

## BAB II KAJIAN TEORETIK

PERPUSTAKAAN  
UNIV. MUHAMMADIYAH  
PURWOKERTO

### A. Definisi Konseptual

#### 1. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis

Suharna (2018) menjelaskan bahwa berpikir adalah sebuah proses yang menghasilkan representasi mental melalui rangsangan – rangsangan atau interaksi secara kompleks antar atribut – atribut mental. Dalam hal ini atribut – atribut mental yang dimaksud adalah pemecahan masalah, abstraksi, dan penilaian. Kemudian, berpikir sebagai bagian dari kemampuan mental seseorang dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain yaitu berpikir kreatif. Berpikir kreatif menurut Skinner (2004) dalam pendapatnya yang menyatakan Skinner berpandangan bahwa berpikir kreatif adalah sebuah kemampuan individu yang bersifat asli, cerdas, dan tidak biasa dalam menentukan hal baru, memprediksi, melakukan pengamatan, dan menghasilkan suatu kesimpulan atau hasil. Adapun menurut Hakan & Sertkahya (2015) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan yang penting dalam sistem pendidikan yang harus dimiliki oleh siswa.

Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Pemerintah No 17 Tahun 2010 yang menyatakan bahwasanya tujuan dalam penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah adalah membangun suatu landasan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi siswa yang cakap,

berilmu, kritis, kreatif, dan inovatif. Selain itu, (Sugilar, 2013) menyatakan bahwa siswa dengan kemampuan berpikir kreatifnya dapat menciptakan suatu gagasan atau ide dan guru dapat membantu siswa dalam proses mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Adapun pentingnya kemampuan berpikir kreatif juga dijelaskan oleh (Rahayu dkk, 2019) yang menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan dalam pendidikan yang harus dimiliki oleh siswa, agar siswa tersebut dapat mengungkapkan ide dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu, menurut Istianah (2018) menyatakan bahwa suatu pembelajaran di sekolah sebaiknya dapat menjadikan siswa tersebut aktif didalam kelas agar dapat melatih kemampuan berpikir kreatifnya. Selanjutnya, Fardah (2012) mengatakan bahwa kemampuan siswa dalam proses memahami suatu masalah sehingga dapat memberikan suatu informasi mengenai apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dalam suatu permasalahan, dan dapat memberikan suatu solusi penyelesaian masalah dengan berbagai jawaban yang logis disebut sebagai kemampuan berpikir kreatif. Kemudian, Sanders (2016) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang melibatkan sebuah keterpaduan terhadap penerapan suatu ide siswa dalam menentukan solusi dari sebuah permasalahan.

Dalam proses pembelajaran sendiri terdapat beberapa mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif untuk

menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif adalah mata pelajaran matematika. Hal tersebut juga sejalan dengan pernyataan Rochmad et al (2018) yang menyatakan bahwa berpikir kreatif merupakan bagian dari kemampuan matematis dalam proses pemecahan masalah matematika. Selain itu, Mashuri et al (2017) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan suatu kemampuan pemecahan masalah matematika dengan beragam solusi dan bersifat fleksibel, namun kebenarannya dapat diterima. Adapaun pendapat lain menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis bukan hanya bagaimana mencari solusi suatu pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika, tetapi lebih menekankan kepada keterampilan berpikir siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika dalam konteks kehidupan sehari – hari (Machromah dkk, 2016).

Menurut Ahmad (2015) menjelaskan bahwa terdapat dua aspek kemampuan berpikir kreatif matematis yang meliputi :

- a. *Fluency*, yakni aspek yang meliputi kemampuan dalam memunculkan suatu ide solusi penyelesaian dalam permasalahan matematika.
- b. Berpikir elaborasi, yakni aspek yang meliputi kemampuan dalam memberikan suatu informasi secara detail terkait suatu permasalahan matematis dan prosedur penyelesaian yang digunakan.

