

**PENGARUH *ADVERSITY QUOTIENT* DAN BERPIKIR KREATIF  
TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH  
MATEMATIKA SISWA KELAS VII  
SMP NEGERI 8 PALOPO**



**IAIN PALOPO**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**AYUAMALIAH  
NIM : 15.02.04.0050**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PALOPO  
2019**

**PENGARUH *ADVERSITY QUOTIENT* DAN BERPIKIR KREATIF  
TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH  
MATEMATIKA SISWA KELAS VII  
SMP NEGERI 8 PALOPO**



**IAIN PALOPO**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd.) Pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu  
Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo

**Oleh:**

**AYUAMALIAH  
NIM : 15.02.04.0050**

Pembimbing 1 : Dr. Subekti Masri, M.Sos.I

Pembimbing 2 : Muh.Ihsan, S.Pd.,M.Pd

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PALOPO  
2019**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi yang berjudul "**Pengaruh Adversity Quotient Dan Berpikir Kreatif Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas VII Smp Negeri 8 Palopo**" yang ditulis oleh **Ayu Amaliah**, dengan NIM. 15 0204 0050, Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari **Jum'at, 20 September 2019 M**, bertepatan pada tanggal **20 Muharram 1441 H**, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Palopo, 20 September 2019 M**  
**20 Muharram 1441 H**

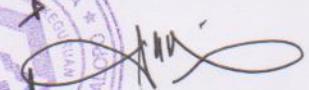
### TIM PENGUJI

- |                                       |                   |         |
|---------------------------------------|-------------------|---------|
| 1. Dr.Subekti Masri, M.Sos.I          | Ketua Sidang      | (.....) |
| 2. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd        | Sekretaris Sidang | (.....) |
| 3. Alia Lestari, M.Si                 | Penguji I         | (.....) |
| 4. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, M.Pd. | Penguji II        | (.....) |
| 5. Dr.Subekti Masri, M.Sos.I          | Pembimbing I      | (.....) |
| 6. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd.       | Pembimbing II     | (.....) |

IAIN PALOPO

### Mengetahui

Rektor IAIN Palopo  
  
**Dr. Abdal Pirol, M.Ag.**  
NIP. 19691140 199403 1 004

Dekan Fakultas Tarbiyah  
Dan Ilmu Keguruan  
  
**Dr. Nurdin K, M.Pd.**  
NIP. 19681231 199903 1 014

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Amaliah  
NIM : 15.02.04.0050  
Program Studi : Tadris Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya, bukan plagiasi, atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain, yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi, adalah karya saya sendiri, selain kutipan ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Palopo, Agustus 2019



Ayu Amaliah  
NIM.15.02.04.0050

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ  
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah Swt., atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh *Adversity Quostient* dan Berpikir Kreatif terhadap Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Palopo”** dapat terselesaikan dengan bimbingan, arahan, dan perhatian, serta tepat pada waktunya walaupun dalam bentuk yang sederhana.

Shalawat dan salam atas junjungan Nabi Besar Muhammad Saw., yang merupakan suri tauladan bagi semua umat Islam selaku para pengikutnya. Semoga kita menjadi pengikutnya yang senantiasa mengamalkan ajarannya hingga akhir hayat kita.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penulisan skripsi ini ditemui berbagai kesulitan dan hambatan, tetapi dengan penuh keyakinan dan motivasi yang tinggi untuk menyelesaikannya, serta bantuan, petunjuk, saran dan kritikan yang sifatnya membangun, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sebagai mana mestinya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda, ibunda, dan adinda tercinta (Muslimin, Hadirah, dan Nurul Hikmah) atas segala do'a dan hal terbaik yang telah diberikan kepada penulis sejak lahir hingga seperti saat ini dan dengan sabar membimbing, dan merawat penulis hingga sampai ke tahap ini. Sehubungan

dengan hal tersebut, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo yang telah membina dan berupaya meningkatkan mutu perguruan tinggi tempat penulis menimba ilmu pengetahuan. Bapak Dr. H. Muammar Arafat, M.H, selaku Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Ahmad Syarif Iskandar, M.M selaku Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Muhaemin, MA selaku Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama yang telah memberikan waktu, tenaga dan pikiran, membantu dan membimbing penulis selama menempuh pendidikan di IAIN Palopo.

2. Bapak Dr. Nurdin K., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd selaku Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. A. RiaWarda M.Ag selaku Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan Dra. Nursyamsi, M.Pd.I selaku Bidang Kemahasiswaan dan Kerja Sama yang telah banyak membantu serta memberikan masukan pengetahuan kepada penulis.

3. Bapak Muh. Hajarul Aswad A, S.Pd., M.Si, selaku ketua Program Studi Tadris Matematika, dan Ibu Nilam Permatasari, S.Pd., M.Pd selaku Sekertaris Program Studi Tadris Matematika beserta seluruh dosen dan staf di Program Studi Tadris Matematika yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak Dr. Subekti Masri, M.Sos.I dan Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II atas bimbingan, arahan, dan masukannya selama dalam penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Alia Lestari M.Si dan ibu Lisa Aditya Dwiwansyah Musa S.Pd., M.Pd selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.

6. Bapak Madehang, S.Ag.,M.Pd selaku Kepala Perpustakaan IAIN Palopo yang telah memberikan peluang untuk membaca dan mengumpulkan buku-buku literatur dan melayani penulis dalam keperluan studi kepustakaan.

7. Seluruh Dosen serta seluruh Staf pegawai IAIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya mengumpulkan literature yang berkaitan dengan pembahasan skripsi.

8. Kepala SMP Negeri 8 Palopo beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.

9. Kepada teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Tadris Matematika angkatan 2015 (Reskiana, Dian Apriana, Devita Oktaviana Della Safira, Nirmala, Reski Ayu, Nur Ma'wiyah, yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran serta motivasi dalam menyusun skripsi ini.

Palopo, Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Definisi Operasional & Ruang Lingkup Penelitian .....	10
F. Hipotesis Penelitian .....	11
<b>BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>13</b>

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	13
B. Adversity Quostient .....	17
C. Berpikir Kreatif .....	19
D. PemecahanMasalah.....	21
E. Kerangka Berpikir.....	23

**BAB III METODE PENELITIAN .....25**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
C. Sumber Data.....	26
D. Populasi dan Sampel.....	27
E. Instrumen Penelitian .....	29
F. Teknik Analisis Data.....	38
G. Uji Hipotesis.....	40

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....42**

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	42
B. Hasil Penelitian .....	48
C. Pembahasan.....	57

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	61
B. Implikasi Penelitian .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>66</b>

**RIWAYAT HIDUP**



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	15
Tabel 2.2	Indikator <i>Adversity Quotient</i> .....	18
Tabel 2.3	Indikator Berpikir Kreatif .....	21
Tabel 2.4	Indikator Pemecahan Masalah .....	23
Tabel 3.1	Interpretasi Validitas Isi .....	32
Tabel 3.2	Validator Instrumen Penelitian .....	32
Tabel 3.3	Data Validasi Angket <i>Adversity Quotient</i> .....	33
Tabel 3.4	Data Validasi Angket Berikir Kreatif .....	33
Tabel 3.5	Data Validasi Angket PemecahanMasalah .....	34
Tabel 3.6	Interpreyasi Reliabilitas .....	35
Tabel 3.7	Reliabilitas <i>Adversity Quotient</i> .....	36
Tabel 3.8	Reliabilitas Berpikir Kreatif.....	36
Tabel 3.9	Reliabilitas Pemecahan Masalah.....	36
Tabel 4.1	Perincian Jumlah Bangunan SMP Negeri 8 Palopo.....	44
Tabel 4.2	Nama-nama Guru dan Tenaga Administrasi .....	45
Tabel 4.3	Perolehan Presentase Kategorisasi <i>Adversity Quotient</i> .....	49
Tabel 4.4	Perolehan Persentase Kategorisasi Berpikir Kreatif .....	50
Tabel 4.5	Perolehan Persentase Kategorisasi Tes Pemecahan Masalah .....	51
Tabel 4.6	Uji Normalitas .....	52

Tabel 4.7	Uji Homogenitas .....	52
Tabel 4.8	Uji Lineritas .....	53
Tabel 4.9	Uji Multikolineritas .....	54
Tabel 4.10	Uji Regresi .....	54
Tabel 4.11	Uji T .....	55
Tabel 4.12	Uji F .....	56



**IAIN PALOPO**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pikir .....	24
Gambar 3.1	Paradigma Ganda dengan Dua Variabel Independen $X_1$ dan $X_2$ dan Satu Variabel Dependen.....	25
Gambar 4.1	Papan Nama SMP Negeri 8 Palopo .....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Uji Coba Instrumen <i>Adversity Quostient</i> .....	66
Lampiran 2	Uji Coba Instrumen Berpikir Kreatif.....	68
Lampiran 3	Uji Coba Instrumen Pemecahan Masalah Matematika.....	70
Lampiran 4	Uji Frekuensi <i>Adversity Quostient</i> .....	74
Lampiran 5	Uji Frekuensi Berpikir Kreatif.....	77
Lampiran 6	Uji Frekuensi Pemecahan Masalah.....	81
Lampiran 7	Uji Normalitas.....	84
Lampiran 8	Uji Homogen.....	86
Lampiran 9	Uji Lineritas.....	87
Lampiran 10	Uji Multikolineritas.....	97
Lampiran 11	Uji T.....	90
Lampiran 12	Uji F.....	90
Lampiran 13	Hasil Angket.....	91
Lampiran 14	Lembar Validasi Ahli.....	107
Lampiran 15	Dokumentasi.....s.....	141
Lampiran 16	Persuratan Persuratan.....	142

## DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

IAIN	: Institut Agama Islam Negeri
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
NPSN	: Nomor Pokok Sekolah Nasional
SSN	: Sekolah Standar Nasional
STN	: Sekolah Tehnik Negeri
SPSS	: <i>Statistical Product And Service Solution</i>
$X_1, X_2$ dan $y$	: Variabel
$n$	: Jumlah sampel
$N$	: Jumlah populasi
$d^2$	: Prediksi yang di tetapkan
$r$	: skor yang diberikan oleh validator
$lo$	: skor penilaian validitas terendah
$n$	: banyaknya validator
$c$	: skor penilaian validitas tertinggi
$s$	: validator ke-ns
$V$	: Valid
$r_{11}$	: Reliabilitas instrumen.
$K$	: Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal.
$\sigma^2$	: Jumlah varians butir.

$\sigma^2$  : Varians total

$H_0$  : Hipotesis Negatif

$H_1$  : Hipotesis Positif

$\mu$  : Nilai Rata-Rata

$r_X$  : Koefisien korelasi antara variabel x dan y

: Variabel Terikat

$b_0$  : Konstanta

$b_1x_1$  : Koefisien Estimate Variabel

$b_2x_2$  : Koefisien Estimate Variabel

+

: Penjumlahan

: Lebih dari atau sama dengan

<

: Kurang dari

=

: Sama Dengan

$\leq$  : Kurang dari atau sama dengan

% : Persen

$\times$  : Kali

$\div$  : Bagi

/ : Atau



IAIN PALOPO

## ABSTRAK

**Ayu Amaliah, 2019.** “*Pengaruh Adversity Quotient Dan Berpikir Kreatif Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo*”. Skripsi Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, **Pembimbing (1) Dr.Subekti Masri, M.Sos.I. Pembimbing (2) Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd.**

---

**Kata Kunci : Adversity Quotient, Berpikir Kreatif dan Kemampuan Memecahkan Masalah**

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh *Adversity Quotient* Dan Berpikir Kreatif terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk memperoleh data atau informasi tentang pengaruh *Adversity Quotient* dan berpikir kreatif siswa terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 270 siswa. Pengambilan sampel ditetapkan dengan menggunakan teknik sampel acak dengan rumus solvin. Dan yang terpilih berjumlah 73 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis regresi berganda.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif *Adversity Quotient* (AQ) terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika dengan signifikansi sebesar  $0,03 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 2,212 > t_{tabel} 1,666$ , dan tidak terdapat pengaruh positif berpikir kreatif terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika dengan signifikansi sebesar  $0,415 > 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 0,095 < t_{tabel} 1,666$ , terdapat pengaruh positif *Adversity Quotient* (AQ) dan berpikir kreatif secara bersama-sama terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika dengan signifikansi sebesar  $0,076 > 0,05$  dan nilai  $F_{hitung} 2,675 \leq F_{tabel} 3,13$  dengan  $\alpha = 0,05$ .

Implikasi penelitian Kepada guru di SMP Negeri 8 Palopo agar lebih meningkatkan *Adversity Quotient* (AQ) yang dimiliki oleh setiap individu agar mampu mengatasi setiap kesulitan yang dihadapi dan kiranya membimbing siswa dengan memberikan soal-soal kemampuan memecahkan masalah yang bervariasi agar siswa dapat terbiasa berpikir kreatif. Kepada peneliti selanjutnya agar memperhatikan angket yang telah dibagikan agar responden mengerjakan angket sesuai dengan apa yang dialaminya.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar juga memecahkan persoalan matematika. Karena masing – masing peserta didik memiliki kepribadian yang unik dan berbeda-beda, maka kemampuan peserta didik dalam menghadapi kesulitan tersebut tentunya juga akan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Maka dari sinilah *Adversity Quotient (AQ)* dan berpikir kreatif dianggap memiliki peran terhadap pemecahan masalah matematika.

Stoltz mengemukakan bahwa *Adversity Quotient* merupakan kesulitan yang dihadapi oleh seseorang sehingga tidak sedikit orang patah semangat menghadapi tantangan tersebut.<sup>1</sup> Menurut Supardi bahwa *Adversity Quotient* adalah keberhasilan siswa dalam pembelajaran tergantung pada bagaimana cara siswa mengatasi kesulitan yang ada.<sup>2</sup> Dari kedua pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa *Adversity Quotient* merupakan suatu kemampuan kecerdasan seseorang dalam menghadapi kesulitan.

Stoltz mengelompokkan orang dalam tiga kategori *AQ*, yaitu : *climber* (*AQ* tinggi), *camper* (*AQ* sedang), dan *quitter* (*AQ* rendah). *Climber* merupakan kelompok orang yang memilih untuk terus bertahan dan berjuang menghadapi

---

<sup>1</sup>Wahyu Hidayat, *Adversity Quotient* dan Penalaran Kreatif Matematis Siswa Sma Dalam Pembelajaran Argument Driven Inquiry Pada Materi Turunan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.2, No. 1, April 2017.

<sup>2</sup>Wahyu Hidayat dan ratna Sariningsih, Kemampuan pemecahan masalah matematis dan *adversity quotient* siswa smp melalui pembelajaran open ended, *Jurnal JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* Maret 2018 Vol. 2 No. 1, h. 112. diakses 19/09/2018.

berbagai macam hal yang akan terus menerjang, baik itu berupa masalah, tantangan, hambatan, serta hal – hal lain yang terus dapat setiap harinya. *Campers* merupakan kelompok orang yang sudah memiliki kemauan untuk berusaha menghadapi masalah dan tantangan yang ada namun mereka berhenti karena merasa sudah tidak mampu lagi , sedangkan *Quitters* merupakan kelompok orang yang kurang memiliki kemauan untuk menerima tantangan dalam hidupnya<sup>3</sup>. Adapun indikator *Adversity Quotient* yang dimaksud adalah; (1) memiliki keyakinan,(2) bertanggung jawab, dan (3) fokus menyelesaikan tugas.<sup>4</sup>

Dampak positif *Adversity Quotient* dianggap dapat mendukung keberhasilan siswa dalam meningkatkan motivasi berprestasi. Siswa yang memiliki AQ tinggi tentu lebih mampu mengatasi kesulitan yang sedang dihadapi. Dampak negatif bagi siswa dengan tingkat AQ lebih rendah cenderung menganggap kesulitan sebagai akhir dari perjuangan dan menyebabkan motivasi berprestasi siswa menjadi rendah. Dari penjabaran dan hasil penelitian di atas dapat dikatakan bahwa siswa yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) tinggi akan mampu menyelesaikan hambatan dihadapannya dan meraih prestasi dalam belajarnya termasuk dalam pelajaran matematika.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>Eko Setyaningsih, penerapan PjBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif hasil belajar substansi genetika bagi siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 5 surakarta semester 1 tahun pelajaran 2017/2018, SMA Negeri Surakarta, h. 5. <https://books.google.co.id/books>, diakses 12/05/2019.

<sup>4</sup>Nurlindasari, Hubungan *Adversity Quotient* (AQ) dan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMK NEGERI 2 Palopo,*Skripsi* IAIN Palopo, 2019, h.19.

<sup>5</sup>Nurhayati dan Noram Fajrianti, Pengaruh *Adversity Quotient* (Aq) Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Matematika, *jurnal formatif* 3(1): 74,

Aspek psikologis dalam pembelajaran matematika menyebutkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu: memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Satu di antara aspek psikologis tersebut adalah kecerdasan seseorang dalam menghadapi kesulitan yang dikenal dengan nama *Adversity quotient*<sup>6</sup>.

Kreativitas sebagai pendorong (*perss*) yang datang dari diri sendiri (internal) berupa hasrat dan motivasi yang kuat untuk berkreasi. Defenisi kreativitas dari segi “hasil” (*product*) seperti dikemukakan oleh Baron: *Creativity is the ability to bring something new into existence*. Ringkasnya, segala sesuatu yang diciptakan oleh seseorang sebagai hasil keunikan pribadinya dalam interaksi dengan lingkungannya<sup>7</sup>.

