamati | Validator | Va |
| 1 | 4 | 4.25 |
| 2a | 4 | |
| 2b | 4 | |
| 2c | 5 | |

| Analisis Data Hasil Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif | | | | |
|--|--------------------|--------------------|------------------|-----------|
| Aspek yang diamati | validator 1 | validator 2 | Rata-rata | Va |
| 1 | 5 | 5 | 5 | 4,6 |
| 2 | 5 | 5 | 5 | |
| 3a | 4 | 4 | 4 | |
| 3b | 4 | 4 | 4 | |
| 3c | 5 | 5 | 5 | |
| 4 | 4 | 5 | 4,5 | |
| 5 | 5 | 5 | 5 | |

Lampiran 23. Kategori AQ berdasarkan Skor ARP

| No. | Nama | Skor Tiap Dimensi | | | | | Skor AQ | Kategori AQ |
|-----|-----------------------------|-------------------|-----|-----|----|----|---------|---|
| | | C- | Or- | Ow- | R- | E- | | |
| 1 | Afanin Daliya Wiyanti | 19 | 9 | 10 | 10 | 18 | 132 | <i>Camper</i> |
| 2 | Alkanza Rahmandrya Adi | 20 | 9 | 10 | 17 | 21 | 154 | Peralihan <i>camper</i> ke <i>climber</i> |
| 3 | Allifia Marsya Putri Joehiy | 21 | 7 | 10 | 19 | 21 | 156 | Peralihan <i>camper</i> ke <i>climber</i> |
| 4 | Allysandria Zahra | 21 | 11 | 10 | 25 | 24 | 182 | <i>Climber</i> |
| 5 | Ammellyta Ayu Anjani | 15 | 9 | 6 | 8 | 9 | 94 | peralihan <i>quitter</i> ke <i>camper</i> |
| 6 | Andrani Rizkiyah Z. | 19 | 9 | 10 | 17 | 13 | 136 | Peralihan <i>camper</i> ke <i>climber</i> |
| 7 | Aristia Faren Rafaela | 20 | 10 | 8 | 14 | 24 | 152 | Peralihan <i>camper</i> ke <i>climber</i> |
| 8 | Berliana Gravissia N. | 14 | 11 | 7 | 16 | 22 | 140 | Peralihan <i>camper</i> ke <i>climber</i> |
| 9 | Chairunnisa Isnaini R. | 21 | 4 | 8 | 11 | 23 | 134 | <i>Camper</i> |
| 10 | Cheryl Vindia Putri H. | 21 | 10 | 9 | 21 | 17 | 156 | Peralihan <i>camper</i> ke <i>climber</i> |
| 11 | Demas Nararya Fikri K. | 22 | 10 | 10 | 14 | 14 | 140 | Peralihan <i>camper</i> ke <i>climber</i> |
| 12 | Elysia Mossya Fedora | 21 | 7 | 10 | 19 | 18 | 150 | Peralihan <i>camper</i> ke <i>climber</i> |
| 13 | Fahri Daffa Raditya | 19 | 6 | 10 | 21 | 22 | 156 | Peralihan <i>camper</i> ke <i>climber</i> |
| 14 | Farel Ardisia Crispa P. | 9 | 3 | 4 | 7 | 5 | 56 | <i>Quitter</i> |