Hidayat et al (2018) juga menjelaskan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis meliputi : (1) kelancaran, yaitu kemampuan dalam menjawab masalah matematika dengan tepat, (2) keluwesan, yaitu kemampuan menjawab masalah matematika dengan menggunakan beberapa cara penyelesaian, (3) keaslian, yaitu kemampuan dalam menjawab masalah matematika dengan menggunakan solusi ide penyelesaiannya sendiri, (4) elaborasi, yaitu kemampuan dalam memperici serta memperluas informasi dari suatu masalah matematika. Kemudian, Noer (2011) juga mengemukakan dalam penelitiannya bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis memiliki 5 ciri yaitu : kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keterperincian (*elaborasi*), kepedaan (*sesitivity*), dan keaslian (*originality*). Selain itu, Dika (2017) menjelaskan bahwa siswa dikatakan berhasil dalam memahami masalah matematika ketika siswa mampu dalam memahami apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan pada soal, siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dengan memberikan beragam solusi penyelesaian yang lengkap dan benar, siswa memiliki fleksibilitas dalam menentukan berbagai cara penyelesaian yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah matematika, dan siswa dapat memunculkan suatu kebaruan ketika siswa dapat memberikan jawaban yang unik.

Sehingga berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif matematis adalah suatu kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika dengan

berbagai macam solusi berdasarkan pada hasil pemikirannya sendiri secara sistematis dan rinci. Kemudian, peneliti merumuskan indikator kemampuan berpikir kreatif matematis yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

**Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis**

Indikator	Karakteristik
Berpikir Lancar ( <i>fluency</i> )	Siswa mampu memberikan jawaban atau solusi penyelesaian yang relevan terhadap permasalahan matematika sesuai ketentuan yang diberikan.
Berpikir luwes ( <i>flexibility</i> )	Siswa mampu memberikan suatu solusi penyelesaian sesuai dengan ketentuan yang diberikan, kemudian siswa dapat memberikan alternatif solusi penyelesaian dengan menggunakan cara yang berbeda dalam menyelesaikan masalah matematika.
Berpikir terperinci ( <i>elaborasi</i> )	Siswa mampu menyelesaikan masalah matematika dengan langkah penyelesaian yang rinci dan sistematis.

## 2. *Adversity Quotient* (AQ)

### 1) Pengertian *Adversity Quotient* (AQ)

Menurut Stoltz (2000) menerangkan jika AQ mempunyai 3 buah bentuk. Pertama, AQ merupakan sesuatu prosedur konseptual baru yang menunjang dalam menguasai serta meningkatkan seluruh aspek kesuksesan. Kedua, AQ merupakan sesuatu alat ukur untuk mengenali reaksi setiap individu terhadap suatu kesulitan. Ketiga, AQ merupakan serangkaian kriteria prosedural yang mempunyai dasar ilmiah untuk digunakan oleh setiap individu dalam menempatkan reaksi terhadap suatu kesulitan. Kemudian Stoltz (2000) juga menjelaskan bahwa kesuksesan seseorang dapat dipengaruhi dan ditentukan oleh *Adversity Quotient* (AQ), diantaranya yaitu:

- a) *Adversity Quotient* (AQ) memberitahukan seseorang mengenai seberapa jauh seseorang tersebut dapat bertahan dan menghadapi kesulitan berdasarkan kemampuan yang dimilikinya.
- b) *Adversity Quotient* (AQ) memberikan pandangan mengenai siapa saja yang mampu untuk menyelesaikan kesulitan tersebut dan siapa yang akan mengalami kegagalan.
- c) *Adversity Quotient* (AQ) memberikan pandangan mengenai siapa saja yang akan melampaui harapan – harapan atas kinerja

dan potensi yang dimilikinya serta siapa yang akan mengalami kegagalan.

- d) *Adversity Quotient* (AQ) memberikan pandangan mengenai siapa saja yang nantinya akan menyerah dan siapa yang akan bertahan dalam mengatasi kesulitan.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Adversity Quotient* (AQ) adalah suatu kemampuan yang melatar belakangi kesuksesan seseorang dalam bertahan dan menghadapi kesulitan atau kegagalan sampai pada tahap menemukan sebuah solusi, memecahkan masalah, menghilangkan segala rintangan dengan mengubah sikap dan cara berpikir terhadap suatu kesulitan yang dihadapi. Sedangkan, *Adversity Quotient* (AQ) dalam penelitian ini adalah kecerdasan seseorang menghadapi kesulitan dalam pelajaran matematika dan prosesnya dalam menemukan solusi penyelesaian hingga menemukan suatu hasil.