Sebagaimana firman Allah dalam QS al-Imran

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ﴿١٩٠﴾

IAIN PALOPO

Terjemahnya:

“ Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal”<sup>8</sup>

---

<https://media.neliti.com/media/publications/234891-pengaruh-adversity-quotient-aq-dan-motiv-2b0ac673.pdf>. Diakses 25/06/2019.

<sup>6</sup>Wahyu Hidayat dan ratna Sariningsih, Op.cit

<sup>7</sup>Monty P.Satiadarma, Fielis E. Waruwu, Mendidik Kecerdasan pedoman bagi orang tua dan guru dalam mendidik anak cerdas, (Jakarta,Pustaka Populer Obor), 2003, h. 108.

<sup>8</sup>Departemen Agama RI., Al-Qur'an dan terjemahannyaB andung: CV Penerbit Diponegoro, 2008.

Dari ayat di atas dijelaskan bahwasanya bagi orang-orang yang mampu berpikir akan selalu mengingat Allah SWT yang menciptakan siang dan malam menunjukkan bahwa Allah maha besar dan segala ciptaan Allah hanya dapat di ketahui bagi mereka yang menggunakan pikirannya untuk berpikir.

Berpikir kreatif yang baik tentunya akan membawa dampak yang baik pula pada prestasi belajar siswa. Proses berpikir siswa dapat berjalan dengan baik jika terdapat peran serta guru yang nantinya dapat membantu siswa untuk mendapatkan hasil yang baik dan benar sesuai dengan yang diinginkan. Peran serta guru tersebut misalnya bisa dilakukan dengan menanyakan kembali hasil yang telah diperoleh siswa sesuai dengan apa yang ada di pikirannya. Dengan demikian, guru akan mengetahui sampai dimana pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Selain itu, dengan menanyakan kembali hasil yang telah diperoleh siswa maka guru dapat mengetahui kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa tersebut dalam menyelesaikan masalah matematika<sup>9</sup>.

Dampak positif berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika adalah: meningkatkan keunggulan kompetitif, meningkatkan produktivitas, mengatasi masalah, mengatasi kegagalan, mengatasi kebosanan. Dampak negatif berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah jika seseorang memaksakan dirinya untuk berpikir kreatif maka psikologinya bisa berpengaruh

---

<sup>9</sup>Rany Widyastuti, Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika berdasarkan Teori Polya ditinjau dari *Adversity Quotient* Tipe Climber, Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 6, No. 2, 2015, Hal 183 – 193.

untuk bisa mencapai apa yang diinginkan sehingga akan terobsesi dengan apa yang diinginkan.<sup>10</sup>

Hasil penelitian Anwar mengenai keterkaitan antara kreativitas dan prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh secara positif terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian, jika hasil belajar siswa rendah, maka dapat dimungkinkan salah satu faktor besar yang mempengaruhinya adalah kreativitas siswa tersebut. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa jika prestasi belajar siswa kurang baik, maka kreativitas siswa juga dimungkinkan rendah. Data mengenai daya serap pada materi luas bidang datar pada tahun 2014/2015 siswa di Kabupaten Karanganyar menunjukkan presentase 56,46%, dimana daya serap tersebut lebih rendah dibandingkan dengan materi lain yang dapat mencapai 89,77%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar matematika siswa khususnya materi luas bangun datar masih rendah, sehingga menunjukkan kreativitas siswa yang masih rendah.<sup>11</sup>

Menurut Potur dan Barkul berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif orisinal dan proses pemecahan masalah. Anyana menyatakan berpikir kreatif

---

<sup>10</sup> Agus prianggono, Analisis proses berpikir kreatif Siswa sekolah menengah kejururuan (smk) dalam pemecahan dan pengajuan masalah matematika pada materi persamaan kuadrat, surakarta. <https://media.neliti.com/media/publications/118800-ID-analisis-proses-berpikir-kreatif-siswa-s.pdf>.

<sup>11</sup>Isnaeni Umi Machromah, Analisis Proses dan Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Smp dalam Pemecahan Masalah Bentuk soal cerita materi lingkaran ditinjau dari Kecemasan Matematika, *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* Vol.3, No.6, hal 613-624 Agustus 2015 ISSN: 2339-168, <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>.

adalah proses untuk menemukan dan mengembangkan ide yang asli (orisinil), berhubungan dengan konsep yang menekankan aspek berfikir rasional.<sup>12</sup>

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berfikir kreatif adalah suatu proses Keterampilan berfikir lancar (fluency), keterampilan berfikir luwes (flexibility), keterampilan berfikir orisinal (originality), dan keterampilan memperinci (elaboration) dalam memecahkan masalah. Adapun indikator kreativitas belajar matematika; (1) keterampilan berfikir lancar, (2) keterampilan berfikir luwes, (3) keterampilan berfikir orisinal (originality), dan (4) keterampilan memperinci.<sup>13</sup>

Menurut Siswono pemecahan masalah adalah suatu proses atau upaya individu untuk merespon atau mengatasi halangan atau kendala, ketika suatu jawaban atau metode jawaban belum tampak jelas.<sup>14</sup> Menurut Solso pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk melakukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik.<sup>15</sup> Kemampuan

---

<sup>12</sup>Eko Setyaningsih, op.cit.,h. 72.

<sup>13</sup>Muhammad Ihsan, Pengaruh Metakognisi dan Motivasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba, Al-Khwarizmi: *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Oktober 2016, Vol.4, No.2, hal.129-140 ISSN(P): 2527-3744; ISSN(E):2541-6499 <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khwarizmi>.

<sup>14</sup>Ninip chanifah, Profil Pemecahan Masalah Kontekstual Geometri Siswa Smp Berdasarkan *Adversity Quotient (Aq)*, *Jurnal APOTEMA*, Vol. 1, No. 2, Juni 2015, h. 61.

<sup>15</sup>Zahra Chairani, *Metakognisi siswa dalam pemecahan masalah matematika*, (Deepublish: CV Budi Utama, 2016),h.62.

pemecahan masalah matematika dalam penelitian ini adalah menerapkan strategi menyelesaikan masalah diluar atau didalam matematika, Salah satu langkah pemecahan masalah adalah langkah menurut Polya Langkah-langkah dalam pembelajaran pemecahan masalah menurut Polya ada empat diantaranya; (1) memahami masalah, (2) menentukan rencana strategi pemecahan masalah, (3) menyelesaikan strategi penyelesaian masalah, dan (4) memeriksa kembali jawaban yang diperoleh.<sup>16</sup> Dari kedua pendapat di atas pemecahan masalah menurut peneliti adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang dalam memahami masalah, menentukan rencana strategi pemecahan masalah, menyelesaikan strategi penyelesaian masalah, dan memeriksa kembali jawaban yang diperoleh.

Hasil observasi di kelas VII SMP Negeri 8 Palopo yang dilakukan peneliti, cara peserta didik dalam memecahkan masalah matematika berbeda – beda. Sebagian besar peserta didik hanya mau mengerjakan soal seperti yang dicontohkan, dan ada juga peserta didik yang menggunakan caranya sendiri yang mereka pahami. Tak hanya itu, pembelajaran yang dilakukan juga cenderung secara konvensional, dimulai dengan menjelaskan teori, memberikan contoh – contoh soal dan diakhiri dengan latihan soal. Hal ini dilakukan secara klasikal dengan metode ceramah sebagai metode utama. Prosedur semacam ini akan membuat peserta didik memperoleh pengetahuan semata – mata secara prosedural

---

<sup>16</sup>Sutarto Hadi, Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Di Sekolah Menengah Pertama, *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 2, Nomor 1, Pebruari 2014, h. 53 – 61.

dan sangat sering berpikir konvergen dalam memecahkan masalah sehingga pengembangan kreativitas peserta didik menjadi terhambat<sup>17</sup>.

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti ” *Pengaruh Adversity Quotient dan Berpikir Kreatif terhadap kemampuan memecahkan masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Palopo*”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah *Adversity Quotient* berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika siswa kelas VII SMPN 8 Palopo?
2. Apakah berpikir kreatif berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika siswa kelas VII SMPN 8 Palopo?
3. Apakah *Adversity Quotient* dan berfikir kreatif berpengaruh secara simultan terhadap kemampuan memecahkan masalah?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh data atau informasi tentang pengaruh *Adversity Quotient* dan berpikir kreatif siswa terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo:

1. Mengetahui pengaruh *Adversity Quotient* terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa kelas VII SMPN 8 Palopo.

---

<sup>17</sup>Eka Satriani, SMPN 8 Palopo, pukul 11:05.

2. Mengetahui pengaruh berpikir kreatif terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa kelas VII SMPN 8 Palopo.
3. Mengetahui pengaruh *Adversity Quotient* dan berfikir kreatif siswa terhadap kemampuan memecahkan masalah.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi yang jelas tentang ada atau tidaknya pengaruh *Adversity Quotient* dan berpikir kreatif terhadap pemecahan masalah. Informasi tersebut diharapkan mampu memberikan manfaat secara praktis maupun teoritis yaitu:

1. Secara teoretis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama yang berhubungan dengan pemecahan masalah.
  - b. Menjadikan bahan masukan untuk kepentingan pengembangan ilmu bagi pihak yang berkepentingan guna menjadikan penelitian lebih lanjut terhadap objek sejenis atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini.
2. Secara Praktis
  - a. Apabila ternyata ada pengaruh *Adversity Quotient* dan berpikir kreatif terhadap pemecahan masalah memperoleh pemahaman tentang pentingnya *Adversity Quotient* dan berpikir kreatif terhadap pemecahan masalah.

- b. Menambah wawasan bagi para praktisi pendidikan tentang *Adversity Quotient* dan berpikir kreatif siswa dalam pemecahan masalah matematika.

## E. Definisi Oprasional Variabel dan Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Definisi Oprasional

Definisi oprasional untuk menghindari kesalah pahaman para pembaca maka di dalam definisi oprasional ini penulis akan menguraikan kata-kata yang sulit di mengerti dan kurang di pahami antaranya sebagai berikut:

#### a. *Adversity Quotient*

Dalam penelitian ini, *Adversity Quotient* yang dimaksud adalah suatu bentuk kecerdasan seseorang dalam menghadapi kesulitan dimana mereka (1) memiliki keyakinan,(2) bertanggung jawab, dan (3) fokus menyelesaikan tugas. Dalam penelitian ini untuk variabel *Adversity Quotient* diukur menggunakan angket.

Adapun pengertiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki keyakinan itu merupakan keyakinan pada diri sendiri untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepada kita.
- 2) Bertanggung jawab merupakan perbuatan yang harus dilakukan untuk menanggung segala sesuatu hal yang muncul sebagai akibat dari dilakukannya sesuatu aktiitas tertentu.
- 3) Fokus menyelesaikan tugas dapat menyelesaikan tugas-tugas penting dan efisien.

### b. Berpikir Kreatif

Dalam penelitian ini, Proses berpikir kreatif yang dimaksudkan oleh peneliti adalah suatu proses dimana keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan memperinci (*elaboration*). Dalam penelitian ini untuk variabel *berpikir kreatif* diukur menggunakan angket.

### c. Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika

Kemampuan memecahkan masalah adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang dalam memahami masalah, menentukan rencana strategi pemecahan masalah, menyelesaikan strategi penyelesaian masalah, dan memeriksa kembali jawaban yang diperoleh. Dalam penelitian ini untuk variabel *Kemampuan memecahkan masalah matematika* diukur menggunakan tes pemecahan masalah matematika.

## F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah pengaruh proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika terhadap dari Adversity Questiont:

1.  $H_0 : \rho_{X_1Y} = 0$

$$H_1 : \rho_{X_1Y} \neq 0$$

2.  $H_0 : \rho_{X_2Y} = 0$

$$H_1 : \rho_{X_2Y} \neq 0$$

3.  $H_0 : \rho_{X_1X_2Y} = 0$

$$H_1 : \rho_{X_1X_2Y} \neq 0$$

Keterangan:

a)  $H_0$ : tidak terdapat pengaruh yang signifikan *Adversity Quotient* terhadap pemecahan masalah.

$H_1$ : terdapat pengaruh yang signifikan *Adversity Quotient* terhadap pemecahan masalah.

b)  $H_0$  : tidak terdapat pengaruh yang signifikan berpikir kreatif terhadap pemecahan masalah.

$H_1$ : terdapat pengaruh yang signifikan berpikir kreatif terhadap pemecahan masalah.

c)  $H_0$  : tidak terdapat pengaruh signifikan *Adversity Quotient* dan Berpikir kreatif terhadap pemecahan masalah.

$H_1$  : terdapat pengaruh signifikan *Adversity Quotient* dan Berpikir kreatif terhadap pemecahan masalah.

d)  $\rho_{X_1y}$  : *Adversity Quotient* terhadap Kemampuan Memecahkan masalah.

e)  $\rho_{X_2y}$  : Berpikir Kreatif terhadap Kemampuan Memecahkan masalah.

f)  $\rho_{X_1X_2y}$  : *Adversity Quotient* dan berpikir kreatif terhadap kemampuan memecahkan masalah.

## BAB II

### TINJAUAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, *Level berpikir geometri menurut teori van hiele berdasarkan kemampuan geometri dan perbedaan gender siswa kelas VII SMPN 8 Pare-Pare*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan level berpikir geometri menurut teori Van Hiele berdasarkan kemampuan geometri dan perbedaan gender. Hasil penelitian menunjukkan: (a) subjek LT berada pada level 2 pra pengurutan (level 2 belum maksimal), subjek kurang memahami hubungan antarbangun dalam membangun definisi, (b) subjek PT berada pada level 2 pra pengurutan (level 2 belum maksimal), subjek kurang memahami hubungan antarbangun dalam membangun definisi, (c) subjek LR berada pada level 1 analisis, subjek dapat menentukan sifat-sifat suatu bangun sedangkan (d) subjek PR berada pada level 1 analisis, subjek dapat menentukan sifat-sifat suatu bangun.<sup>1</sup>

Leonard, *Pengaruh Adversity Quotient (AQ) dan kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar matematika*, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Adversity Quotient (AQ)* dan kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar matematika. Penelitian ini adalah penelitian survei

---

<sup>1</sup>Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, *Level Berpikir Geometri Menurut Teori Van Hiele Berdasarkan Kemampuan Geometri dan Perbedaan Gender Siswa Kelas VII SMPN 8 Pare-Pare*, Al-Khwarizmi: *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Oktober 2016, Vol.4, No.2, hal.103-116 ISSN(P): 2527-3744; ISSN(E):2541-6499 ©2016 Tadris Matematika IAIN Palopo, <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khwarizmi>.

korelasional, dengan populasi siswa kelas VIII SMPN 251 Jakarta yang dilaksanakan pada bulan Maret hingga Juli 2013. Sampel diambil dengan teknik *sample random sampling* sejumlah 57 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis regresi berganda. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh terdapat pengaruh positif *Adversity Quotient* (AQ) dan kemampuan berpikir kritis secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika.<sup>2</sup>

Nuni Nurmala, *Pengaruh habits of mind (kebiasaan berpikir) terhadap pemecahan masalah matematika siswa smp*, Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Peneliti berperan sebagai observer, memberikan soal tes dan angket pada siswa. Instrumen tes berupa uraian dan angket *Habits Of Mind* (kebiasaan berpikir). Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII. Peneliti menggunakan indikator pemecahan masalah memahami masalah, menyusun rencana pemecahan, melaksanakan rencana penyelesaian, memeriksa kembali. Dari hasil tes yang diberikan, *Habits Of Mind* mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa dan siswa terhambat pada indikator melaksanakan rencana penyelesaian dan memeriksa kembali jawaban.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Leonard, Pengaruh adversity quotient (AQ) dan kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar matematika, *Perspektif Ilmu Pendidikan* - Vo1. 28 No. 1 April 2014.

<sup>3</sup>Nuni Nurmala, Pengaruh habits of mind (kebiasaan berpikir) terhadap pemecahan masalah matematik siswa smp, *Journal On Education* Volume 01S, No. 02, Februari, hal. 163-168163.