| No. | Nama | Skor Tiap Dimensi | | | | | Skor AQ | Kategori AQ |
|-----|----------------------------|-------------------|-----|-----|----|----|---------|-----------------------------|
| | | C- | Or- | Ow- | R- | E- | | |
| 15 | Farrel Adi kamal | 18 | 11 | 5 | 19 | 19 | 144 | Peralihan camper ke climber |
| 16 | Favian Aqil Abhinaya D. | 19 | 9 | 8 | 13 | 17 | 132 | <i>Camper</i> |
| 17 | Givon Lucky S.Y | 18 | 12 | 9 | 22 | 18 | 158 | Peralihan camper ke climber |
| 18 | Haris Rafiuddin Usman | 22 | 9 | 10 | 19 | 23 | 166 | <i>Climber</i> |
| 19 | Hazel Gavindafa Putra A. | 10 | 3 | 2 | 8 | 5 | 56 | <i>Quitter</i> |
| 20 | Kevin Satria Putra Adinata | 22 | 10 | 9 | 22 | 21 | 168 | <i>Climber</i> |
| 21 | Malieq Zafie K. | 23 | 9 | 8 | 17 | 10 | 134 | <i>Camper</i> |
| 22 | Muhammad Firli B. W. | 21 | 3 | 10 | 25 | 21 | 160 | Peralihan camper ke climber |
| 23 | Muhammad Hamdan | 19 | 6 | 8 | 24 | 19 | 152 | Peralihan camper ke climber |
| 24 | Muhammad Rafi Galih T. | 23 | 9 | 7 | 12 | 13 | 128 | <i>Camper</i> |
| 25 | Muhammad Risky A. | 14 | 10 | 5 | 18 | 15 | 124 | <i>Camper</i> |
| 26 | Nabila Isnaini K. | 8 | 4 | 2 | 8 | 7 | 58 | <i>Quitter</i> |
| 27 | Nino Febriant Nugroho | 21 | 8 | 6 | 11 | 15 | 122 | <i>Camper</i> |
| 28 | Prince Lucky Nusasaputra | 21 | 7 | 10 | 19 | 17 | 148 | Peralihan camper ke climber |
| 29 | Raditya Mahdi AL Kafi | 11 | 9 | 9 | 18 | 12 | 118 | <i>Camper</i> |
| 30 | Rafif Setya Andira | 23 | 7 | 8 | 15 | 17 | 140 | Peralihan camper ke climber |

| No. | Nama | Skor Tiap Dimensi | | | | | Skor AQ | Kategori AQ |
|-----|--------------------------|-------------------|-----|-----|----|----|---------|---|
| | | C- | Or- | Ow- | R- | E- | | |
| 31 | Raysha Putriana Setyawan | 21 | 11 | 9 | 20 | 23 | 168 | <i>Climber</i> |
| 32 | Rizky Rachmad Firdaus | 21 | 11 | 6 | 13 | 9 | 120 | <i>Camper</i> |
| 33 | Selena Elfaz Kamila | 17 | 7 | 10 | 13 | 17 | 128 | Camper |
| 34 | Septia Restu Ramadhani | 21 | 11 | 10 | 21 | 16 | 158 | Peralihan camper ke climber |
| 35 | Tallitha Putri Anindyta | 24 | 11 | 9 | 15 | 24 | 166 | <i>Climber</i> |
| 36 | Tanaya Widya Wulandari | 12 | 6 | 2 | 5 | 9 | 68 | peralihan <i>quitter</i> ke <i>camper</i> |
| 37 | Tristan Araafi Y. | 23 | 5 | 10 | 12 | 15 | 130 | <i>Camper</i> |
| 38 | Varida Cahyani | 18 | 10 | 10 | 18 | 18 | 148 | Peralihan camper ke climber |
| 39 | Previta | 20 | 11 | 6 | 19 | 12 | 136 | Peralihan camper ke climber |

Lampiran 24. Hasil Tes Tingkat Berpikir Kreatif Siswa

| No. | Nama | Skor Soal | | Skor Soal Rata-rata | | Jumlah Skor Soal Rata-rata | Skor Rata-rata | Interpretasi Tingkat Berpikir Kreatif |
|-----|-----------------------|-----------|---|---------------------|------|----------------------------|----------------|---------------------------------------|
| | | 1 | 2 | 1 | 2 | | | |
| 1 | Farel Ardisia | 1 | 0 | 0.25 | 0 | 0.25 | 0.125 | Tidak Kreatif |
| 2 | Favian Aqil A.P | 1 | 3 | 0.25 | 0,75 | 1 | 0.5 | Tidak Kreatif |
| 3 | Haris Rafiuddin Usman | 16 | 8 | 4 | 2 | 6 | 3 | Kreatif |
| 4 | Nabila Isnaini | 1 | 0 | 0.25 | 0 | 0.25 | 0.125 | Tidak Kreatif |
| 5 | Nino Febriant | 6 | 3 | 1.5 | 0.75 | 2.25 | 1.125 | Kurang Kreatif |
| 6 | Tallitha Putri | 12 | 5 | 3 | 1.25 | 4.25 | 2.125 | Cukup Kreatif |

Keterangan :

Nilai maksimal : 4

Skor soal rata-rata : $\frac{\text{skor soal}}{4}$

Skor rata-rata : $\frac{\text{jumlah skor soal rata-rata}}{2}$

Lampiran 25. Transkrip Data Hasil Wawancara**TRANSKRIP WAWANCARA**

Transkrip wawancara merupakan hasil pengambilan data wawancara mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa. Transkrip data wawancara ini diketik untuk mewakili data yang diperoleh peneliti ketika wawancara pada hari Rabu, 5 Desember 2018 yang telah terekam.