- 2) Pengelompokan karakter seseorang berdasarkan *Adversity Quotient* (AQ)

Stoltz (2000) mengelompokan manusia berdasarkan *Adversity Quotient* (AQ) dibagi menjadi tiga kelompok, yakni :

- a) *Adversity Quotient* Rendah (*quitters*)

*Quitters* atau orang – orang yang berhenti adalah orang yang berhenti berusaha dalam mengatasi kesulitan atau bahkan menolak kesempatan yang menghampirinya dalam usaha

mengembangkan diri, orang – orang yang menyerah sebelum mencapai apa yang menjadi tujuannya, dan orang – orang yang menghindar dari kewajiban yang harus diselesaikan. Bagi golongan pelajar dengan *Adversity Quotient* (AQ) rendah, maka pelajar tersebut memiliki pandangan bahwa dirinya akan mengalami kegagalan misalkan dalam pelajaran atau ujian, merasa cukup puas dengan apa yang ada dan tidak memiliki kemauan untuk berusaha lebih, serta mereka akan menghindar dari kewajibannya seperti belajar dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

b) *Adversity Quotient* Sedang (*campers*)

*Campers* atau mereka yang berkemah adalah orang yang sebelumnya telah berusaha kemudian berhenti pada satu titik karena merasa kemampuannya hanya sampai pada titik tersebut serta cepat merasa puas dengan apa yang telah dicapainya tanpa melakukan usaha untuk mendapatkan yang lebih. Bagi golongan pelajar adalah kondisi dimana ketika dihadapkan pada suatu permasalahan atau kesulitan mereka masih berusaha untuk mengerjakan dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi namun ketika telah mencapai suatu pencapaian mereka cepat merasa puas karena usaha yang dilakukan hanya semata – mata untuk mencari suatu keamanan dan kenyamanan.

c) *Adversity Quotient* Tinggi (*climbers*)

*Climbers* atau para pendaki adalah orang – orang yang memiliki semangat untuk mencapai tingkatan – tingkatan yang berada di atasnya dan tidak merasa cepat puas dengan apa yang telah dicapainya. Bagi golongan pelajar adalah mereka yang terus berusaha untuk mencapai cita – cita atau prestasi yang lebih dari apa yang telah mereka raih sebelumnya. Mereka akan terus berusaha dan mengupayakan usaha – usaha untuk mencapai tujuannya. Pelajar dengan golongan *Climbers* akan menjadikan suatu kegagalan dalam prosesnya mencapai tujuan sebagai batu pijakan untuk dapat meraih keberhasilan dan kesuksesan dalam tujuannya. Pelajar dengan golongan ini juga tidak pernah merasa takut akan sebuah kegagalan dalam menggapai prestasi yang akan dituju karena memiliki semangat yang tinggi untuk mengupayakan usaha.

3) Dimensi – dimensi *Adversity Quotient* (AQ)

Stoltz (2000) mengemukakan 4 dimensi CO<sub>2</sub>RE mengenai *Adversity Quotient* (AQ), yakni :

a) *C = Control*

C adalah singkatan dari “*Control*” atau kendali. Dimensi AQ ini merupakan sebuah ukuran seberapa besar kendali anda terhadap sebuah peristiwa yang menyebabkan suatu kesulitan atau permasalahan. Kendali yang sesungguhnya hampir tidak

memungkinkan untuk dapat diukur sehingga kendali yang dirasakan oleh seseorang jauh lebih penting. Kendali tersebut akan mempengaruhi terhadap respon seseorang dalam menyelesaikan kesulitannya. Dimensi *Control* ini sangat berhubungan langsung dengan pemberdayaan dan pengaruh, serta memberikan pengaruh pada semua dimensi CO<sub>2</sub>RE yang lainnya.