Ika Meika, *Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa sma*, Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan BKPM siswa di kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Metode penelitian adalah penelitian deskriptif dengan subjek siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri dengan akreditasi A yang ada di Kabupaten Pandeglang sebanyak 133 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes soal uraian. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 12,88; rata-rata kemampuan pemecahan masalah sebesar 16,30. Ini berarti kedua kemampuan tersebut masih tergolong rendah.<sup>4</sup>

Tabel 2.1

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi, Jurnal, Tesis, dll) Penerbit dan tahun penerbit.	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, <i>Level berpikir geometri menurut teori van hiele berdasarkan kemampuan geometri dan perbedaan gender siswa kelas VII SMPN 8 Pare-Pare,</i>	Memecahkan masalah	Peneliti sebelumnya membahas tentang: <ul style="list-style-type: none"> <li>) Level berpikir geometri menurut teori van hiele</li> <li>) kemampuan geometri</li> <li>) perbedaan gender</li> </ul>	Hasil penelitian menunjukkan: (a) subjek LT berada pada level 2 pra pengurutan (level 2 belum maksimal), subjek kurang memahami hubungan antarbangun dalam membangun definisi, (b) subjek PT berada pada level 2 pra pengurutan (level 2 belum maksimal), subjek kurang memahami hubungan antarbangun dalam membangun definisi, (c) subjek LR berada pada level 1 analisis, subjek dapat

<sup>4</sup>Ika Meika, *Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa sma*, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, JPPM Vol. 10 No. 2 (2017).

				menentukan sifat-sifat suatu bangun sedangkan (d) subjek PR berada pada level 1 analisis, subjek dapat menentukan sifat-sifat suatu bangun.
2.	Leonard. <i>Pengaruh Adversity Quotient (AQ) dan kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar matematika,</i> Jakarta, Jurnal, 2014.	<i>Adversity Quotient (AQ)</i>	Peneliti sebelumnya membahas tentang: ) berpikir kritis ) prestasi belajar matematika.	Hasil perhitungan diperoleh terdapat pengaruh positif <i>Adversity Quotient (AQ)</i> dan kemampuan berpikir kritis secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika.
3.	Nuni Nurmala, <i>Pengaruh habits of mind (kebiasaan berpikir) terhadap pemecahan masalah matematika siswa smp,</i> Siliwangi, Journal On Education Volume 01S, No. 02, Februari, hal. 163-168163.	pemecahan masalah matematika	Peneliti sebelumnya membahas tentang habits of mind (kebiasaan berpikir)	Habits Of Mind mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa dan siswa terhambat pada indikator melaksanakan rencana penyelesaian dan memeriksa kembali jawaban.
4.	Ika Meika, <i>Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa sma,</i> kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten, JPPM Vol. 10 No. 2 (2017).	) Berpikir Kreatif. ) Pemecahan masalah matematika.		Hasil menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif sebesar 12,88; rata-rata kemampuan pemecahan masalah sebesar 16,30. Ini berarti kedua kemampuan tersebut masih tergolong rendah.

## B. Kajian Pustaka

### a) *Adversity Quotient* (AQ)

Menurut Supardi keberhasilan siswa dalam pembelajaran tergantung pada bagaimana cara siswa mengatasi kesulitan yang ada. Cara mengatasi kesulitan setiap orang berbeda-beda. Demikian pula, tingkat kecerdasan seseorang relative berbeda. Kecerdasan dalam menghadapi suatu kesulitan termasuk salah satu jenis *Adversity Quotient*. *Adversity Quotient* merupakan kecerdasan individu dalam mengatasi setiap kesulitan yang muncul. *Adversity Quotient* sering diidentikkan dengan daya juang untuk melawan kesulitan. *Adversity Quotient* dianggap sangat mendukung keberhasilan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar. Siswa yang memiliki *adversity quotient* tinggi tentu lebih mampu mengatasi kesulitan yang sedang dihadapi. Namun, bagi siswa dengan tingkat *Adversity Quotient* lebih rendah cenderung menganggap kesulitan sebagai akhir dari perjuangan dan menyebabkan prestasi belajar siswa menjadi rendah<sup>5</sup>.

Menurut stoltz dalam Rekma Mustika mengatakan bahwa mengajukan teori mengenai *Adversity Quotient* yang menurutnya dapat menjebatani IQ dan EQ seseorang individu atau siswa *Adversity Quotient* dapat mengubah hambatan menjadi sebuah peluang karena kecerdasan ini menjadi penentu seberapa jauh individu mampu bertahan dalam menghadapi kesulitan.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup>Wahyu Hidayat dan ratna Sariningsih, Kemampuan pemecahan masalah matematis dan adversity quotient siswa smp melalui pembelajaran open ended, *Jurnal JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika) Maret 2018 Vol. 2 No. 1*, h. 112. diakses 19/09/2018.

<sup>6</sup>Rekma Mustika, Hubungan *Self Confidence* dan *Adversity Quotient* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, *jurnal pendidikan* Vol 18, No. 2. Diakses 17/09/2019

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan seseorang siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika, dapat dipengaruhi oleh kepercayaan kemampuan diri yang muncul dari suatu proses positif, dan dapat juga dilihat dari daya juang atau kegigihan sehingga dapat mendorong seseorang untuk mengeluarkan kemampuannya dalam menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan matematika.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Adversity Quostient* (AQ) merupakan suatu bentuk kecerdasan seseorang dalam mengatasi sebuah tantangan saat terjadi kesulitan. Adapun Indikator yang akan kita teliti dalam penelitian ini adalah (1) memiliki keyakinan (2) bertanggung jawab (3) fokus dalam menyelesaikan tugas.

**Tabel 2.2**  
**Indikator *Adversity Quostient*:<sup>7</sup>**

No.	Indikator	<i>Adversity Quotient</i>
1.	Memiliki Keyakinan	Keyakinan pada diri sendiri untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan kepada kita.
2.	Bertanggung Jawab	Perbuatan yang harus dilakukan untuk menanggung segala sesuatu hal yang muncul sebagai akibat dari dilakukannya sesuatu aktiitas tertentu.
3.	Fokus Dalam Menyelesaikan Tugas.	Dapat menyelesaikan tugas-tugas penting dan efisien.

*Adversity Quostient* memiliki empat dimensi pokok yang menjadi dasar penyusunan alat ukur AQ, yaitu: (1) pengendalian (*Control*) merupakan respon

---

<sup>7</sup>Nurlindasari, *op.cit*

seseorang terhadap kesulitan, baik lambat maupun spontanitas, (2) kepemilikan (*Origin and Ownership*) merupakan sejauh mana seseorang merasa dapat memperbaiki situasi, (3) jangkauan (*Reach*) merupakan sejauh mana kesulitan yang dihadapi dalam mempengaruhi kehidupannya, dan (4) daya tahan (*Endurance*) mencerminkan bagaimana seseorang mempersepsikan kesulitannya dan dapat bertahan melalui kesulitan tersebut.<sup>8</sup>

#### b) Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah suatu proses yang digunakan ketika kita memunculkan suatu ide baru ataupun menggabungkan ide-ide yang sebelumnya yang belum dilakukan. Berpikir kreatif dilawankan dengan berpikir destruktif melibatkan pencarian kesempatan untuk mengubah sesuatu menjadi lebih baik. Berpikir kreatif tidak secara tegas mengorganisasikan proses, seperti berpikir kritis. Berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pemikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka selubung ide-ide yang menakjubkan dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan.<sup>9</sup>

Menurut Alexander dalam Ali Mahmudi menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk memecahkan masalah, khususnya masalah

---

<sup>8</sup>Wahyu Hidayat, *Adversity Quotient dan Penalaran Kreatif Matematis Siswa SMA dalam Pembelajaran Argument Driven Inquiry pada Materi Turunan Fungsi*, *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.2, No. 1, April 2017, <http://kalamatika.matematika.uhamka.com/index.php/kmk/article/download/50/30>.

<sup>9</sup>fatihatun nurrahmah, profil proses berpikir kreatif siswa kelas X Menurut wallas dalam Memecahkan Masalah pada materi pokok Gerak Lurus ditinjau dari Jenis kelamin dan prestasi belajar fisika, 2015 <http://skripsi.103611032.pdf>, diakses 19/9/2018.

kompleks. Hal demikian dapat dipahami karena menurut Wheeler *et al* Alexander, tanpa kemampuan berpikir kreatif, individu sulit mengembangkan kemampuan imajinatifnya sehingga kurang mampu melihat berbagai alternatif solusi masalah. Hal ini menggambarkan bahwa keterampilan berpikir kreatif memungkinkan seorang individu memandang suatu masalah dari berbagai perspektif sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi kreatif dari masalah yang akan diselesaikan.<sup>10</sup>

Mahmudi di dalam Muhammad Ihsan bahwa dimana kemampuan berpikir kreatif (Kretivitas) diperlukan untuk memecahkan masalah, tanpa kemampuan berpikir kreatif, individu sulit mengembangkan kemampuan imajinatifnya sehingga kurang mampu melihat berbagai alternatif solusi masalah, khususnya masalah kompleks.<sup>11</sup>

Adapun indikator kreativitas belajar matematika; (1) keterampilan berpikir lancar (fluency), (2) keterampilan berpikir luwes (flexibility), (3) keterampilan berpikir orisinal (originality), dan (4) keterampilan memperinci (elaboration).

IAIN PALOPO

---

<sup>10</sup>Ali Mahmudi, Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif. h.9.

<sup>11</sup>Muhammad Ihsan, Pengaruh Metakognisi dan Motivasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba, Al-Khwarizmi: *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Oktober 2016, Vol.4, No.2, hal.129-140 ISSN(P): 2527-3744; ISSN(E):2541-6499 <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khwarizmi>.

**Tabel 2.3**  
**Indikator Berpikir Kreatif:<sup>12</sup>**

NO.	Indikator	Berfikir Kreatif
1.	Keterampilan berpikir lancar (fluency),	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab dengan sejumlah jawaban, jika ada pertanyaan.</li> <li>2. Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah</li> </ol>
2.	Keterampilan berpikir luwes (flexibility),	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar, cerita atau masalah.</li> <li>2. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.</li> </ol>
3.	Keterampilan berpikir orisinal (originality)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menemukan penyelesaian yang baru</li> </ol>
4.	Keterampilan memperinci (elaboration).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban atau penyelesaian masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci.</li> <li>2. Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.</li> </ol>

c) Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.

---

<sup>12</sup>Eko Setyaningsih, penerapan PjBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif hasil belajar substansi genetika bagi siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 5 surakarta semester 1 tahun pelajaran 2017/2018, SMA Negeri Surakarta, h. 5. <https://books.google.co.id/books>, diakses 12/05/2019.

### a. Pemecahan Masalah

Menurut Solso pemecahan masalah adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk melakukan suatu solusi atau jalan keluar untuk masalah yang spesifik<sup>13</sup>. Gagne menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan bentuk belajar yang paling tinggi. Sedangkan menurut Bell, pemecahan masalah matematika akan membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan menganalisis dan kemampuan menggunakannya dalam situasi yang berbeda. Pemecahan masalah juga membantu siswa dalam belajar tentang fakta, skill, konsep dan prinsip-prinsip melalui ilustrasi aplikasi objek-objek matematika dan kaitan antar objek-objek tersebut<sup>14</sup>.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan kemampuan pemecahan masalah matematika adalah suatu aktifitas intelektual untuk mencari penyelesaian masalah matematika yang dihadapi dengan bekal pengetahuan yang dimiliki yang diukur dengan indikator pemecahan masalah matematika. Pengukuran kemampuan pemecahan masalah matematika siswa mengacu pada tahap-tahap pemecahan masalah menurut Polya, dengan penjabaran indikator sebagai berikut: (1) mengidentifikasi masalah meliputi mengidentifikasi informasi yang diketahui dari soal dan mengidentifikasi apa yang ditanyakan dari soal, (2) merencanakan

---

<sup>13</sup>Dr.Zahra Chairani, M.Pd, Metakognisi siswa dalam pemecahan masalah matematika, (Deepublish: CV Budi Utama, 2016), h.62. <https://books.google.co.id/books?id=hAxIDwAAQBAJ&pg=PA64&dq=Pemecahan+masalah+matematika+pengertiannya&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwji3q3O3PzhAhVCmuYKHUrMCEkQ6AEI CjAA#v=onepage&q=Pemecahan%20masalah%20matematika%20pengertiannya&f=true>. diakses 02/05/2019.

<sup>14</sup>Ibid, h.63.

penyelesaian masalah meliputi menentukan cara penyelesaian yang sesuai dan menggunakan informasi yang diketahui untuk mengembangkan informasi baru, (3) menyelesaikan masalah meliputi mensubstitusi nilai yang diketahui dalam cara penyelesaian yang digunakan dan menghitung penyelesaian masalah, dan (4) menginterpretasikan hasil yang diperoleh.

**Tabel 2.4**  
**Indikator Pemecahan Masalah.<sup>15</sup>**

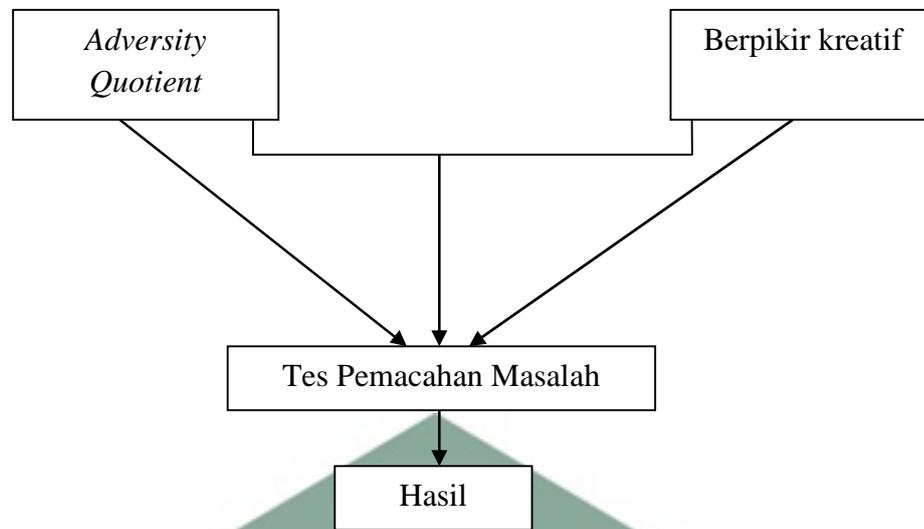
Indikator	Pemecahan Masalah
Mengidentifikasi masalah	Mengidentifikasi informasi yang diketahui dari soal dan mengidentifikasi apa yang ditanyakan dari soal.
Merencanakan penyelesaian masalah	Menentukan cara penyelesaian yang sesuai dan menggunakan informasi yang diketahui untuk mengembangkan informasi baru.
Menyelesaikan masalah	mensubstitusi nilai yang diketahui dalam cara penyelesaian yang digunakan dan menghitung penyelesaian masalah.
Menginterpretasikan hasil yang diperoleh	Menginterpretasikan hasil yang diperoleh.

### C. Kerangka Berpikir

Skema kerangka berpikir ini dibangun berdasarkan asumsi bahwa sangat penting Pengaruh *Adversity Question* dan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika adapun skema berfikir sebagai berikut:

---

<sup>15</sup>Muhammad Ihsan op.cit.



**Bagan 2.1: Gambar Kerangka Berpikir:**



**IAIN PALOPO**

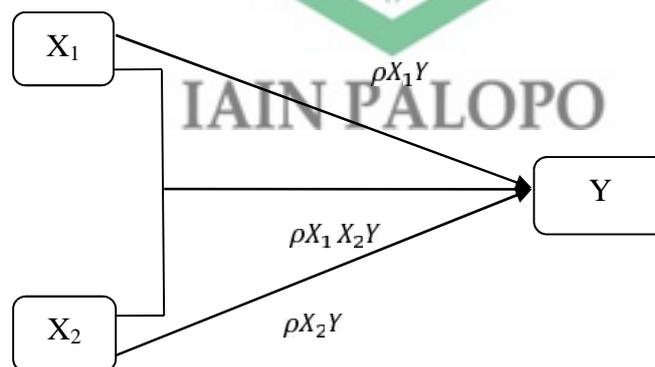
### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *ex post facto* artinya sesudah fakta dan gejala yang diteliti sudah terjadi maka merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas dan terikat telah tersedia dan tinggal melihat dampaknya terhadap variabel. Peneliti ini tidak perlu memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel bebas. Pada penelitian ini, keterikatan antara variabel bebas dengan variabel terikat sudah terjadi secara alami dan peneliti ingin melacak kembali faktor penyebabnya.<sup>1</sup> Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh langsung dan tidak langsung proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika terhadap *Adversity Quotient* siswa.

Adapun desain penelitian *ex post facto* ini antara lain sebagai berikut:



**Gambar 3.1 : Paradigma ganda dengan dua variabel independen  $X_1$  dan  $X_2$  dan satu variabel dependen  $Y$ .**

<sup>1</sup>Sukardi., *Metodologi penelitian pendidikan (kompetensi dan prakteknya)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 165.

Keterangan:

$X_1$ : *Adversity Quotient*

$X_2$ : Berpikir kreatif

Y: Kemampuan Memecahkan Masalah

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 8 Palopo Provinsi Sulawesi Selatan yang beralokasi di Jalan. Dr. Ratulangi No.66, Kel. Balandai, Kec. Bara Kota Palopo.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti sebelumnya berkonsultasi kepada pembimbing, setelah disetujui untuk seminar proposal baru setelah itu peneliti melanjutkan konsultasi kepada pembimbing agar disetujui untuk melanjutkan penelitian secara lebih detail, dan peneliti mengambil waktu kurang lebih satu bulan untuk meneliti.

## C. Sumber Data

IAIN PALOPO

### 1. Sumber data Primer

Sumber data primer adalah data otentik atau data yang berasal dari sumber pertama.<sup>2</sup> Sumber data primer ini berasal dari lapangan yang diperoleh melalui

---

<sup>2</sup>Hadari Nawawi dan Mimi Martini, *penelitian Terapan*, (Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 1996), h. 216.

wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur terhadap informan yang berkompeten dan memiliki pengetahuan tentang penelitian ini.<sup>3</sup>

Sumber data primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari orang yang mengetahui secara lebih jelas dan rinci tentang permasalahan yang sedang diteliti dan penelitian ini mencakup pada hasil observasi dan *interview* yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 8 Palopo.