Transkrip Wawancara Subjek 1 (S1)

Wawancara dilakukan pada Haris Rafiudin Usman nomor urut 18.

P : Haris Rafiudin Usman ya.

S1 : iya bu.

P : Haris bisa mengerjakan kedua soal yang ibu berikan?

S1 : bisa bu

P : kita mulai wawancaranya ya. Haris, coba jelaskan dengan bahasa sendiri apa maksud dari soal-soal tersebut!

S1 : nomor satu yang a dan b ya bu?

P : iya

S1 : nomor satu itu Andi memiliki 16 buah lego berbentuk segitiga siku-siku. Nah itu sama kaki yang luasnya 8 cm. nah jadi itu Andi memiliki 16 lego segitiga itu luasnya 8 cm.

P : terus?

S1 : oke yang a kita harus membuat persegi panjang dari 16 buah lego berbentuk segitiga siku-siku. Nyari kelilingnya persegi panjang yang kita buat pakai segitiga siku-siku yang kita susun tersebut.

P : terus yang b itu?

S1 : nah jadi kita harus membuat model-model persegi panjang menggunakan segitiga sama kaki minimal 4.

P : ini Haris kan hanya menggunakan 1 cara untuk menentukan keliling persegi panjang, ada cara lain nggak?

S1 : ada bu

P : nah untuk yang soal 1 b kan ini minimal 4 ya, kalau Haris ibu suruh membuat lebih dari 4

bisa nggak?

S1 : InsyaAllah

P : coba, kan sudah nemu 4 selanjutnya bagaimana?

S1 : digambar bu?

P : iya

S1 : sudah

P : sudah puas dengan jawaban ini atau ingin mencoba mencari lagi?

S1 : hmmm mau nyoba nyari lagi bu

P : bagaimana sudah?

S1 : sudah bu

P : selanjutnya, coba jelaskan dengan bahasamu sendiri maksud dari soal nomor 2.

S1 : kalau soal nomor dua itu suruh membuat bangun persegi, persegi panjang dan segitiga yang luasnya 64 cm^2 .

P : rencana apa saja yang akan dilakukan Haris untuk mengerjakan soal nomor 2?

S1 : caranya itu kan setiap bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga itu masing-masing luasnya 64 cm^2 . Nah itu yang persegi panjang mencari faktornya 64. Nah nanti itu dicari faktor 64 misalkan 2 dan 32 nah itu nyari faktor 64 yang dikali hasilnya 64 sesuai rumus mencari luas persegi panjang. Kalau yang persegi itu nyari sisinya, itu nyari akar dari 64 itu berapa hasilnya kan 8 karena persegi itu sisinya panjangnya kan sama. Nah kalau mencari segitiga siku-siku, kan rumusnya $\frac{1}{2} \times a \times t$ nah itu nyari faktor 64 yang apabila $\frac{1}{2}$ dikali salah satu faktor dikali faktor lainnya sama dengan 64. Kalau nggak caranya yang nyari luas segitiga siku-siku itu ya faktornya dimasuk-masukkan sampai hasilnya 64.

P : kira-kira jawaban Haris ini sama atau tidak dengan teman-teman?

S1 : enggak

P : kenapa?

S1 : karena saya nggak tau bu, kan saya ngerjakan sendiri.

Transkrip Wawancara Subjek 2 (S2)

Wawancara dilakukan pada Tallitha Putri nomor urut 35

P : Tallitha, bisa dimulai ya wawancaranya

S2 : iya bu

P : Talitha bisa menyelesaikan kedua soal tersebut?

S2 : bisa bu

P : coba jelaskan dengan bahasanya Talitha sendiri apa yang dimaksud dari soal-soal tersebut!

S2 : itu mencari keliling papan persegi panjang dengan mencari keliling persegi panjang dari keenambelas lego berbentuk segitiga siku-siku sama kaki. Terus dijadikan persegi panjang lalu membuat model, 4 model yang berbeda-beda.