Dimensi *Control* ini diawali dengan pemahaman seorang individu bahwa semua kesulitan dapat dilalui. Sehingga, individu dengan *Control* yang tinggi akan cenderung merasakan kendali yang lebih besar jika dibandingkan dengan individu yang memiliki *Control* lebih rendah. Akibatnya, individu dengan *Control* yang tinggi akan terdorong untuk melakukan suatu pendakian atau langkah penyelesaian dalam mencapai tujuannya, namun individu dengan *Control* yang lebih rendah akan memilih untuk berkemah atau berhenti.

b)  $O_2 = \text{Origin (O) \& Ownership (Ow)}$

Dimensi  $O_2$  ini merupakan kependekan dari “*Origin*” (asal – usul) & “*Ownership*” (Pengakuan). Dimensi ini berkaitan dengan siapa atau apa yang menjadi latar belakang atau asal – usul suatu kesulitan dan sejauh mana seorang individu merasakan atau mengakui akibat dari kesulitan yang terjadi. Pertama, Dimensi *Origin* yang berkaitan dengan munculnya

*rasa bersalah*. Orang yang memiliki tingkat *Origin* tinggi cenderung akan berpandangan bahwa kesulitan yang terjadi berasal dari orang lain atau dari luar. Sehingga, individu dengan tingkat tersebut akan dapat menempatkan perannya sebagaimana mestinya tanpa terbebani dengan rasa bersalah. Sebaliknya, jika seorang individu memiliki tingkat *Origin* yang lebih rendah, maka individu tersebut akan cenderung merasa bahwa kesulitan yang terjadi merupakan kesalahan yang dilakukannya. Sehingga, individu tersebut akan kurang dapat menempatkan peranannya dengan baik dalam menyelesaikan kesulitannya tersebut.

Kedua, Dimensi *Ownership* yang berkaitan dengan rasa tanggung jawab. Dalam dimensi ini, semakin tinggi individu dengan tingkat *Ownership* yang dimilikinya maka akan merasakan dan mengakui akibat – akibat dari kesulitan tersebut, apapun penyebab – penyebabnya. Sehingga, individu dengan tingkat *Ownership* yang tinggi akan dapat belajar dari suatu kesalahan dan mengambil tindakan terhadap kesulitan yang dihadapinya. Sedangkan, individu dengan tingkat *Ownership* yang lebih rendah cenderung tidak akan mengakui akibat – akibat yang timbul dari kesulitan yang dihadapinya. Hal tersebut akan membuat individu tidak belajar dari sebuah kesalahan dan rentang untuk kembali jatuh pada kesalahan yang sama berulang

kali. Hal ini dapat mengakibatkan individu tersebut mengalami kegagalan atau berhenti dalam mencapai tujuannya.

c) R = *Reach*

Dimensi R merupakan singkatan dari “*Reach*” atau jangkauan. Dimensi ini berkaitan dengan kemampuan individu untuk mengukur sejauh mana kesulitan yang dihadapinya akan berpengaruh ke aspek – aspek lain di dalam kehidupannya dan bagaimana individu tersebut mampu untuk membatasi pengaruh dari kesulitan tersebut. Individu dengan dimensi *Reach* yang tinggi akan mampu untuk membatasi jangkauan pengaruh dari kesulitan yang dihadapinya. Sehingga, individu tersebut akan merasakan optimis yang tinggi untuk mendaki lebih tinggi dan melewati kesulitan yang dihadapinya.

Sebaliknya, individu dengan tingkat *Reach* yang lebih rendah kurang mampu untuk menilai dan membatasi jangkauan dari kesulitan yang dihadapinya. Individu dengan tingkat *Reach* yang lebih rendah akan cenderung menganggap kesulitan yang dihadapinya sebagai bencana yang besar. Hal tersebut akan mendorong individu tersebut untuk membiarkan kesulitan yang dihadapi tanpa melakukan suatu usaha apapun.

d) E = *Endurance* (Daya Tahan)