## 2. Sumber data Sekunder

Sumber data sekunder data yang bersumber dari dokumen-dokumen catatan, perekam data-data, dan foto-foto, yang digunakan sebagai data pelengkap. Sumber data sekunder yang dalam penelitian ini diperoleh di kelas VII SMP Negeri 8 Palopo. dari data sekunder ini diharapkan peneliti memperoleh data tertulis yang berkaitan dengan penelitian.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Palopo.

### 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Adapun teknik pengambilan sampel acak yang di gunakan merujuk pada rumus Slovin sebagai berikut:

---

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 215.

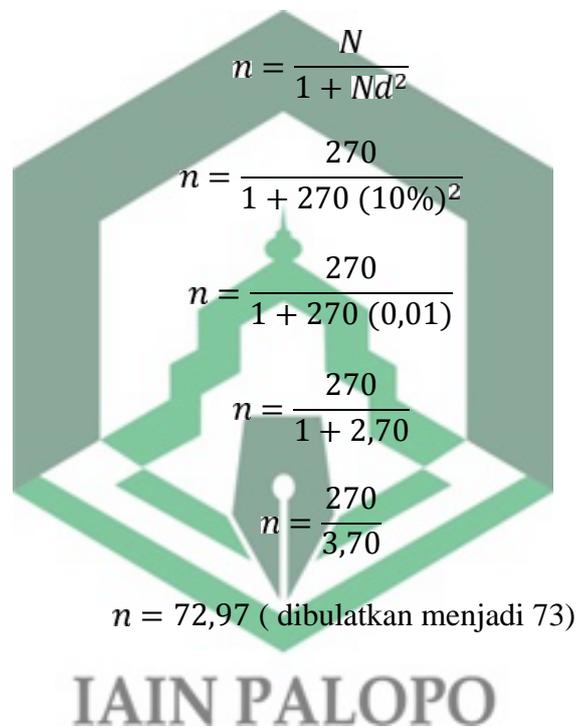
$$n = \frac{N}{1 + Nd^2}$$

Keterangan:

$n$  = Jumlah sampel

$N$  = Jumlah populasi

$d^2$  = Prediksi yang di tetapkan<sup>4</sup>



$$n = \frac{N}{1 + Nd^2}$$

$$n = \frac{270}{1 + 270 (10\%)^2}$$

$$n = \frac{270}{1 + 270 (0,01)}$$

$$n = \frac{270}{1 + 2,70}$$

$$n = \frac{270}{3,70}$$

$n = 72,97$  ( dibulatkan menjadi 73)

IAIN PALOPO

---

<sup>4</sup>Riduwan dan Engkos Achmad Kuncoro, *Cara menggunakan dan memaknai path analysis (Analisis Jalur) Lengkap dengan contoh Tesis dan perhitungan SPSS 17.0*, (Cet. IV; Bandung :Alfabeta, 2012), h. 4

## E. Instrumen Penelitian

Berdasarkan Penelitian ini beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Angket

Angket merupakan suatu daftar pertanyaan-pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh siswa yang menjadi sasaran dari *questionnaire* tersebut ataupun orang lain.<sup>5</sup> Angket *Adversity Quotient* (AQ) dan Berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert* sebagai alat ukur sikap responden terhadap pernyataan yang di berikan. Adapun kategori jawaban terdiri atas 5 alternatif jawaban pilihan yaitu: Selalu (S), Sering (Sr), Kadang-kadang (KK), Jarang (J), Tidak Pernah (TP). Skala pernyataan tentang *Adversity Question* (AQ) dan minat belajar siswa untuk masing-masing butir diberikan sesuai dengan pilihan siswa, yaitu untuk pernyataan positif skornya adalah S = 5, Sr = 4, KK = 3, J = 2, TP = 1 sedangkan untuk pernyataan negatif skornya adalah TP = 5, J = 4, KK = 3, Sr = 2, S = 1.

Pada penelitian ini, sebelum angket digunakan terlebih dahulu instrumen angket diuji coba. Dalam hal ini uji validitas dan releabilitas. Suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur.<sup>6</sup> Uji Validitas ini digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner atau angket. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang

---

<sup>5</sup>Slameto, *Evaluasi pendidikan*, (cet. III; Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 128.

<sup>6</sup>Riduwan, *Pengantar Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 106.

terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Dalam penelitian ini, uji validitas yang digunakan yaitu uji validitas isi oleh beberapa ahli dan uji validitas *item*.

a. Validitas isi

Validitas isi adalah instrumen yang berbentuk tes yang sering digunakan untuk mengukur profesionalisme guru. Sedangkan validitas item merupakan hal yang paling penting dalam pengukuran, terutama kuesioner yang dikembangkan sendiri oleh peneliti.

Validitas ini menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi tersebut terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan butir soal (*item*) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dalam indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.<sup>7</sup>

Rancangan angket diserahkan kepada tiga orang ahli atau validator untuk divalidasi. Validator diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-5 seperti berikut ini:

- Skor 1 : Selalu
- Skor 2 : Sering
- Skor 3 : Kadang-kadang
- Skor 4 : Jarang
- Skor 5 : Tidak Pernah

---

<sup>7</sup>Sugiono, *Ibid.*, h. 129.

Data hasil validasi dikonsultasikan dengan ahli untuk instrumen angket yang berupa pertanyaan atau pernyataan dianalisis dengan berlandaskan teori yang akan diukur tentang aspek-aspek, memberi keputusan dan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari validator. Instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan. Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validitasnya dengan rumus statistik *Aiken's V* berikut:<sup>8</sup>

$$V = \frac{s}{[n(c-1)]}$$

Keterangan:

V = Validasi

s = r - lo

r = skor yang diberikan oleh validator

lo = skor penilaian validitas terendah

n = banyaknya validator

c = skor penilaian validitas tertinggi.

#### b. Uji Validitas Item

Selanjutnya hasil perhitungan validitas isi setiap butirnya dibandingkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut:<sup>9</sup>

<sup>8</sup>Syaifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013). h. 113.

<sup>9</sup>Hasilridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika untuk Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*, (Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2010), h. 81.

**Tabel 3.1**  
**Interprestasi Validitas Isi**

Interval	Interprestasi
0,00 – 0,199	Sangat Tidak Valid
0,20 – 0,399	Tidak Valid
0,40 – 0,599	Kurang Valid
0,60 – 0,799	Valid
0,80 – 1,00	Sangat Valid

#### 1. Analisis uji coba instrumen

Analisis yang digunakan dalam uji coba instrumen ini adalah uji validitas ahli merupakan uji kelayakan instrumen yang akan digunakan dan uji reliabilitas instrumen. Sebelum instrumen angket digunakan, terlebih dahulu validasi dengan cara diberikan kepada dua orang ahli atau biasa disebut Validator. Adapun kedua Validator tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Validator Instrumen Penelitian**

No.	Nama	Pekerjaan
1	Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd	Dosen
2	Ekha Satriany S., S.Si, M.Si	Guru

Sebelum instrumen selesai di validasi oleh para validator, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh penulis adalah memperbaiki instrumen berdasarkan saran-saran yang diberikan validator sampai instrumen tersebut layak untuk digunakan.

a. Uji Validitas isi

Dalam penelitian ini, untuk menguji valid atau tidaknya tes (instrumen) penelitian digunakan rumus Aiken's dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Data Validasi Angket *Adversity Quostient***

Validator	item 1		item 2		item 3		Item 4		Item 5		Item 6	
	Skor	S										
Validator 1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
Validator 2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
s	5		5		5		5		5		5	
V	5		5		5		5		5		5	

Nilai V (Aiken's) untuk item materi diperoleh dari  $V = \frac{5}{2(4-1)} = 0,83$ .

Nilai koefisien Aiken's berkisar antara 0 – 1. Koefisien sebesar 6 (item materi) sudah dianggap memiliki validasi isi yang memadai (valid).

**Tabel 3.4**  
**Data Validasi Angket Berpikir Kreatif**

Validator	item 1		item 2		item 3		Item 4		Item 5		Item 6	
	Skor	S										
Validator 1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
Validator 2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
s	5		5		5		5		5		5	
V	5		5		5		5		5		5	

Nilai V (Aiken's) untuk item materi diperoleh dari  $V = \frac{5}{2(4-1)} = 0,83$ .

Nilai koefisien Aiken's berkisar antara 0 – 1. Koefisien sebesar 6 (item materi) sudah dianggap memiliki validasi isi yang memadai (valid)

**Tabel 3.5**  
**Data Validasi Tes Pemecahan Masalah Matematika (TPMM)**

Validator	item 1		item 2		item 3		Item 4		Item 5		Item 6	
	Skor	S										
Validator 1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2
Validator 2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
s	5		5		5		5		5		5	
V	5		5		5		5		5		5	

Nilai V (Aiken's) untuk item materi diperoleh dari  $V = \frac{5}{2(4-1)} = 0,83$ . Nilai koefisien Aiken's berkisar antara 0 – 1. Koefisien sebesar 6 (item materi) sudah dianggap memiliki validasi isi yang memadai (valid).

Setelah divalidasi dan mendapatkan item-item yang valid, selanjutnya instrumen tersebut dilakukan instrumen reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan membuang item yang tidak valid dan menguji kembali item yang valid untuk mengetahui apakah item yang valid tersebut reliabel atau tidak.

Lebih lanjut, syarat lainnya yang juga penting bagi seorang peneliti adalah reliabilitas. Uji reliabilitas isi angket dalam penelitian ini diolah berdasarkan hasil penilaian beberapa ahli. Untuk mencari reliabilitas item untuk angket digunakan rumus *Croanbach's alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen.

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal.

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir.

$\sigma_t^2$  = Varians total.<sup>10</sup>

Adapun tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen yang diperoleh adalah sebagai berikut:<sup>11</sup>

**Tabel 3.6**  
**Interprestasi Reliabilitas**

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat Rendah

**IAIN PALOPO**

Data hasil uji reliabilitas instrumen pada *Adversity Quotient* dan berpikir kreatif terhadap pemecahan masalah matematika dapat dilihat pada tabel berikut:

<sup>10</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Ed. Revisi; Cet.III; Jakarta: Bumi Askara, 2002), h. 171.

<sup>11</sup>M. Subana dan Sudrajat, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, Cet. II; (Bandung: Pustaka Setia, 2005), h. 30.

**Tabel 3.7**  
**Hasil Cronbach's Alpha untuk Variabel *Adversity Quostient***  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,378	9

Berdasarkan tabel 3.7 Cronbach's Alpha untuk variabel *Adversity Quostient* dengan menggunakan *SPSS for statistic ver. 22*. Diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,378 dengan item 9 soal kuesioner. Sehingga dibandingkan dengan koefisien korelasi terdapat  $0,20 < r \leq 0,40$  dengan kriteria reliabilitas (Rendah). Maka dapat disimpulkan bahwa item kuesioner untuk variabel *adversity quostient* dinyatakan reliabilitas atau konsisten untuk digunakan dalam penelitian.

**Tabel 3.8**  
**Hasil Cronbach's Alpha untuk Variabel Berpikir Kreatif**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,461	7

Berdasarkan tabel 3.8 Cronbach's Alpha untuk variabel Berpikir kreatif dengan menggunakan *SPSS for statistic ver. 22*. Diperoleh nilai Cronbach's Alpha adalah 0,461 dengan item 7 soal kuesioner. Sehingga dibandingkan dengan koefisien korelasi terdapat  $0,40 < r \leq 0,60$  dengan kriteria reliabilitas (Cukup). Maka dapat disimpulkan bahwa item kuesioner untuk variabel berpikir kreatif dinyatakan reliabilitas atau konsisten untuk digunakan dalam penelitian

**Tabel 3.9**  
**Hasil Cronbach's Alpha untuk Variabel pemecahan Masalah**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,173	3

Berdasarkan tabel 3.9 Cronbach's Alpha untuk variabel Motivasi Guru dengan menggunakan *SPSS for statistic ver. 22*. Diperoleh nilai Cronbach's Alpha adalah 0,173 dengan item 3 soal kuesioner. Sehingga dibandingkan dengan koefisien korelasi terdapat  $0,00 < r \leq 0,20$  dengan kriteria reliabilitas (Sangat Rendah). Maka dapat disimpulkan bahwa item kuesioner untuk variabel berikir kreatif dinyatakan reliabilitas atau konsisten untuk digunakan dalam penelitian.

## 2. Tes kemampuan memecahkan Masalah Matematika

Dalam penelitian ini, tes pemecahan masalah yang digunakan bersifat subjektif dalam bentuk uraian. Tes dilakukan setelah mendapatkan subjek penelitian

## 3. Teknik Observasi dan Dokumentasi

Penelitian ini juga menggunakan teknik observasi dalam bentuk observasi langsung agar peneliti dapat melihat atau mengamati apa yang terjadi pada objek penelitian. Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Selain itu, untuk melengkapi data awal penelitian diperlukan pengumpulan data dengan teknik dokumentasi yang berkaitan dengan data tentang Proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika di tinjau dari *Adversity Quotient* siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo dan beberapa aspek lain yang berkaitan dengan penyusunan proposal ini. Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-

dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/ tulisan, sertifikat, undang-undang dan sebagainya.

## F. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah metode-metode yang berkaitan dengan pengumpulan dan penyajian suatu gugus data sehingga memberikan informasi yang berguna.<sup>12</sup> Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden berupa perhitungan mean, median modus, variansi, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum, dan tabel distribusi frekuensi, dan lain-lain.

### 2. Analisis Statistik Inferensial (Uji Asumsi Klasik)

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data sebagai berikut:

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan *software IBM SPSS* melalui *one-sample kolmogorov-smirnov test*.

Dasar pengambilan keputusan memenuhi normalitas dan tidak, sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi  $> \alpha$  (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

Sedangkan jika nilai signifikansi  $< \alpha$  (0,05) maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

---

<sup>12</sup>Ronald E. Walpole, *Statistik Deskriptif*, Hendra Setya Raharja diakses pada tanggal 12 Januari 2018, pada pukul 06.24.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah sampel mempunyai variansi yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini, untuk diuji homogenitas maka penelitian menggunakan *software IBM SPSS*. Jika nilai signifikansi yang diperoleh  $> \alpha$  maka variansi setiap sampel homogen.

### c. Uji Linieritas

Uji Linieritas dimaksudkan apakah variabel bebas dan variabel terikat membentuk garis linier atau tidak. Apabila garis tidak linier maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan. Dalam menguji linieritas menggunakan SPSS Ver. 22.

Hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada *output ANOVA table* pada kolom *sig.* dapat diketahui nilai signifikansi pada baris liniernya. Dasar pengambilan kesimpulan uji linieritas yaitu apabila dua variabel dikatakan mempunyai hubungan linier, jika nilai signifikannya kurang dari 0,05 ( $\text{sig} < 0,05$ ).<sup>13</sup>

### b. Uji Multikolinieritas

Digunakan untuk memahami persyaratan analisis regresi ganda yaitu untuk mengetahui multikolinieritas atau tidak antara variabel bebas. Untuk mengetahui hubungan multikolinieritas, diuji menggunakan *software SPSS for windows ver. 20*, dapat diketahui melalui tabel *coefficients* pada kolom *collinearity statistics*.

---

<sup>13</sup>Duwi priyatno, *SPSS 22: Pengolahan Data Terpraktis*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2014), h.84.

Apabila angka-angka pada kolom *tolerance* menunjukkan  $> 0.1$  dan *VIF* menunjukkan  $< 10$ , maka tidak terjadi multikolinieritas. Sebaliknya, apabila angka-angka pada kolom *tolerance* menunjukkan  $< 0.1$  dan *VIF* menunjukkan  $> 10$ , maka terjadi multikolinieritas.

## G. Uji Hipotesis

### 1. Pembuktian hipotesis dengan Uji t

#### a. Membandingkan $t_{hitung}$ dengan $t_{tabel}$

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$

$t_{hitung}$  = menggunakan program SPSS

$t_{tabel}$  = tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 5%.

#### b. Berdasarkan probabilitas

Tolak  $H_0$  jika signifikansi T (probabilitas)  $< 0,05$

Terima  $H_0$  jika signifikansi T (probabilitas)  $> 0,05$ .<sup>14</sup>

### 2. Pembuktian hipotesis dengan Uji F

#### a. Membandingkan $F_{hitung}$ dengan $F_{tabel}$

Tolak  $H_0$  jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$

Terima  $H_0$  jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$

$F_{hitung}$  = menggunakan program SPSS

$F_{tabel}$  = tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 5%

---

<sup>14</sup>D, Priyatno. *Mandiri Belajar SPSS untuk Analisis Data dan Uji Statistik*, ( Edisi Pertama. Penerbit Mediakom. Jakarta, 2008), h.78.

b. Berdasarkan probabilitas

Tolak  $H_0$  jika signifikansi F (probabilitas)  $< 0,05$

Terima  $H_0$  jika signifikansi F (probabilitas)  $> 0,05$



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah SMP Negeri 8 Palopo

SMP Negeri 8 Palopo yang beralamatkan di Jalan Dr. Ratulangi No.66 Balandai Kecamatan Bara Kota Palopo dengan kode Nomor statistik sekolah (NSS) : 201196201002 dan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) : 40307837 dengan kategori sekolah adalah Sekolah Standar Nasional (SSN) yang berdiri pada tahun 1965 dengan status kepemilikan tanah/bangunan adalah milik pemerintah Kota Palopo dengan luas tanah 19. 694 m<sup>2</sup>. Letak SMP Negeri 8 Palopo sangat strategis karena berada dikompleks pendidikan.

Pada tahun 1965 SMP Negeri 8 Palopo pertama kali dikenal dengan nama Sekolah Tehnik Negeri (STN) yang dipimpin oleh Bapak D.D. Eppang sampai tahun 1971. Adapun jurusan yang ada pada saat itu adalah Jurusan bangunan gedung dan jurusan bangunan batu dan pada tahun 1971 sampai dengan tahun 1995 Sekolah Tehnik Negeri dipimpin oleh Bapak Sulle Bani. kemudian pada tahun 1995 sampai pada tahun 1997 Sekolah Tehnik Negeri (STN) berubah nama menjadi SMP Negeri 9 Palopo program keterampilan dengan lima jurusan, yaitu jurusan tata niaga, jurusan bangunan kayu, jurusan bangunan batu, jurusan listrik, dan jurusan pabrikasi logam. Kemudian pada tahun 1998 berubah nama menjadi SMP Negeri 8 Palopo yang pada saat itu dipimpin oleh bapak Drs. Suprihono. SMP Negeri 8 Palopo dikenal sebagai salah satu SMP terkemuka di Palopo dengan Standar Nasional.

SMP Negeri 8 Palopo telah mengalami pergantian kepala sekolah selama 6 kali, adapun nama-nama kepala sekolah yang menjabat yaitu :

1. Drs. Idrus, M.Pd. menjabat pada tahun 2000-2003
2. Drs. Rasman, M.Pd. menjabat pada tahun 2005
3. Abdul Muis, S.Pd. menjabat pada tahun 2005-2012
4. Abdul Aris Lainrang, S.Pd., M.Pd. menjabat pada tahun 2012-2013
5. Abdul Zamad, S.Pd., M.Si. menjabat pada tahun 2013-2015
6. Drs. H. Basri M., M.Pd. yang menjabat pada saat ini.<sup>1</sup>

## 2. Fasilitas

SMP Negeri 8 Palopo memiliki fasilitas seperti halaman sekolah, taman sekolah dan bangunan gedung sekolah.



*Gambar 2.1. Papan Nama SMP Negeri 8 Palopo*

---

<sup>1</sup>Dra Murlina, (Guru Matematika SMP Negeri 8 Palopo), “ Wawancara”, tanggal 30 September 2017

Adapun perincian jumlah bangunan SMP Negeri 8 Palopo adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.1**  
**perincian jumlah bangunan SMP Negeri 8 Palopo**

No	Jenis Ruangan Dan Gedung	JML	Keadaan		
			Rusak Berat	Rusak Sedang	Rusak Ringan
1	Ruang Kelas untuk belajar	27	-	-	3
2	Ruang kepala sekolah	1	-	-	-
	Ruang Wakil Kepala sekolah	1	-	-	-
3	Ruang Guru	1	-	-	-
4	Ruang Tata Usaha	1	-	-	-
5	Ruang perpustakaan	1	-	-	-
6	Ruang Lab. IPA	1	-	-	1
7	Ruang Lab. IPS	-	-	-	-
8	Ruang Lab. Bahasa	1	-	-	-
9	Ruang Lab. Tik	1	-	-	-
10	Ruang UKS	1	-	-	1
11	Jamban/WC	7	-	-	-
15	Mushollah	1	-	-	-
16	Kantin	1	-	-	-
17	Pos Jaga	1	-	-	-
18	Lapangan Basket	1	-	-	-
19	Lapangan Takrow	1	-	-	-
20	Lapangan sepak Bola	1	-	-	-
21	Lapangan Volly	2	-	-	-

Sumber :Bagian Tata Usaha SMP Negeri 8 Palopo, 29 September 2017<sup>2</sup>

<sup>2</sup>Tata Usaha SMP Negeri 8 Palopo, 29 September 2017

### 3. Nama-nama guru dan tenaga administrasi

Adapun nama-nama pimpinan sekolah, Guru-guru dan tenaga administrasi yang ada disekolah SMP Negeri 8 Palopo adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.2**  
**Nama-nama guru dan tenaga administrasi**

✓ Nama Pimpinan Sekolah

NO	NAMA	NIP	JABATAN
1	Drs. H. Basri M., M.Pd	19671231 199512 1 017	Kepala sekolah

✓ Nama Wakil Pimpinan Sekolah

NO	NAMA	NIP	JABATAN
1	Muh. Adi Nur, S.Pd., M.Pd	19630320 198703 1 014	Wakasek

✓ Nama-Nama Guru

NO	NAMA GURU	NIP	PGKT/GOL.
1	Dra. Burhana	19571231 198703 2 031	IV/b
2	Dra. Nurhidaya	19651231 199003 2 052	IV/b
3	Muh. Adi Nur, S.Pd., M.Pd.	19630320 198703 1 014	IV/b
4	Drs. Ahmad	19680819 199512 1 006	IV/b
5	Drs. Eduard M	19680523 199702 1 001	IV/b
6	Ni Wayan Narsini, S.Pd	19660402 199501 2 001	IV/b
7	Drs. I Made Swena	19680723 199703 1 002	IV/b
8	Krismawati P., S.Pd.	19700310 199802 2 002	IV/b
9	Yerni Sakius, S.Pd.	19721224 199802 2 002	IV/b
10	Pasombaran, S.Pd.	19701231 199802 1 017	IV/b
11	Ubat, S.Pd.	19670718 200003 1 003	IV/b

12	Dra. Anriana Rahman	19690425 199702 2 003	IV/b
13	Martha Palambingan, S.Pd	19670725 198803 2 013	IV/b
14	Ismail Sumang	19630806 199003 1 016	IV/b
15	Nadirah, S.Ag.	19560806 198602 1 018	IV/a
16	Dra. Rahayu D., M.Pd.I	19671015 199403 2 007	IV/a
17	Abd. Gani, S.Pd.	19660418 199001 1 004	IV/a
18	Sem Poanganan	19571207 198003 1 014	IV/a
19	Welem Pasiakan, S.Pd.	19660424 199003 1 010	IV/a
20	Titik Sulistiani, A.Md. Pd	19651121 199512 2 002	IV/a
21	Hartati Srikandi S., S.Pd.	19670306 199602 2 001	IV/a
22	Dra. Murlina	19670707 199903 2 004	IV/a
23	Baharuddin, S.Pd.	19631231 199512 1 019	IV/a
24	Rosneni Genda, S.Pd.	19711202 199903 2 005	IV/a
25	Ipik Jumiati, S.Pd.	19760123 200012 2 002	IV/a
26	Rosdiana Masri, S.Pd.	19771204 200312 2 005	IV/a
27	Usman, S.Pd.	19691231 200502 1 018	III/d
28	Hasma Yunus, S.Pd.	19790512 200312 2 008	III/d
29	Haerati, SE., M.Pd.	19681122 200502 2 004	III/d
30	Agustan, S.pd	19780727 200604 1 008	III/d
31	Patimah, S.Ag.	19720331 200604 2 012	III/d
32	Irmawanti Sari, S.Pd	19761206 200502 2 004	III/d
33	Drs. Hairuddin	19641231 200604 1 117	III/d
34	Syamsul Bahri, SP	19701231 200701 1 119	III/d
35	Sitti Hadijah, S.Pd	19791117 200701 2 013	III/d
36	Andi Nasriani, S.Pd.	19800103 200902 2 006	III/c
37	Yurlin Sariri, S.Kom	19780729 200902 2 002	III/c
38	Ekha Satriany S., S.Si, M.Si	19820817 200902 2 007	III/c
39	Husnaini, S.Pd.I., M.Pd.	19840820 200902 2 007	III/c
40	Sri Handayani Nasrun, S.Pd	19820728 201001 2 032	III/c
41	Eka Paramita, S.Pd.	19850222 201001 2 029	III/c

42	Nur Afriany Syarifuddin, S.Pd.	19840307 201001 2 039	III/c
43	Asrika Achmad, S.Pd	19840307 201001 2 039	III/c
44	Evasanti, S.Si.	19830322 201001 2 020	III/b
45	Musrifah, S.Pd.	19850321 201101 2 013	III/b
46	Imelda Wilsen Taruk, S.Pd	19810819 201101 2 012	III/b
47	Unna Kurniawan, S.Pd	19840421 200903 1 005	III/b

✓ Nama-Nama Staf Tata Usaha

NO	NAMA	NIP	PGKT/GOL.
1	Hasniah	19671231 199203 2 057	III/a
2	Syahyuddin	19761030 199802 1 001	III/a
3	Nurmiati	19660718 198703 2 011	III/c
4	Pahrir Taherong	19600921 200604 1 004	III/b

✓ Nama-Nama Tenaga Kerja non PNS

NO	NAMA	NIP	PGKT/GOL.
1	Nasrah, S.Pd.I	....	Honor
2	Nurmayanti J, S.Pd	....	Honor
3	Debora Tiku, S.Th	....	Honor
4	Nirwana, S.Pd.	....	Honor
5	Fahrudin B. Hamid, SE.	....	Honor
6	Yani Herlin, SE	....	Honor
7	Yulianus	....	Honor
8	Idul Rahmat, S.Pd	....	Honor
9	Ahmad Rizal D, S.Pd.I.	....	Honor
10	Nivon Baru, S.Pd	....	Honor

11	Ernawati	....	Honor
12	Adi Anugrah, S.Pd	....	Honor
13	Irma Boimen	....	Honor
14	Nurmiati, S.Pd	....	Honor
15	Moehammad Taufik	....	Honor
	Ismail		

Sumber : Bagian Tata Usaha SMP Negeri 8 Palopo, 29 September 2017<sup>3</sup>

## B. Hasil Penelitian

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mengorganisasi data, menyajikan dan menganalisis data. Cara untuk menggambarkan data adalah dengan melalui teknik statistik seperti memuat tabel, distribusi frekuensi dan diagram atau grafik. Statistik deskriptif digunakan untuk meneskripsikan karakteristik responden berupa perhitungan mean, median, modus, variansi, standar deviasi, nilai minimum, tabel distribusi frekuensi dan lain-lain.

#### a. Adversity Quotient

Adapun tabel distribusi frekuensi dan persentase *Adversity Quotient* adalah sebagai berikut :

---

<sup>3</sup>Tata Usaha SMP Negeri 8 Palopo, *Op.Cit.*

**Tabel 4.3**  
**Perolehan Persentase Kategorisasi**  
*Adversity Quotient*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$90 \leq x < 100$	Sangat Tinggi	0	0 %
$75 \leq x < 89$	Tinggi	0	0 %
$60 \leq x < 74$	Sedang	0	0 %
$30 \leq x < 59$	Rendah	72	99 %
$0 \leq x < 29$	Sangat Rendah	1	1 %
Jumlah		73	100%

Sumber: Hasil analisis data angket penelitian yang diolah, thn 2019

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan hasil angket pada variabel *Adversity Quotient* yang diperoleh dari sampel penelitian menunjukkan bahwa secara umum *Adversity Quotient* pada kategori sangat tinggi diperoleh persentase 0% dengan frekuensi sampel 0 orang. Sedangkan *Adversity Quotient* pada kategori tinggi diperoleh persentase sebesar 0% dengan frekuensi sampel 0 orang, *Adversity Quotient* pada kategori sedang diperoleh persentase 0% karena frekuensi sampel 0 orang, *Adversity Quotient* pada kategori rendah diperoleh persentase 99% karena frekuensi sampel 72, dan *Adversity Quotient* pada kategori sangat rendah diperoleh persentase 1% karena frekuensi sampel 1.

b. Berpikir Kreatif **IAIN PALOPO**

Adapun tabel distribusi frekuensi dan persentase *Adversity Quotient* adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.4**  
**Perolehan Persentase Kategorisasi**  
**Berpikir Kreatif**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$90 \leq x < 100$	SangatTinggi	0	0 %
$75 \leq x < 89$	Tinggi	0	0 %
$60 \leq x < 74$	Sedang	0	0 %
$30 \leq x < 59$	Rendah	57	78 %
$0 \leq x < 29$	Sangat Rendah	16	22 %
Jumlah		73	100%

Sumber: Hasil analisis data angket penelitian yang diolah, thn 2019

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan hasil angket pada variabel berpikir kreatif yang diperoleh dari sampel penelitian menunjukkan bahwa secara umum berpikir kreatif pada kategori sangat tinggi diperoleh persentase 0% dengan frekuensi sampel 0 orang. Sedangkan berpikir kreatif pada ketegori tinggi diperoleh persentase sebesar 0% dengan frekuensi sampel 0 orang, berpikir kreatif pada kategori sedang diperoleh persentase 0% karena frekuensi sampel 0 orang, berpikir kreatif pada kategori rendah diperoleh persentase 78% karena frekuensi sampel 57, dan berpikir kreatif pada kategori sangat rendah diperoleh persentase 22% karena frekuensi sampel 16.

c. Tes Pemecahan Masalah Matematika

Adapun tabel distribusi frekuensi dan persentase kemampuan memecahkan masalah adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Perolehan Persentase Kategorisasi**  
**Tes Pemecahan Masalah Matematika**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$90 \leq x < 100$	SangatTinggi	0	0%
$75 \leq x < 89$	Tinggi	4	6%
$60 \leq x < 74$	Sedang	17	24%
$30 \leq x < 59$	Rendah	40	55 %
$0 \leq x < 29$	Sangat Rendah	12	15 %
Jumlah		73	100 %

Sumber: Hasil analisis data angket penelitian yang diolah, thn 2019

Berdasarkan tabel di atas dapat dikemukakan hasil pada variabel kemampuan memecahkan masalah yang diperoleh dari sampel penelitian menunjukkan bahwa secara umum kemampuan memecahkan masalah pada kategori sangat tinggi diperoleh persentase 0% dengan frekuensi sampel 0 orang. Sedangkan kemampuan memecahkan masalah pada ketegori tinggi diperoleh persentase sebesar 6% dengan frekuensi sampel 4 orang, kemampuan memecahkan masalah pada kategori sedang diperoleh persentase 24% karena frekuensi sampel 17 orang, kemampuan memecahkan masalah pada kategori rendah diperoleh persentase 55% karena frekuensi sampel 40, dan berpikir kreatif pada kategori sangat rendah diperoleh persentase 15% karena frekuensi sampel 15.

### 3. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Normalitas

Berikut adalah uji normalitas varians melalui program *SPSS (Statistical Product And Service Solution) Ver 20.For Windows*

**Tabel 4.6**  
**Uji Normalitas**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Standardized Residual
N		73
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,98601330
Most Extreme Differences	Absolute	,075
	Positive	,063
	Negative	-,075
Test Statistic		,075
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *asymptotic significant* adalah  $0,200 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *residual berdistribution normal* dan *moel regresi* memenuhi asumsi normalitas. Dari kedua uji normalitas yang telah dilakukan baik cara *normal probability plots* atau cara statistik keduanya menunjukkan hasil bahwa data distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

IAIN PALOPO

Berikut adalah uji homogenitas varians melalui program *SPSS (Statistical Product And Service Solution) Ver 20.For Window*

**Tabel 4.7**  
**Test of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Adversity Quostient	1,340	10	59	,231
Berpikir Kreatif	1,430	10	59	,190

Tabel di atas menunjukkan hasil uji homogenitas dengan *metode Levene's Test Nilai Levene* ditunjukkan, yaitu *Adversity Quotient* 1,340 dengan p value (Sig) sebesar 0.231 dimana  $> 0,05$  maka varians setiap sampel homogen yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelompok yang berarti homogen, dan *Berpikir kreatif* 1,430 dengan p value (Sig) sebesar 0.190 dimana  $> 0,05$  maka varians setiap sampel homogen yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelompok yang berarti homogen.

#### c. Uji Linieritas

Berikut adalah uji Linieritas varians melalui program *SPSS (Statistical Product And Service Solution) Ver 20.For Windows*.

**Tabel 4.8**  
**Uji Linieritas**  
**ANOVA Table**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Unstandardized Residual *	Between Groups	(Combined) Linearity	413,116,000	47	8,790,000	,830,000	,715,000
		Deviation from Linearity	413,116	1	8,981	,848	,693
Unstandardized Predicted Value	Within Groups		264,667	46	8,981	,848	,693
	Total		677,783	25	10,587		
			677,783	72			

Berdasarkan dari tabel di atas dapat dilihat nilai Sig. 0.693  $> 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara *Adversity Quotient* dan *berpikir kreatif* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika .

#### d. Uji Multikolinieritas

Berikut adalah uji Multikolinieritas varians melalui program *SPSS (Statistical Product And Service Solution) Ver 20.For Windows*

**Tabel 4.9**  
**Uji Multikolinieritas**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	-2,219E-14	,000		.	.		
AQ	1,000	,000	,808	.	.	,996	1,004
BK	1,000	,000	,645	.	.	,996	1,004

a. Dependent Variable: TPMM

Berdasarkan dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil pengujian uji Multikolinieritas menunjukkan bahwa nilai *tolerance* sebesar  $0.9996 >$  dari  $0.10$ , yang artinya jika nilai *tolerance*  $> 0.10$  maka tidak terjadi multikolinieritas. Dengan melihat nilai *Vif* sebesar  $1.004$ , yang artinya jika nilai *Vif*  $< 10$  maka tidak terjadi gejala multikolinieritas.

**Tabel 4.10**  
**Uji Regresi**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-7,615	9,295		-,819	,415
Adversity quostient (X1)	,367	,166	,255	2,212	,030
Berpikir Kreatif (X2)	,171	,208	,095	,820	,415

a. Dependent Variable: Pemecahan Masalah (Y)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh *adversity quotient* ( $X_1$ ) terhadap kemampuan memecahkan masalah ( $Y$ ) adalah sebesar  $0,03 < 0,05$  dan nilai  $t$  hitung  $2,212 > t_{\text{tabel}} 1.666$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_1$ : terdapat pengaruh yang signifikan antara *Adversity Quostient* terhadap pemecahan masalah.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh berpikir kreatif ( $X_2$ ) terhadap kemampuan memecahkan masalah ( $Y$ ) adalah sebesar  $0,415 > 0,05$  dan nilai  $t_{\text{hitung}} 0,095 < t_{\text{tabel}} 1.666$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$ : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara berpikir kreatif terhadap kemampuan memecahkan masalah.

## 2. Pengujian Hipotesis

Hasil analisis dilakukan dengan mencari pengaruh *Adversity Quotient* ( $X_1$ ) dan berikir kreatif ( $X_2$ ) terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika ( $Y$ ) siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palopo. Hal ini dilakukan dengan menggunakan pengolahan data melalui program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) Ver. 22 for windows.

**Tabel 4.10**  
**Uji t**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-7,615	9,295		-,819	,415
Adversity quostient ( $X_1$ )	,367	,166	,255	2,212	,030
Berpikir Kreatif ( $X_2$ )	,171	,208	,095	,820	,415

a. Dependent Variable: Pemecahan Masalah ( $Y$ )

Berdasarkan tabel analisis di atas, terhadap data skor *Adversity Quotient* ( $X_1$ ) dan Berpikir Kreatif ( $X_2$ ) terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah ( $Y$ ) menghasilkan konstanta “bo” sebesar 7.615 dan koefisien regresi “  $x_1$ ” sebesar 0.367 dan koefisien regresi “  $x_2$ ” sebesar 0.171 sehingga persamaan regresinya yaitu:  $= bo + b_1X_1 + b_2X_2 = -7.615 + 0.367X_1 + 0.171X_2$ .

Pengujian keberartian antara *Adversity Quotient* ( $X_1$ ) dan Berpikir Kreatif ( $X_2$ ) Kemampuan memecahkan Masalah ( $Y$ ) dapat disimpulkan melalui persamaan regresi :  $= -7.615 + 0.367X_1 + 0.171X_2$ . yang berarti menunjukkan kenaikan setiap satu skor pada *Adversity Quotient* ( $X_1$ ) sebesar 7.615 dan Berpikir Kreatif ( $X_2$ ) sebesar 0.367 menyebabkan kenaikan skor hasil ) Kemampuan Memecahkan Masalah ( $Y$ ) pada konstanta sebesar  $-7.615 + 0.367X_1 + 0.171X_2$ .

**Tabel 4.11**  
**Uji F**

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	97,217	2	48,608	2,675	,076 <sup>b</sup>
	Residual	1271,797	70	18,169		
	Total	1369,014	72			

a. Dependent Variable: Pemecahan Masalah (SY)

b. Predictors: (Constant), Berpikir Kreatif ( $X_2$ ), Adversity quostient ( $X_1$ )

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap  $Y$  adalah sebesar  $0,076 > 0,05$  dan nilai  $F$  hitung 2,675 Adapun  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 dengan  $n = 73$  maka  $df = n-2$  yaitu  $73-2 = 71$ . Jadi, nilai  $F_{tabel} = 1.47$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $F_{hitung} 2,675 > F_{tabel} 3,13$  dengan  $\alpha = 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$

diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh antara *Adversity Quotient* ( $X_1$ ) dan berpikir kreatif ( $X_2$ ) serta pemecahan masalah matematika ( $Y$ ).

### C. Pembahasan

#### 1. Pengaruh *Adversity Quotient* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika siswa kelas VII SMPN 8 Palopo

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 8 Palopo dengan penyebaran angket yang telah diuji validitas isi diperoleh 9 item pernyataan angket yang valid untuk diberikan kepada 73 responden yang berasal dari siswa kelas VII pada SMP Negeri 8 Palopo, dapat diketahui bahwa *Adversity Quotient* atau kemampuan siswa dalam mengatasi kesulitan belajar matematika dapat dikategorikan secara umum *Adversity Quotient* pada kategori sangat tinggi diperoleh persentase 0% dengan frekuensi sampel 0 orang. Sedangkan *Adversity Quotient* pada kategori tinggi diperoleh persentase sebesar 0% dengan frekuensi sampel 0 orang, *Adversity Quotient* pada kategori sedang diperoleh persentase 0% karena frekuensi sampel 0 orang, *Adversity Quotient* pada kategori rendah diperoleh persentase 99% karena frekuensi sampel 72, dan *Adversity Quotient* pada kategori sangat rendah diperoleh persentase 1% karena frekuensi sampel 1. Adapun skor rata-ratanya yaitu 38,21. Berdasarkan pengolahan data dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk *adversity quostient* ( $X_1$ ) terhadap kemampuan memecahkan masalah ( $Y$ ) adalah sebesar  $0,03 > 0,05$  dan nilai  $t$  hitung 2,212, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_1$ : terdapat pengaruh yang signifikan antara *Adversity Quotient* terhadap kemampuan memecahkan masalah.

Menurut stoltz dalam Rekma Mustika mengatakan bahwa mengajukan teori mengenai *Adversity Quotient* yang menurutnya dapat menjebatani IQ dan EQ seseorang individu atau siswa *Adversity Quotient* dapat mengubah hambatan menjadi sebuah peluang karena kecerdasan ini menjadi penentu seberapa jauh individu mampu bertahan dalam menghadapi kesulitan.<sup>4</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan seseorang siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika, dapat dipengaruhi oleh kepercayaan kemampuan diri yang muncul dari suatu proses positif, dan dapat juga dilihat dari daya juang atau kegigihan sehingga dapat mendorong seseorang untuk mengeluarkan kemampuannya dalam menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan matematika.

## 2. Pengaruh berpikir kreatif terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika siswa kelas VII SMPN 8 Palopo

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 8 Palopo dengan penyebaran angket yang telah diuji validitas isi diperoleh 7 item pernyataan angket yang valid untuk diberikan kepada 73 responden yang berasal dari siswa kelas VII pada SMP Negeri 8 Palopo, dapat diketahui bahwa berpikir kreatif atau proses berpikir siswa dalam menciptakan ide-ide baru dapat dikategorikan secara umum berpikir kreatif pada kategori sangat tinggi diperoleh persentase 0% dengan frekuensi sampel 0 orang. Sedangkan berpikir kreatif pada ketegori tinggi diperoleh persentase sebesar 0% dengan frekuensi sampel 0 orang, berpikir kreatif

---

<sup>4</sup>Rekma Mustika, Hubungan *Self Confidence* dan *Adversity Quotient* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, *jurnal pendidikan* Vol 18, No. 2. Diakses 17/09/2019

pada kategori sedang diperoleh persentase 0% karena frekuensi sampel 0 orang, berpikir kreatif pada kategori rendah diperoleh persentase 78% karena frekuensi sampel 57, dan berpikir kreatif pada kategori sangat rendah diperoleh persentase 22% karena frekuensi sampel 16. Adapun skor rata-ratanya yaitu 30,67. Berdasarkan dari hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh berpikir kreatif ( $X_2$ ) terhadap kemampuan memecahkan masalah (Y) adalah sebesar  $0,415 > 0,05$  dan nilai t hitung 0,095, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$ : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara berpikir kreatif terhadap kemampuan memecahkan masalah.

Menurut Alexander dalam Ali Mahmudi menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk memecahkan masalah, khususnya masalah kompleks. Hal demikian dapat dipahami karena menurut Wheeler *et al* Alexander, tanpa kemampuan berpikir kreatif, individu sulit mengembangkan kemampuan imajinatifnya sehingga kurang mampu melihat berbagai alternatif solusi masalah. Hal ini menggambarkan bahwa keterampilan berpikir kreatif memungkinkan seorang individu memandang suatu masalah dari berbagai perspektif sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi kreatif dari masalah yang akan diselesaikan.<sup>5</sup>

### 3. Pengaruh *Adversity Questionnt* dan berpikir kreatif terhadap kemampuan memecahkan matematika SMP Negeri 8 Palopo

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 8 Palopo dengan penyebaran soal yang telah diuji validitas isi diperoleh 3 item soal kemampuan

---

<sup>5</sup>Ali Mahmudi, *Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif*. h.9.

memecahkan masalah matematika yang valid untuk diberikan kepada 73 responden yang berasal dari siswa kelas VII pada SMP Negeri 8 Palopo, dapat diketahui bahwa kemampuan memecahkan masalah matematika yang diperoleh dari sampel penelitian menunjukkan bahwa secara umum kemampuan memecahkan masalah pada kategori sangat tinggi diperoleh persentase 0% dengan frekuensi sampel 0 orang. Sedangkan kemampuan memecahkan masalah pada kategori tinggi diperoleh persentase sebesar 6% dengan frekuensi sampel 4 orang, kemampuan memecahkan pada kategori sedang diperoleh persentase 24% karena frekuensi sampel 17 orang, kemampuan memecahkan masalah pada kategori rendah diperoleh persentase 55% karena frekuensi sampel 40, dan berpikir kreatif pada kategori sangat rendah diperoleh persentase 15% karena frekuensi sampel 15. Adapun skor rata-ratanya yaitu 8.71. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh *adversity quostient* ( $X_1$ ) dan berpikir kreatif ( $X_2$ ) terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika ( $Y$ ) adalah sebesar  $0,076 > 0,05$  dan nilai  $F$  hitung 2,675 Adapun  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 dengan  $n = 73$  maka  $df = n-2$  yaitu  $73-2 = 71$ . Jadi, nilai  $t_{tabel} = 3,13$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $F_{hitung} 2,675 < F_{tabel} 3,13$  dengan  $\alpha = 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh antara *adversity quostient* ( $X_1$ ) dan berpikir kreatif ( $X_2$ ) terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika ( $Y$ ).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis yang telah ditemukan pada bab IV maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh antara *Adversity Quotient* ( $X_1$ ) terhadap kemampuan memecahan masalah di SMP Negeri 8 Palopo signifikansi untuk pengaruh *adversity quotient* ( $X_1$ ) terhadap kemampuan memecahkan masalah (Y) adalah sebesar  $0,03 < 0,05$  dan nilai t hitung  $2,212 > t_{tabel} 1.666$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_1$ : terdapat pengaruh yang signifikan antara *Adversity Quotient* terhadap pemecahan masalah. Diperkuat oleh teori stoltz dalam Rekma Mustika mengatakan bahwa kemampuan seseorang individu dalam menyelesaikan permasalahan matematika, dapat dipengaruhi oleh kepercayaan kemampuan diri yang dapat dilihat dari daya juang atau kegigihan seorang individu.
2. Tidak terdapat pengaruh antara berpikir kreatif ( $X_2$ ) terhadap kemampuan memecahan masalah (Y) di SMP Negeri 8 Palopo signifikansi untuk pengaruh berpikir kreatif ( $X_2$ ) terhadap kemampuan memecahkan masalah (Y) adalah sebesar  $0,415 > 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 0,095 < t_{tabel} 1.666$ , Untuk para peneliti agar memperhatikan angket yang akan dibagikan agar responden mengerjakan angket sesuai dengan apa yang dialaminya.
3. Terdapat pengaruh *Adversity Quotient* ( $X_1$ ) dan berpikir kreatif ( $X_2$ ) terhadap Kemampuan memecahkan masalah matematika (Y) di SMP Negeri 8 Palopo nilai signifikansi untuk pengaruh  $X_1$  dan  $X_2$  terhadap Y adalah sebesar  $0,076 > 0,05$

dan nilai  $F_{hitung} 2,675 \leq F_{tabel} 3,13$  dengan  $\alpha = 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh antara *Adversity Quotient* ( $X_1$ ) dan berpikir kreatif ( $X_2$ ) serta kemampuan memecahkan masalah matematika ( $Y$ ).

## **B. Implikasi**

Adapun implikasi penelitian sebagai berikut:

1. Kepada guru di SMP Negeri 8 Palopo agar lebih meningkatkan *Adversity Quotient* yang dimiliki oleh setiap individu agar mampu mengatasi setiap kesulitan yang dihadapi.
2. Kepada guru sekolah di SMP Negeri 8 Palopo kiranya membimbing siswa dengan memberikan soal-soal pemecahan masalah yang bervariasi agar siswa dapat terbiasa berpikir kreatif.
3. Kepada peneliti selanjutnya agar memperhatikan angket yang telah dibagikan agar responden mengerjakan angket sesuai dengan apa yang dialaminya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Ed. Revisi; Cet. III; Jakarta: Bumi Askara, 2002.
- Chairani, Zahra, *Metakognisi siswa dalam pemecahan masalah matematika*, Deepublish: CV Budi Utama, 2016.
- Chanifah, Ninip, *Profil Pemecahan Masalah Kontekstual Geometri Siswa Smp Berdasarkan Adversity Quotient (Aq)*, Jurnal APOTEMA, Vol. 1, No. 2, Juni 2015.
- Departemen Agama RI., *Al-Qur'an dan terjemahannya* Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2008.
- Fajrianti, Noram, dan Nurhayati *Pengaruh Adversity Quotient (Aq) Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, jurnal formatif 3(1): 74, <https://media.neliti.com/media/publications/234891-pengaruh-adversity-quotient-aq-dan-motiv-2b0ac673.pdf>. Diakses 25/06/2019.
- Hadi, Sutarto, *Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya Untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematis Di Sekolah Menengah Pertama*, EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 2, Nomor 1, Pebruari 2014.
- Hasilridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika untuk Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*, Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2010.
- Hidayat, Wahyu dan Ratna Sariningsih, *Kemampuan pemecahan masalah matematis dan adversity quotient siswa smp melalui pembelajaran open ended*, Jurnal JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika) Maret 2018 Vol. 2 No. 1. diakses 19/09/2018.
- Hidayat, Wahyu, *Adversity Quotient dan Penalaran Kreatif Matematis Siswa Sma Dalam Pembelajaran Argument Driven Inquiry Pada Materi Turunan Fungsi*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.2, No. 1, April 2017.
- Ihsan, Muhammad, *Pengaruh Metakognisi dan Motivasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba*, Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Oktober 2016, Vol.4, No.2, hal.129-140 ISSN(P): 2527-3744; ISSN(E):2541-6499 <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khwarizmi>.

- Kuncoro, Engkos Achmad dan Riduwan, *Cara menggunakan dan memaknai path analysis (Analisis Jalur) Lengkap dengan contoh Tesis dan perhitungan SPSS 17.0*, Cet. IV; Bandung :Alfabeta, 2012.
- Leonard, *Pengaruh adversity quotient (AQ) dan kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar matematika*, Perspektif Ilmu Pendidikan - Vo1. 28 No. 1 April 2014.
- Machromah, Isnaeni Umi. et.al., *Analisis Proses dan Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Smp dalam Pemecahan Masalah Bentuk soal cerita materi lingkaran ditinjau dari Kecemasan Matematika*, Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika Vol.3, No.6, hal 613-624 Agustus 2015 ISSN: 2339-168, <http://jurnal.fkip.uns.ac.id>.
- Mahmudi, Ali, *Pemecahan Masalah dan Berpikir Kreatif*.
- Meika, Ika, *Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa sma*, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, JPPM Vol. 10 No. 2, 2017.
- Mustika, Rekma, *Hubungan Self Confidence dan Adversity Quotient terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa*, jurnal pendidikan Vol 18, No. 2. Diakses 17/09/2019
- Musa, Lisa Aditya Dwiwansyah, *Level Berpikir Geometri Menurut Teori Van Hiele Berdasarkan Kemampuan Geometri dan Perbedaan Gender Siswa Kelas VII SMPN 8 Pare-Pare*, Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Oktober 2016, Vol.4, No.2, hal.103-116 ISSN(P): 2527-3744; ISSN(E):2541-6499 ©2016 Tadris Matematika IAIN Palopo, <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/khwarizmi>.
- Nawawi, Hadari dan Mimi Martini, *penelitian Terapan*, Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 1996.
- Nurlindasari, *Hubungan Adversity Quotient (AQ) dan minat belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XI SMK NEGERI 2 Palopo*, Skripsi IAIN Palopo, 2019.
- Nurmala, Nuni, *Pengaruh habits of mind (kebiasaan berpikir) terhadap pemecahan masalah matematik siswa smp*, Journal On Education Volume 01S, No. 02, Februari, hal. 163-168 163.
- Nurrahmah, Fatihatun *profil proses berpikir kreatif siswa kelas X Menurut wallas dalam Memecahkan Masalah pada materi pokok Gerak Lurus ditinjau*

dari Jenis kelamin dan prestasi belajar fisika, 2015  
<http://skripsi.103611032.pdf>, diakses 19/9/2018.