P : lalu rencana Tallitha untuk mengerjakan soal ini bagaimana?

S2 : mencari keliling papan persegi panjang

P : terus?

S2 : terus dicari 4 model yang berbeda-beda. Terus cari kelilingnya dengan cara dimisalkan dulu bu.

P : apa ada cara lain untuk menyelesaikan soal nomor 1a dan 1b?

S2 : yang nomor 1a itu kan setelah mengetahui alas segitiga siku-siku sama kaki dan menggambar modelnya bisa langsung ditambahkan bu nanti jumlahnya sama dengan keliling papan.

P : kalau yang nomor 1b apakah ada model lain ?

S2 : ada bu, tapi saya kan sudah menggambar 6 model bu hehehe

P : lalu coba jelaskan maksud soal nomor 2.

S2 : disuruh membuat bangun datar persegi panjang, persegi, segitiga siku-siku yang masing-masing luasnya 64. Membuatnya minimal 2 bangun datar dan ukuran sisi-sisinya bilangan bulat.

P : disini Talitha hanya menemukan persegi 1, persegi panjang 2 dan segitiga siku-siku sama kakinya 2. Bisa tidak membuat persegi 2?

- S2 : enggak
- P : kenapa?
- S2 : karena persegi sisinya harus sama-sama semua.
- P : kalau persegi panjang nemunya berapa saja?
- S2 : 32×2 sama 16×4
- P : ada lagi nggak?
- S2 : enggak
- P : coba dicari lagi
- S2 : eh ada, 64×1
- P : segitiganya hanya 2 ini saja atau ada lagi?
- S2 : (mencoba mencari) bu ada sisinya 8 sama 16.
- P : kira-kira jawaban Tallitha ini berbeda atau tidak dengan teman-teman?
- S2 : belum tentu bu, mungkin beda karena kreatifitasnya kan beda-beda.

Transkrip Wawancara Subjek 3 (S3)

Wawancara dilakukan pada Nino Febriant nomor urut 27

- P : Nino, coba Nino jelaskan maksud soal nomor 1 dan 2 dengan bahasa Nino sendiri.
- S3 : bahasa sendiri bagaimana bu?
- P : maksudnya Nino jelaskan kembali yang diminta soal-soal tersebut. Misal soal nomor 1, Nino ngerti nggak kalau itu disuruh menyusun lego?
- S3 : iya bu, mengerti.
- P : coba dijelaskan
- S3 : itu disuruh menyusun lego menjadi bentuk persegi panjang bu.
- P : Hal pertama yang dilakukan untuk menyusun lego itu bagaimana?
- S3 : disusun terlebih dahulu, disesuaikan dengan bidangnya.
- P : terus bagaimana?
- S3 : bidangnya kan persegi panjang terus ya di pas-pas in bu.
- P : Nino di lembar jawaban kan pada nomor 1 hanya menyusun 2 model, ini Nino mengerjakan sendiri?
- S3 : iya bu

- P : kenapa hanya 2? Kan disuruhnya 4
- S3 : susah bu
- P : ayo coba diselesaikan dengan model yang lain
- S3 : begini bu (menggambar 2 model)
- P : itu bisa. Sudah cukup atau mau mencari model lain?
- S3 : sudah cukup bu
- P : Nino yakin jawaban ini berbeda dengan teman-teman yang lain?
- S3 : nggak tau kayaknya beda
- P : lalu untuk soal nomor 2 apakah ini jawaban Nino sendiri?
- S3 : iya bu
- P : bagaimana caranya?
- S3 : ya tinggal ngalikan berapa kali berapa hasilnya 64 bu.
- P : berarti hanya memasuk-masukkan angka?
- S3 : iya bu
- P : apakah tidak ada cara lain? persegi panjang dengan ukuran $32 \times 2 = 64$?
- S3 : tidak ada bu
- P : sudah puas dengan jawabannya ini?
- S3 : iya bu
- P : kalau mencari ukuran persegi dan segitiga siku-sikunya bagaimana?
- S3 : sama bu, dimasuk-masukkan angkanya agar hasilnya 64
- P : seperti itu sajakah caranya?
- S3 : iya bu
- P : kira-kira jawaban Nino sama atau tidak dengan teman-teman lain?
- S3 : tidak tau bu