Dimensi E ini merupakan singkatan dari “*Endurance*” atau Daya Tahan. Dimensi ini berkaitan dengan pertanyaan

mengenai, Berapa lama kesulitan yang dihadapi akan berlangsung? Dan Berapa lamakah penyebab dari kesulitan tersebut akan berlangsung?. Dimensi ini adalah suatu keyakinan individu mengenai kesulitan yang dihadapinya hanya bersifat sementara dan penyebab dari kesulitan tersebut tidak akan berlangsung lama. Individu dengan tingkat *Endurance* tinggi akan menganggap bahwa kesulitan yang sedang terjadi hanya bersifat sementara, akan segera berlalu, dan merupakan hambatan yang kecil. Individu dengan tingkat *Endurance* yang tinggi ini juga akan merasakan dorongan energi yang lebih, optimisme, dan kemungkinan untuk melakukan suatu usaha dalam langkah menyelesaikan masalah lebih tinggi.

Sebaliknya, individu dengan tingkat *Endurance* lebih rendah akan menganggap kesulitan yang dihadapi tersebut sebagai suatu masalah yang besar dan akan berlangsung lama bahkan penyebab yang ditimbulkan akan abadi. Sehingga, individu dengan tingkat rendah ini akan memiliki kemungkinan yang kecil untuk melakukan suatu usaha dalam menyelesaikan masalah dan kemungkinan akan menyerah atau bahkan berhenti.

Selanjutnya, berdasarkan uraian diatas dapat ditentukan Indikator – indikator *Adversity Quotient* (AQ) berdasarkan dari dimensi – dimensi *Adersity Quotient* (AQ) yaitu :

**Tabel 2. 2 Dimensi dan Indikator Adversity Quotient (AQ)**

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator AQ</b>
(C) <i>Control</i>	a. Mampu mengendalikan diri dalam menghadapi kesulitan
	b. Mudah bangkit dari ketidakberdayaan
(O <sub>2</sub> ) <i>Origin &amp; Ownership</i>	a. Menempatkan rasa bersalah secara wajar
	b. Memandang kesuksesan sebagai hasil kerja keras
	c. Bertanggungjawab atas terjadinya situasi yang sulit
(R) <i>Reach</i>	a. Mampu melakukan pemetaan masalah dengan tepat
	b. Mampu memaksimalkan sisi positif dari situasi yang sulit
(E) <i>Endurance</i>	a. Menilai kesulitan atau kegagalan bersifat sementara
	b. Mempunyai sifat optimis
	c. Berani mengambil resiko

## **B. Penelitian Relevan**

Berikut merupakan beberapa referensi tentang penelitian yang relevan dengan hal yang akan diteliti oleh peneliti. Penelitian yang dilakukan oleh Suhandoyo, dkk (2016) mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal HOTS pada siswa kelas XI Mipa SMA N 1 Kertosono menunjukkan bahwa siswa dengan profil kemampuan berpikir kreatif Climber memenuhi indikator berpikir kreatif yaitu fleksibilitas dan kefasihan, namun belum memenuhi indikator kebaruan dalam menyelesaikan soal HOTS. Kemudian, siswa dengan profil kemampuan berpikir kreatif tipe Camper hanya memenuhi indikator berpikir kreatif

fleksibilitas. Begitu juga dengan profil kemampuan berpikir kreatif siswa tipe quitters hanya memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif tipe kefasihan, dimana siswa hanya mampu menyelesaikan soal HOTS dengan satu cara penyelesaian saja seperti apa yang telah dicontohkan ketika pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis kaitanya dengan motivasi belajar siswa pada siswa kelas VII SMP yang diteliti oleh Rahayu (2017) menunjukkan bahwa siswa dengan tipe Berpikir kreatif Climber memenuhi indikator motivasi belajar yakni berkeinginan akan keberhasilan dan penghargaan dalam belajar, memiliki hasrat dan dorongan lebih dalam belajar, serta memiliki harapan akan cita-cita dimassa depan, namun tidak begitu tertarik dengan proses pembelajaran yang harus ditekankan untuk menarik. Kemudian, siswa dengan tipe berpikir kreatif Camper dan Quitter hanya memenuhi beberapa indikator motivasi belajar yakni memiliki harapan serta cita-cita dimassa depan dan keinginan akan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Sementara itu, terdapat pula penelitian yang terkait dengan *Adversity Quotient* (AQ) salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Etika (2016) mengenai studi tentang *Adversity Quotient* berdasarkan dengan jenis kelamin dan kemampuan mahasiswa pada mata kuliah Kalkulus. Hasil penelitian tersebut menggambarkan bahwasanya mahasiswa dengan jenis kelamin perempuan dengan kemampuan tinggi memiliki prosentase tingkat *Adversity Quotient* yang lebih tinggi dibandingkan dengan jenis kelamin

laki - laki dengan kemampuan tinggi. Mahasiswa laki – laki dengan kategori kemampuan tinggi memiliki rata – rata persentase *Adversity Quotient* sebesar 92%, sedangkan mahasiswa perempuan dengan kategori kemampuan tinggi memiliki prosentase *Adversity Quotient* sebesar 93%.

Lain halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Putra (2016) mengenai Hubungan antara *Adversity Quotient* dan *Employability* pada mahasiswa tingkat akhir. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara *Adversity Quotient* dan *Employability* ( $n=218$ ,  $r=0,695$ ,  $p=0,000$ ). Artinya, semakin tinggi dimensi *Control* yaitu *Adversity Quotient* (AQ) maka akan semakin tinggi juga *Employability*.

Adapun persamaan penelitian ini dan beberapa penelitian diatas adalah mengacu pada kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini yaitu pada tinjauan, subyek, dan lokasi penelitian. Pada penelitian ini, variabel tinjauannya adalah berdasarkan *Adversity Quotient* (AQ). Dan beberapa penelitian mengenai *Adversity Quotient* (AQ) dilakukan bukan pada siswa Sekolah Menengah Atas tetapi pada Mahasiswa. Sedangkan peneliti dalam penelitian ini akan melaksanakan penelitian di SMA N 1 Purbalingga dengan subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS tahun pelajaran 2020 / 2021.

### C. Kerangka Berpikir

Kesuksesan dalam hidup pada dasarnya tidak hanya bergantung pada kecerdasan intelegensi (IQ) saja. Namun, kesuksesan seseorang juga ditentukan dengan bagaimana seseorang tersebut merespon, mengatasi, dan menghadapi suatu hambatan atau kesulitan dalam prosesnya mencapai kesuksesan yang disebut dengan *Adversity Quotient* (AQ). Kesuksesan sendiri juga dapat tercapai dalam berbagai macam bidang kehidupan seperti dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran sendiri pengembangan AQ dapat ditemukan pada mata pelajaran matematika dimana kaitanya dengan bagaimana siswa mengatasi kesulitan dalam belajar matematika.

Sedangkan kemampuan matematis yang dapat dikaitkan dengan AQ salah satunya yaitu Kemampuan Berpikir Kreatif matematis. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis merupakan kemampuan yang dimiliki seorang individu dalam menemukan suatu ide atau solusi yang sesuai untuk menyelesaikan suatu masalah matematika. Kemampuan berpikir kreatif matematis sendiri mencakup aspek yaitu kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan kebaruan (*novelty*). Adapun *Adversity Quotient* (AQ) yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Kategori atau tingkatan AQ siswa dalam prosesnya bertahan dan mengatasi kesulitan didalam pembelajaran matematika. Kategori tingkat AQ siswa menurut Stoltz (2000) dibedakan menjadi tiga yaitu AQ tinggi (*climbers*), AQ sedang (*campers*), dan AQ rendah (*quitters*).

Sehingga, berdasarkan uraian diatas diharapkan bahwa seorang siswa yang mempunyai AQ tinggi maka ia juga mempunyai kemampuan berpikir kreatif matematis yang baik, sedangkan apabila seorang siswa mempunyai AQ yang sedang maka kemungkinan ia mempunyai kemampuan berpikir kreatif matematis yang cukup baik, dan berbeda dengan siswa yang mempunyai AQ rendah maka akan cenderung mempunyai kemampuan berpikir kreatif matematis yang kurang baik.