Prianggono, Agus *Analisis proses berpikir kreatif Siswa sekolah menengah kejururuan (smk) dalam pemecahan dan pengajuan masalah matematika pada materi persamaan kuadrat*, surakarta.  
<https://media.neliti.com/media/publications/118800-ID-analisis-proses-berpikir-kreatif-siswa-s.pdf>.

Priyatno, D., *Mandiri Belajar SPSS untuk Analisis Data dan Uji Statistik*, Edisi Pertama. Penerbit Mediakom. Jakarta, 2008.

Priyatno, Duwi, *SPSS 22: Pengolahan Data Terpraktis*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2014.

Riduwan, *Pengantar Statistik*, Bandung: Alfabeta, 2011.

Satiadarma, Monty P., dan Fielis E. Waruwu, *Mendidik Kecerdasan pedoman bagi orang tua dan guru dalam mendidik anak cerdas*, Jakarta, Pustaka Populer Obor, 2003.

Setyaningsih, Eko, *penerapan PjBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif hasil belajar substansi genetika bagi siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 5 surakarta semester 1 tahun pelajaran 2017/2018*, SMA Negeri Surakarta, h. 5. <https://books.google.co.id/books>, diakses 12/05/2019.

Slameto, *Evaluasi pendidikan*, cet. III; Jakarta: Bumi Aksara, 2001.

Subana, M. dan Sudrajat, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, Cet. II; Bandung: Pustaka Setia, 2005.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2010.

Sukardi, *Metodologi penelitian pendidikan (kompetensi dan prakteknya)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

Syaifuddin, Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

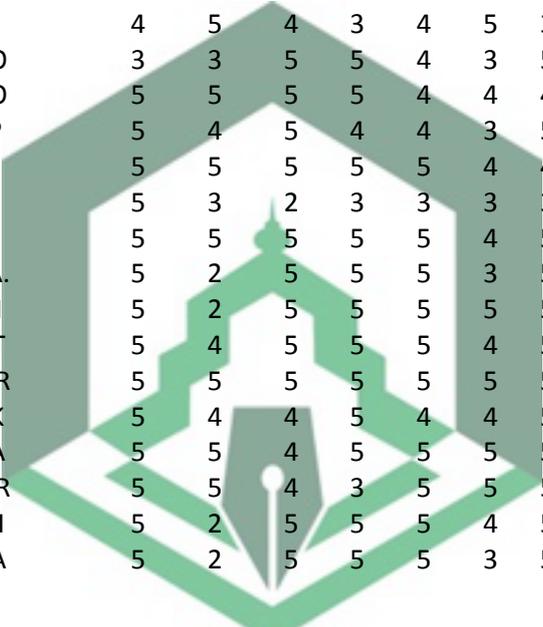
Walpole, Ronald E., *Statistik Deskriptif*, Hendra Setya Raharja diakses pada tanggal 12 Januari 2018, pada pukul 06.24.

Widyastuti, Rany, *Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika berdasarkan Teori Polya ditinjau dari Adversity Quotient Tipe Climber*, Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 6, No. 2, S2015.

**Lampiran 1**  
**Validasi Isi**  
**Adversity Quostient**

No.	Nama	+	+	+	+	-	+	-	+	+	jumlah
1	NM	3	4	5	3	5	3	5	3	4	35
2	MLA	5	4	4	3	3	4	5	5	4	37
3	SGS	3	3	5	5	5	3	5	5	5	39
4	FP	5	2	3	5	3	5	4	4	4	35
5	TA	5	3	3	4	2	4	5	4	3	33
6	AR	4	3	5	5	3	4	5	4	4	37
7	FRB	5	5	5	5	3	3	3	4	4	37
8	NR	5	4	5	3	4	3	4	5	5	38
9	GS	5	2	4	5	4	5	4	5	5	39
10	FK	5	2	5	5	5	3	5	4	5	39
11	BRP	5	4	4	3	4	5	5	4	5	39
12	SI	5	3	5	4	4	4	3	4	4	36
13	SH	5	3	5	3	4	5	5	4	4	38
14	MY	3	4	5	4	5	4	5	4	4	38
15	MH	4	5	4	5	5	3	2	4	4	36
16	STS	3	4	5	5	2	3	5	3	4	34
17	SR	5	4	4	3	5	5	3	5	5	39
18	MNA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
19	MR	5	4	5	3	4	4	3	4	5	37
20	GR	5	4	5	4	5	4	5	3	3	38
21	RR	5	3	5	5	4	4	3	4	4	37
22	JA	5	3	5	5	5	4	3	4	3	37
23	MRL	5	4	4	3	5	3	5	4	5	38
24	BPR	5	4	5	3	3	4	5	4	4	37
25	YN	4	3	5	3	5	4	5	5	4	38
26	FD	5	4	5	5	5	3	4	3	2	36
27	NH	5	5	5	3	4	5	3	2	4	36
28	KD	5	3	4	4	4	5	5	5	3	38
29	KAM	5	3	4	4	4	5	5	5	4	39
30	SB	5	3	4	4	4	3	4	4	4	35
31	RN	5	5	4	3	4	3	4	5	5	38
32	MSS	5	3	5	5	5	2	3	3	3	34
33	NSI	5	4	4	3	4	4	5	5	4	38
34	NA	5	4	5	5	4	4	4	4	4	39
35	DD	5	5	5	5	4	4	5	5	5	43
36	PNW	5	4	5	5	5	5	4	5	5	43
37	TPS	5	4	4	4	5	5	5	5	4	41
38	ATP	5	5	5	5	5	4	4	5	5	43
39	CL	5	4	5	5	5	3	5	5	4	41
40	NHB	4	3	3	5	5	5	5	5	5	40
41	ZNA	4	2	5	4	5	4	5	4	4	37
42	STV	5	4	5	4	4	4	3	4	5	38
43	ASA	4	3	4	3	5	5	5	4	3	36
44	MHN	5	3	4	4	4	3	4	4	5	36

45	RLD	5	3	5	5	3	5	5	3	4	38
46	MASR	5	5	4	4	5	3	5	3	5	39
47	RHN	5	5	4	4	3	2	5	2	5	35
48	RG	5	3	5	5	3	4	5	4	5	39
49	MJ	5	4	4	3	5	3	5	3	5	37
50	IM	5	4	5	5	5	3	4	3	5	39
51	ASA	5	5	4	5	5	4	3	5	5	41
52	VA	5	3	4	4	4	4	4	5	4	37
53	MRH	5	2	5	4	5	5	5	3	4	38
54	FDO	4	5	5	5	5	4	5	5	5	43
55	PA	3	5	5	5	1	3	3	4	4	33
56	APH	5	3	5	5	3	4	3	3	4	35
57	ANI	5	2	5	5	3	4	2	5	4	35
58	GT	4	5	4	3	4	5	3	3	5	36
59	SNO	3	3	5	5	4	3	5	3	3	34
60	APO	5	5	5	5	4	4	4	5	4	41
61	NIP	5	4	5	4	4	3	5	4	4	38
62	NA	5	5	5	5	5	4	4	5	5	43
63	AD	5	3	2	3	3	3	3	3	3	28
64	RF	5	5	5	5	5	4	5	5	5	44
65	MIA.	5	2	5	5	5	3	5	5	4	39
66	AM	5	2	5	5	5	5	5	5	2	39
67	YNT	5	4	5	5	5	4	5	5	4	42
68	MAR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
69	RZK	5	4	4	5	4	4	5	5	3	39
70	TRA	5	5	4	5	5	5	5	4	5	43
71	AD R	5	5	4	3	5	5	5	5	5	42
72	MFI	5	2	5	5	5	4	5	5	4	40
73	NFA	5	2	5	5	5	3	5	5	5	40



IAIN PALOPO

**Validasi Isi  
Berpikir Kreatif**

No	Nama	+	+	+	+	+	+	+	jumlah
1	NM	5	3	5	5	5	5	5	33
2	MLA	5	4	3	5	4	5	5	31
3	SGS	5	4	3	5	4	5	4	30
4	FP	4	5	5	4	5	5	5	33
5	TA	5	4	4	5	4	4	5	31
6	AR	5	4	4	5	4	4	4	30
7	FRB	5	5	5	5	5	5	5	35
8	NR	5	5	4	5	5	5	4	33
9	GS	4	4	5	4	4	4	4	29
10	FK	4	5	5	4	5	5	5	33
11	BRP	5	5	3	5	5	5	5	33
12	SI	4	4	5	4	4	5	5	31
13	SH	5	5	5	5	5	3	3	31
14	MY	4	4	4	4	4	5	4	29
15	MH	5	3	5	5	3	5	5	31
16	STS	4	5	5	4	5	5	5	33
17	SR	4	4	5	4	4	4	5	30
18	MNA	4	4	4	4	4	5	4	29
19	MR	5	5	4	5	5	5	3	32
20	GR	5	4	4	5	4	5	4	31
21	RR	5	4	5	5	4	3	4	30
22	JA	4	5	3	4	5	5	5	31
23	MRL	5	5	4	5	4	4	4	31
24	BPR	5	3	5	5	5	4	5	32
25	YN	5	4	4	5	4	4	4	30
26	FD	5	5	5	5	5	2	5	32
27	NH	5	4	4	5	4	4	4	30
28	KD	5	5	5	5	5	4	5	34
29	KAM	5	5	3	5	5	3	5	31
30	SB	5	4	5	5	4	4	3	30
31	RN	5	2	2	5	2	2	5	23
32	MSS	5	5	4	5	5	5	2	31
33	NSI	4	3	5	4	3	5	3	27
34	NA	3	4	4	3	4	4	4	26
35	DD	4	4	4	4	4	3	4	27
36	PNW	5	5	4	5	5	3	3	30
37	TPS	4	3	5	4	3	4	5	28
38	ATP	5	5	5	5	5	5	5	35
39	CL	4	4	5	4	4	4	5	30

40	NHB	4	3	5	4	3	5	5	29
41	ZNA	5	3	4	5	3	5	5	30
42	STV	4	2	5	4	2	5	5	27
43	ASA	5	4	4	5	4	5	4	31
44	MHN	3	5	5	3	5	4	5	30
45	RLD	5	3	5	5	3	4	4	29
46	MASR	5	3	5	5	3	5	4	30
47	RHN	5	4	5	5	4	5	4	32
48	RG	4	4	4	4	4	5	5	30
49	MJ	4	4	4	4	4	4	5	29
50	IM	5	4	4	5	4	5	4	31
51	ASA	5	4	4	5	4	5	4	31
52	VA	5	5	3	5	5	4	5	32
53	MRH	5	5	5	5	5	4	5	34
54	FDO	5	4	4	5	4	5	4	31
55	PA	5	4	4	5	4	3	5	30
56	APH	3	3	3	3	3	3	3	21
57	ANI	5	5	4	5	5	3	5	32
58	GT	4	3	5	4	5	4	4	29
59	SNO	5	4	4	5	4	5	4	31
60	APO	5	5	5	5	5	4	5	34
61	NIP	5	4	4	5	4	4	4	30
62	NA	5	4	4	5	4	5	4	31
63	AD	5	5	5	5	5	5	5	35
64	RF	5	5	5	5	5	4	5	34
65	MIA.	5	5	5	5	5	3	5	33
66	AM	5	4	5	5	4	5	5	33
67	YNT	4	4	5	4	4	4	5	30
68	MAR	5	5	3	5	5	5	5	33
69	RZK	4	5	5	4	5	4	5	32
70	TRA	4	3	5	4	4	4	5	29
71	AD R	5	4	5	5	4	3	5	31
72	MFI	5	4	5	5	4	4	4	31
73	NFA	5	3	4	5	3	4	4	28

**Validasi Isi**  
**Tes Pemecahan Masalah Matematika**

No	Nama	Item			Jumlah
		Item 1	Item 2	3	
		6	6	6	
1	NM	4	6	0	10
2	MLA	5	6	0	11
3	SGS	5	0	4	9
4	FP	5	3	6	14
5	TA	4	1	5	10
6	AR	3	5	3	11
7	FRB	5	3	3	11
8	NR	3	5	5	13
9	GS	5	4	0	9
10	FK	4	2	1	7
11	BRP	5	3	3	11
12	SI	4	0	4	8
13	SH	2	0	1	3
14	MY	5	3	3	11
15	MH	3	6	1	10
16	STS	5	5	3	13
17	SR	0	2	5	7
18	MNA	4	1	2	7
19	MR	5	4	5	14
20	GR	5	5	1	11
21	RR	5	3	1	9
22	JA	5	5	5	15
23	MRL	5	5	1	11
24	BPR	4	2	1	7
25	YN	5	3	5	13
26	FD	6	3	2	11
27	NH	6	1	1	8
28	KD	6	3	1	10
29	KAM	6	4	6	16
30	SB	2	2	4	8
31	RN	6	4	0	10
32	MSS	3	1	1	5
33	NSI	5	3	5	13
34	NA	4	2	6	12
35	DD	2	0	1	3
36	PNW	3	0	6	9

37	TPS	5	5	0	10
38	ATP	2	0	1	3
39	CL	3	3	1	7
40	NHB	5	4	0	9
41	ZNA	5	4	4	13
42	STV	5	3	3	11
43	ASA	2	0	1	3
44	MHN	3	1	1	5
45	RLD	4	1	0	5
46	MASR	3	2	2	7
47	RHN	2	0	1	3
48	RG	2	2	2	6
49	MJ	5	3	0	8
50	IM	5	3	0	8
51	ASA	3	3	3	9
52	VA	1	1	1	3
53	MRH	6	3	0	9
54	FDO	3	3	3	9
55	PA	1	1	2	4
56	APH	2	2	2	6
57	ANI	3	5	2	10
58	GT	5	3	2	10
59	SNO	2	2	2	6
60	APO	3	3	2	8
61	NIP	3	2	4	9
62	NA	1	5	2	8
63	AD	2	4	1	7
64	RF	6	4	2	12
65	MIA.	2	2	2	6
66	AM	4	4	1	9
67	YNT	2	3	2	7
68	MAR	5	0	1	6
69	RZK	2	2	1	5
70	TRA	6	1	0	7
71	AD R	2	2	2	6
72	MFI	4	4	3	11
73	NFA	5	0	6	11

#### Lampiran 4

## Adversity quotient Frequencies

### Statistics

		item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	total
N	Valid	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4,73	3,70	4,56	4,29	4,25	3,92	4,34	4,19	4,23	38,21
Std. Error of Mean		,071	,118	,076	,098	,106	,097	,104	,099	,090	,355
Median		5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	38,00
Std. Deviation		,607	1,009	,645	,841	,910	,829	,885	,844	,773	3,037
Variance		,368	1,019	,416	,708	,827	,688	,784	,713	,598	9,221
Skewness		-2,089	-,190	-1,512	-,593	-1,199	-,144	-,986	-,665	-,803	-,079
Std. Error of Skewness		,281	,281	,281	,281	,281	,281	,281	,281	,281	,281
Range		2	3	3	2	4	3	3	3	3	17
Minimum		3	2	2	3	1	2	2	2	2	28
Maximum		5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
Sum		345	270	333	313	310	286	317	306	309	2789

## Frequency Table

### item1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	6	8,2	8,2	8,2
	4	8	11,0	11,0	19,2
	5	59	80,8	80,8	100,0
	Total	73	100,0	100,0	

### item2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	10	13,7	13,7	13,7
	3	21	28,8	28,8	42,5
	4	23	31,5	31,5	74,0
	5	19	26,0	26,0	100,0
	Total	73	100,0	100,0	

### item3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	1	1,4	1,4	1,4
3	3	4,1	4,1	5,5
4	23	31,5	31,5	37,0
5	46	63,0	63,0	100,0
Total	73	100,0	100,0	

item4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	18	24,7	24,7	24,7
4	16	21,9	21,9	46,6
5	39	53,4	53,4	100,0
Total	73	100,0	100,0	

item5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	1	1,4	1,4	1,4
2	2	2,7	2,7	4,1
3	11	15,1	15,1	19,2
4	23	31,5	31,5	50,7
5	36	49,3	49,3	100,0
Total	73	100,0	100,0	

item6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	2	2,7	2,7	2,7
3	22	30,1	30,1	32,9
4	29	39,7	39,7	72,6
5	20	27,4	27,4	100,0
Total	73	100,0	100,0	

item7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	2	2,7	2,7	2,7
3	14	19,2	19,2	21,9
4	14	19,2	19,2	41,1
5	43	58,9	58,9	100,0
Total	73	100,0	100,0	

item8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	2	2	2,7	2,7	2,7
	3	14	19,2	19,2	21,9
	4	25	34,2	34,2	56,2
	5	32	43,8	43,8	100,0
Total		73	100,0	100,0	

**item9**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	2	2,7	2,7	2,7
	3	9	12,3	12,3	15,1
	4	32	43,8	43,8	58,9
	5	30	41,1	41,1	100,0
Total		73	100,0	100,0	

**Total**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	28	1	1,4	1,4	1,4
	33	2	2,7	2,7	4,1
	34	3	4,1	4,1	8,2
	35	6	8,2	8,2	16,4
	36	7	9,6	9,6	26,0
	37	10	13,7	13,7	39,7
	38	13	17,8	17,8	57,5
	39	13	17,8	17,8	75,3
	40	3	4,1	4,1	79,5
	41	4	5,5	5,5	84,9
	42	2	2,7	2,7	87,7
	43	6	8,2	8,2	95,9
	44	1	1,4	1,4	97,3
	45	2	2,7	2,7	100,0
Total		73	100,0	100,0	

IAIN PALOPO

**Correlations**

**Correlations**

		item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	total
item 1	Pearson Correlation	1	-,023	-,134	-,034	,099	,175	-,107	,158	,079	,265*
	Sig. (2-tailed)		,845	,260	,776	,405	,138	,366	,181	,508	,024
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
item 2	Pearson Correlation	-,023	1	,029	-,109	,037	-,063	-,100	-,029	,358*	,351**
	Sig. (2-tailed)	,845		,808	,358	,758	,595	,398	,807	,002	,002
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
item 3	Pearson Correlation	-,134	,029	1	,338*	,163	-,120	,023	,003	,013	,316**
	Sig. (2-tailed)	,260	,808		,003	,168	,311	,845	,977	,916	,006
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
item 4	Pearson Correlation	-,034	-,109	,338*	1	,033	-,085	-,060	,175	-,062	,308**
	Sig. (2-tailed)	,776	,358	,003		,781	,474	,617	,138	,604	,008
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
item 5	Pearson Correlation	,099	,037	,163	,033	1	,101	,204	,245*	,154	,570**
	Sig. (2-tailed)	,405	,758	,168	,781		,396	,083	,037	,193	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
item 6	Pearson Correlation	,175	-,063	-,120	-,085	,101	1	,115	,301*	,030	,393**
	Sig. (2-tailed)	,138	,595	,311	,474	,396		,335	,010	,799	,001
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
item 7	Pearson Correlation	-,107	-,100	,023	-,060	,204	,115	1	,152	,024	,366**
	Sig. (2-tailed)	,366	,398	,845	,617	,083	,335		,198	,841	,001
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
item 8	Pearson Correlation	,158	-,029	,003	,175	,245*	,301*	,152	1	,207	,602**
	Sig. (2-tailed)	,181	,807	,977	,138	,037	,010	,198		,079	,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
item 9	Pearson Correlation	,079	,358*	,013	-,062	,154	,030	,024	,207	1	,494**
	Sig. (2-tailed)	,508	,002	,916	,604	,193	,799	,841	,079		,000
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73
total	Pearson Correlation	,265*	,351*	,316*	,308*	,570*	,393*	,366*	,602*	,494*	1
	Sig. (2-tailed)	,024	,002	,006	,008	,000	,001	,001	,000	,000	
	N	73	73	73	73	73	73	73	73	73	73

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Reliability

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	73	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	73	100,0

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,378	9

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	33,48	8,614	,067	,380
item2	34,51	8,087	,020	,422
item3	33,64	8,399	,108	,367
item4	33,92	8,354	,033	,402
item5	33,96	6,901	,312	,266
item6	34,29	7,930	,129	,360
item7	33,86	8,037	,080	,384
item8	34,01	6,847	,376	,240
item9	33,97	7,499	,265	,301



IAIN PALOPO

## Berpikir Kreatif Frequencies

### Statistics

		item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	total
N	Valid	73	73	73	73	73	73	73	73
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4,63	4,12	4,37	4,63	4,21	4,27	4,44	30,67
Std. Error of Mean		,066	,093	,086	,066	,089	,094	,083	,283
Median		5,00	4,00	5,00	5,00	4,00	4,00	5,00	31,00
Std. Deviation		,565	,798	,736	,565	,763	,804	,707	2,421
Variance		,320	,637	,542	,320	,582	,646	,500	5,863
Skewness		-1,246	-,564	-,930	-1,246	-,755	-,873	-1,110	-1,172
Std. Error of Skewness		,281	,281	,281	,281	,281	,281	,281	,281
Kurtosis		,626	-,278	,267	,626	,324	,104	,861	3,561
Std. Error of Kurtosis		,555	,555	,555	,555	,555	,555	,555	,555
Range		2	3	3	2	3	3	3	14
Minimum		3	2	2	3	2	2	2	21
Maximum		5	5	5	5	5	5	5	35
Sum		338	301	319	338	307	312	324	2239

### Frequency Table

#### item1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	4,1	4,1	4,1
	4	21	28,8	28,8	32,9
	5	49	67,1	67,1	100,0
	Total	73	100,0	100,0	

#### item2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	2	2,7	2,7	2,7
	3	13	17,8	17,8	20,5
	4	32	43,8	43,8	64,4
	5	26	35,6	35,6	100,0
	Total	73	100,0	100,0	

#### item3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	1	1,4	1,4	1,4
3	8	11,0	11,0	12,3
4	27	37,0	37,0	49,3
5	37	50,7	50,7	100,0
Total	73	100,0	100,0	

**item4**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	3	4,1	4,1	4,1
4	21	28,8	28,8	32,9
5	49	67,1	67,1	100,0
Total	73	100,0	100,0	

**item5**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	2	2,7	2,7	2,7
3	9	12,3	12,3	15,1
4	34	46,6	46,6	61,6
5	28	38,4	38,4	100,0
Total	73	100,0	100,0	

**item6**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	2	2,7	2,7	2,7
3	10	13,7	13,7	16,4
4	27	37,0	37,0	53,4
5	34	46,6	46,6	100,0
Total	73	100,0	100,0	

**item7**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	1	1,4	1,4	1,4
3	6	8,2	8,2	9,6
4	26	35,6	35,6	45,2
5	40	54,8	54,8	100,0
Total	73	100,0	100,0	

**total**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 21	1	1,4	1,4	1,4
23	1	1,4	1,4	2,7
26	1	1,4	1,4	4,1
27	3	4,1	4,1	8,2
28	2	2,7	2,7	11,0
29	8	11,0	11,0	21,9
30	16	21,9	21,9	43,8
31	18	24,7	24,7	68,5
32	7	9,6	9,6	78,1
33	9	12,3	12,3	90,4
34	4	5,5	5,5	95,9
35	3	4,1	4,1	100,0
Total	73	100,0	100,0	

## Correlations

### Correlations

	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	Total
item 1 Pearson Correlation	1	,164	-,134	1,000**	,146	-,018	-,075	,498**
Sig. (2-tailed)		,166	,259	,000	,216	,877	,527	,000
N	73	73	73	73	73	73	73	73
item 2 Pearson Correlation	,164	1	-,008	,164	,847**	-,010	,051	,682**
Sig. (2-tailed)	,166		,948	,166	,000	,933	,671	,000
N	73	73	73	73	73	73	73	73
item 3 Pearson Correlation	-,134	-,008	1	-,134	,110	,061	,138	,334**
Sig. (2-tailed)	,259	,948		,259	,354	,608	,245	,004
N	73	73	73	73	73	73	73	73
item 4 Pearson Correlation	1,000**	,164	-,134	1	,146	-,018	-,075	,498**
Sig. (2-tailed)	,000	,166	,259		,216	,877	,527	,000
N	73	73	73	73	73	73	73	73
item 5 Pearson Correlation	,146	,847**	,110	,146	1	-,002	,114	,729**
Sig. (2-tailed)	,216	,000	,354	,216		,983	,337	,000
N	73	73	73	73	73	73	73	73
item 6 Pearson Correlation	-,018	-,010	,061	-,018	-,002	1	-,019	,332**
Sig. (2-tailed)	,877	,933	,608	,877	,983		,875	,004
N	73	73	73	73	73	73	73	73
item 7 Pearson Correlation	-,075	,051	,138	-,075	,114	-,019	1	,345**
Sig. (2-tailed)	,527	,671	,245	,527	,337	,875		,003
N	73	73	73	73	73	73	73	73
total Pearson Correlation	,498**	,682**	,334**	,498**	,729**	,332**	,345**	1
Sig. (2-tailed)	,000	,000	,004	,000	,000	,004	,003	
N	73	73	73	73	73	73	73	73

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Reliability Statistics

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	73	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	73	100,0

Cronbach's Alpha	N of Items
,461	7

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	26,04	4,818	,292	,396
item2	26,55	3,862	,434	,296
item3	26,30	5,213	,032	,508
item4	26,04	4,818	,292	,396
item5	26,47	3,752	,517	,252
item6	26,40	5,215	,000	,533
item7	26,23	5,181	,057	,494



IAIN PALOPO

## Lampiran 6

### Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Frequencies

#### Statistics

		item1	item2	item3	total
N	Valid	73	73	73	73
	Missing	0	0	0	0
Mean		3,81	2,67	2,23	8,71
Std. Error of Mean		,177	,197	,211	,360
Median		4,00	3,00	2,00	9,00
Std. Deviation		1,515	1,684	1,799	3,075
Variance		2,296	2,835	3,237	9,458
Skewness		-,355	,036	,700	-,024
Std. Error of Skewness		,281	,281	,281	,281
Kurtosis		-,881	-,788	-,548	-,389
Std. Error of Kurtosis		,555	,555	,555	,555
Range		6	6	6	13
Minimum		0	0	0	3
Maximum		6	6	6	16
Sum		278	195	163	636

#### Frequency Table

##### item1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	1,4	1,4	1,4
	1	3	4,1	4,1	5,5
	2	14	19,2	19,2	24,7
	3	13	17,8	17,8	42,5
	4	10	13,7	13,7	56,2
	5	24	32,9	32,9	89,0
	6	8	11,0	11,0	100,0
Total	73	100,0	100,0		

##### item2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	13,7	13,7	13,7
	1	9	12,3	12,3	26,0
	2	13	17,8	17,8	43,8
	3	19	26,0	26,0	69,9
	4	10	13,7	13,7	83,6
	5	9	12,3	12,3	95,9
	6	3	4,1	4,1	100,0
	Total	73	100,0	100,0	

**item3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	11	15,1	15,1	15,1
	1	21	28,8	28,8	43,8
	2	15	20,5	20,5	64,4
	3	9	12,3	12,3	76,7
	4	5	6,8	6,8	83,6
	5	7	9,6	9,6	93,2
	6	5	6,8	6,8	100,0
	Total	73	100,0	100,0	

**total**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	6	8,2	8,2	8,2
	4	1	1,4	1,4	9,6
	5	4	5,5	5,5	15,1
	6	6	8,2	8,2	23,3
	7	9	12,3	12,3	35,6
	8	7	9,6	9,6	45,2
	9	10	13,7	13,7	58,9
	10	8	11,0	11,0	69,9
	11	11	15,1	15,1	84,9
	12	2	2,7	2,7	87,7
	13	5	6,8	6,8	94,5
	14	2	2,7	2,7	97,3
	15	1	1,4	1,4	98,6
	16	1	1,4	1,4	100,0
	Total	73	100,0	100,0	

## Correlations

		item1	item2	item3	total
item1	Pearson Correlation	1	,291*	,006	,656**
	Sig. (2-tailed)		,013	,957	,000
	N	73	73	73	73
item2	Pearson Correlation	,291*	1	-,071	,649**
	Sig. (2-tailed)	,013		,552	,000
	N	73	73	73	73
item3	Pearson Correlation	,006	-,071	1	,549**
	Sig. (2-tailed)	,957	,552		,000
	N	73	73	73	73
total	Pearson Correlation	,656**	,649**	,549**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	N	73	73	73	73

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Reliability

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	73	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	73	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,173	3

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	4,90	5,643	,211	-,152 <sup>a</sup>
item2	6,04	5,568	,133	,013
item3	6,48	6,614	-,042	,449

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

## Lampiran 7

### Uji Normalitas

### Regression

Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	BK, AQ <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: TPMM

b. All requested variables entered.

Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,068 <sup>a</sup>	,005	-.024	3,112

a. Predictors: (Constant), BK, AQ

b. Dependent Variable: TPMM

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3,176	2	1,588	,164	,849 <sup>b</sup>
	Residual	677,783	70	9,683		
	Total	680,959	72			

a. Dependent Variable: TPMM

b. Predictors: (Constant), BK, AQ

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11,055	6,785		1,629	,108
	AQ	-,068	,121	-,067	-,565	,574
	BK	,009	,152	,007	,058	,954

a. Dependent Variable: TPMM

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	8,23	9,45	8,71	,210	73
Residual	-5,943	7,339	,000	3,068	73
Std. Predicted Value	-2,281	3,502	,000	1,000	73
Std. Residual	-1,910	2,359	,000	,986	73

a. Dependent Variable: TPMM

**NPar Tests****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Standardized Residual
N		73
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	,98601330
Most Extreme Differences	Absolute	,075
	Positive	,063
	Negative	-,075
Test Statistic		,075
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.



## Lampiran 8 Uji Homogenita

### Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Adversity Quostient	1,340	10	59	,231
Berpikir Kreatif	1,430	10	59	,190

### ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Adversity Quostient	Between Groups	136,822	13	10,525	1,178	,318
	Within Groups	527,096	59	8,934		
	Total	663,918	72			
Berpikir Kreatif	Between Groups	18,340	13	1,411	,206	,998
	Within Groups	403,770	59	6,844		
	Total	422,110	72			



IAIN PALOPO

## Lampiran 9 Uji Lineritas

## Regression

### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

#### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3,176	2	1,588	,164	,849 <sup>b</sup>
	Residual	677,783	70	9,683		
	Total	680,959	72			

a. Dependent Variable: TPMM

b. Predictors: (Constant), BK, AQ

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	BK, AQ <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: TPMM

b. All requested variables entered.

#### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,068 <sup>a</sup>	,005	-,024	3,112

a. Predictors: (Constant), BK, AQ

b. Dependent Variable: TPMM

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11,055	6,785		1,629	,108
	AQ	-,068	,121	-,067	-,565	,574
	BK	,009	,152	,007	,058	,954

a. Dependent Variable: TPMM

#### Residuals Statistics<sup>a</sup>

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	8,23	9,45	8,71	,210	73
Residual	-5,943	7,339	,000	3,068	73
Std. Predicted Value	-2,281	3,502	,000	1,000	73
Std. Residual	-1,910	2,359	,000	,986	73

a. Dependent Variable: TPMM

## Means

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Unstandardized Residual *	73	100,0%	0	0,0%	73	100,0%
Unstandardized Predicted Value						

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Unstandardized Residual *	Between Groups	(Combined) Linearity	413,116 ,000	47 1	8,790 ,000	,830 ,000	,715 1,000
Unstandardized Predicted Value		Deviation from Linearity	413,116	46	8,981	,848	,693
	Within Groups		264,667	25	10,587		
	Total		677,783	72			

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Unstandardized Residual *				
Unstandardized Predicted Value	,000	,000	,781	,610

## Lampiran 10

### Uji Multikolinieritas

### Regression

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model Summary					Variables Entered/Removed			
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	1,000 <sup>a</sup>	1,000	1,000	,000	1	BK, AQ <sup>b</sup>		Enter

a. Predictors: (Constant), BK, AQ

a. Dependent Variable: TPMM

b. All requested variables entered.

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1015,890	2	507,945		<sup>b</sup>
	Residual	,000	70	,000		
	Total	1015,890	72			

a. Dependent Variable: TPMM

b. Predictors: (Constant), BK, AQ

**Coefficient Correlations<sup>a</sup>**

Model			BK	AQ
1	Correlations	BK	1,000	,066
		AQ	,066	1,000
	Covariances	BK	,000	,000
		AQ	,000	,000

a. Dependent Variable: TPMM

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-2,219E-14	,000		.	.		
	AQ	1,000	,000	,808	.	.	,996	1,004
	BK	1,000	,000	,645	.	.	,996	1,004

a. Dependent Variable: TPMM

**Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>**

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	AQ	BK
1	1	2,992	1,000	,00	,00	,00
	2	,007	21,358	,00	,47	,46
	3	,002	39,476	1,00	,53	,54

a. Dependent Variable: TPMM

IAIN PALOPO

**Lampiran 11****Uji T  
Regressions****Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Berpikir Kreatif (X2), Adversity quostient (X1) <sup>b</sup>		Enter

a. Dependent Variable: Pemecahan Masalah (Y)

b. All requested variables entered.

#### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,266 <sub>a</sub>	,071	,044	4,262

a. Predictors: (Constant), Berpikir Kreatif (X2), Adversity quostient (X1)

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-7,615	9,295		-,819	,415
	Adversity quostient (X1)	,367	,166	,255	2,212	,030
	Berpikir Kreatif (X2)	,171	,208	,095	,820	,415

a. Dependent Variable: Pemecahan Masalah (Y)

## Lampiran 12

### Uji F

#### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	97,217	2	48,608	2,675	,076 <sup>b</sup>
	Residual	1271,797	70	18,169		
	Total	1369,014	72			

a. Dependent Variable: Pemecahan Masalah (Y)

b. Predictors: (Constant), Berpikir Kreatif (X2), Adversity quostient (X1)

## Dokumentasi Pembagian Angket



## RIWAYAT HIDUP



Ayu Amaliah, seorang anak terlahir dengan anugrah Tuhan Yang Maha Esa dari keluarga yang sederhana di Desa Botto Lampe pada Tanggal 30 Agustus 1997. Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ayahanda Muslimin dan Ibunda Hadirah. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di SDI Botto Lampe, dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Malili dan tamat pada tahun 2012. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Malili dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis mendaftarkan diri di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, pada program Studi Tadris Matematika fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Sebelum menyelesaikan akhir studi, penulis menyusun skripsi dengan judul “ *Pengaruh Adversity Quotient dan Berpikir Kreatif terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Palopo* ”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).