Transkrip Wawancara Subjek 4 (S4)

Wawancara dilakukan pada Favian Aqil Abhinaya nomor urut 16

- P : abhi, apakah abhi paham dengan maksud soal nomor 1?
- S4 : disuruh menyusun lego dengan model.
- P : kenapa abhi tidak menjawab soal nomor 1a?
- S4 : karena tidak bisa bu

- P : nomor 1b bisa menyusun 4. Apakah abhi mengerjakan sendiri?
- S4 : heem (sambil mengangguk)
- P : rencana yang dilakukan untuk menjawab soal nomor 1 bagaimana?
- S4 : ya segitiganya disusun bu agar bentuknya persegi panjang.
- P : apa tidak ada cara lain selain yang sudah dijawab abi?
- S4 : tidak bu
- P : kalau ibu beri waktu untuk mengerjakan dengan cara lain apakah abi bersedia?
- S4 : tidak mau bu
- P : sudah yakin dengan jawabannya?
- S4 : sudah
- P : kalau soal nomor 2, coba dijelaskan maksud soal dengan bahasa abhi sendiri
- S4 : itu disuruh membuat bangun datar yang luasnya 64 cm^2 bu.
- P : lalu rencana yang digunakan abhi untuk menyelesaikan soal tersebut bagaimana?
- S4 : dikali bu, mencari berapa kali berapa hasilnya 64
- P : dikalikan saja?
- S4 : kalau segitiga di bagi dua bu
- P : apa tidak ada jawaban lain selain yang sudah dikerjakan abhi?
- S4 : tidak ada bu
- P : sudah yakin ya?
- S4 : iya bu
- P : kira-kira jawaban abhi ini berbeda atau tidak dengan teman-teman yang lain?
- S4 : sama bu

Transkrip Wawancara Subjek 5 (S5)

Wawancara dilakukan pada Nabila Isnaini nomor urut 26

- P : Nabila, bisa dimulai ya wawancaranya.
- S5 : iya

P : nabila coba jelaskan dengan bahasamu sendiri apa maksud dari soal-soal tersebut?

S5 : nggak bisa bu

P : lo kan cuma disuruh menjelaskan dengan bahasanya sendiri

S5 : saya tidak bisa mengerjakannya sama sekali bu

P : apakah soalnya sulit?

S5 : iya bu, susah

P : kalau ibu beri waktu untuk mencoba mengerjakan kembali nabila bersedia ?

S5 : nggak mau bu

Transkrip Wawancara Subjek 6 (S6)

Wawancara dilakukan pada Farel Ardisia nomor urut 14

P : Farel bisa tidak menjelaskan dengan bahasanya sendiri maksud dari kedua soal tersebut?

S6 : tidak

P : kenapa?

S6 : karena susah bu soalnya

P : rencana apa saja yang akan dilakukan untuk menyelesaikan soal-soal ini?

S6 : berpikir, membaca soal lebih dulu

P : sudah itu saja?

S6 : sudah

P : tidak berusaha untuk mengerjakan atau mencoba-coba?

S6 : tidak

P : kenapa?

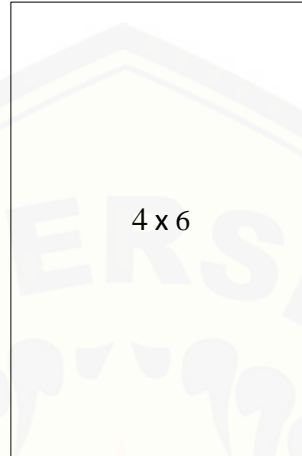
S6 : sudah cukup bu

P : kalau misal diberi waktu untuk mengerjakan kembali bisa tidak?

S6 : tidak bu, saya tidak bisa

P : berarti farel tidak bisa ya mengerjakan kedua soal tersebut.

S6 : iya

Lampiran 26. Biodata Mahasiswa**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Dwi Indrawati
NIM : 150210204138
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat,Tanggal Lahir : Banyuwangi, 19 November 1996
Alamat Asal : Jalan HOS. Cokroaminoto No. 34B,
Kecamatan Giri, Kabupaten Banyuwangi
Agama : Islam
Riwayat Pendidikan
SD : SD Negeri 1 Mojopanggung
SMP : SMP Negeri 1 Giri
SMA : SMA Negeri 1 Glagah
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan