JURNAL

PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MEMANIPULASI KONSEP BANGUN DATAR DITINJAU DARI *ADVERSITY QUONTIENT*



Oleh: ALITANURI PUTRI ANGGRAINI 13.1.01.05.0134

Dibimbing oleh:

- 1. Khomsatun Ni'mah, M.Pd.
- 2. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap

: Alitanuri Putri Anggraini

NPM

: 13.1.01.05.0134

Telepun/HP

: 085646333941

Alamat Surel (Email)

: Alitanuriputrianggraini@gmail.com

Judul Artikel

:Profil Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memanipulasi

Konsep Bangun Datar Ditinjau Dari Adversity Quontient

Fakultas – Program Studi

: FKIP - Pendidikan Matematika

Nama Perguruan Tinggi

: Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat Perguruan Tinggi

: Jalan Kh. Achmad Dahlan No 76

Dengan ini menyatakan bahwa:

 Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui

Kediri, Agustus 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Penulis,

KHOMSATUN NI'MAH, M.Pd.

NIDN. 0703018502

AAN NURFAHRUDIANTO, M.Pd

NIDN. 0724077901

ALITNURI PUTRI ANGGRAINI

NPM. 18.1.01.05.0134

Alitanuri Putri Anggraini | 13.1.01.05.0134 FKIP – Pendidikan Matematika simki.unpkediri.ac.id || 1||



PROFIL BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MEMANIPULASI KONSEP BANGUN DATAR DITINJAU DARI *ADVERSITY QUONTIENT*

Alitanuri Putri Anggraini 13.1.01.05.0134

FKIP - Program Studi Pendidikan Matematika <u>alitanuriputrianggraini@gmail.com</u> Khomsatun Ni'mah, M.Pd Aan Nurfahrudianto, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian dilakukan di kelas VII A UPTD SMP Negeri 1 Semen Kediri. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendiskripsikan bagaimana profil berpikir kreatif siswa dalam memanipulasi konsep bangun datar ditinjau dari tipe *Adversity Quontient*. (2) mendiskripsikan bagaimana profil berpikir kreatif siswa dalam memanipulasi konsep bangun datar ditinjau dari dimensi *Adversity Quontient*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengambilan subyek penelitian dengan menggunakan *purposive sampling* memilih 3 siswa untuk mewakili setiap kategori, instrument yang digunakan adalah tes, angket dan wawancara.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) siswa dengan berpikir kreatif tinggi adalah subjek yang mewakili berpikir kreatif tinggi dapat diketahui bahwa KT memenuhi 3 indikator. KT termasuk kategori camper pada adversity quontient. KT dalam dimensi control mampu mengendalikan kesulitan. KT dalam dimensi endurance mampu mempresepsikan informasi. KT dalam dimensi reach mampu menyelesaikan masalah. KT dalam dimensi origin and ownership mampu mengetahui apa yang menjadi permasalahan. (2) siswa yang mewakili berpikir kreatif sedang dapat diketahui bahwa KS memenuhi 2 indikator. KS termasuk kategori quitter pada adversity quontient. KS dalam dimensi control mampu mengendalikan kesulitan. KS dalam dimensi endurance mampu mempresepsikan informasi dalam menghadapi kesulitan. KS dam dimensi reach kurang mampu menyelesaikan masalah. KS dalam dimensi origin and ownership mampu mengetahui apa yang menjadi permasalahan. (3) siswa yang mewakili berpikir kreatif rendah dapat diketahui bahwa KR memenuhi 1 indikator. KR termasuk kategori camper pada adversity quontient. KR dalam dimensi control tidak mampu mengendalikan kesulitan. KR dalam dimensi endurance mampu mempersepsikan informasi dalam menghadapi kesulitan. KR dalam dimensi reach tidak mampu menyelesaikan masalah. KR dalam dimensi origin and ownership tidak mampu mengetahui apa yang menjadi permasalahan.

KATA KUNCI: berpikir kreatif, memanipulasi konsep bangun datar, Adversity Qountient

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran matematika telah diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar sampai kejenjang yang lebih tinggi, namun demikian kegunaan matematika bukan hanya memberikan kemampuan Alitanuri Putri Anggraini | 13.1.01.05.0134 FKIP – Pendidikan Matematika

dalam perhitungan kuantitatif, tetapi juga dalam penataan cara berfikir, terutama dalam pembentukan kemampuan menganalisis, membuat sintesis, melakukan evaluasi hingga kemampuan menyelesaikan masalah.

simki.unpkediri.ac.id



Dalam menyelesaikan masalah matematika menurut Slavin (dalam Siregar dan Masigit, 2015:3) menyatakan agar siswa benar-benar memahami dan sanggup menerapkan pengetahuan, mereka harus berupaya menyelesaikan masalah, menemukan sendiri sesuatu. dan mengemukakan gagasan mereka., Saat ini pembelajaran yang diajarkan masih kurang dalam pengembangan berpikir kreatif siswa. Siswa cenderung menjadi plagiat dimana mereka menyelesaikan masalah sama persis dengan cara yang diberikan oleh guru. Selain itu rasa malas siswa dalam menyelesaikan masalah dengan menerapkan informasi yang mereka dapat. Hal ini yang menjadikan siswa kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas. dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif (Munandar dalam Supardi, 2012:256). Permasalahan matematika yang dekat dengan kehidupan sehari-hari seharusnya menjadikan tantangan dalam menunjukkan seberapa besar siswa dalam menerapkan kreativitas mereka.

Kemampuan berpikir kreatif menurut Aryana (2006: 497) bahwa berpikir kreatif adalah penggunaan dasar proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang asli (orisinil), estetis,

Alitanuri Putri Anggraini | 13.1.01.05.0134 FKIP – Pendidikan Matematika konstruktif yang berhubungan dengan konsep yang penekanannya ada pada aspek berpikir intuitif dan rasional khususnya dalam menggunakan informasi dan bahan untuk memunculkan atau menjelaskannya dengan perspektif asli pemikir.

Dari pendapat para ahli diatas peneliti menggunakan kesimpulan tersebut untuk menyusun indikator berpikir kreatif siswa yang akan dikembangkan dalam instrumen. Indikator yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Kefasihan

Mampu menyelesaikan masalah dengan beragam atau bervariasi.

2. Fleksibilitas

Mampu menyelesaikan masalah dengan jawaban yang benar.

3. Kebaruan

Mampu menyelesaikan masalah dengan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Belajar dengan memanipulasi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hubungan ketreampilan yang berasal dari keyakinan siswa dan memperdalam konsep matematika. Menurut Bruner (dalam kamarudin 2014:59) bahwa memanipulasi biasanya merupakan obyek konkret yang digunakan untuk mewakili konsep-konsep matematika. Sedangkan menurut Kamarudin (2014:63)memanipulasi merupakan proses rekayasa yang dilakukan



untuk mempermudah dalam menemukan sebuah konsep. Menurut Cramer dan Karnowski (dalam Kamarudin 2014:63)memanipulasi lebih mengarah pada kegiatan atau aktivitas berpikir sedangkan proses pembelajaran secara real di kelas dikenal dengan istilah belajar penemuan.

Kemampuan berpikir kreatif siswa yang berbeda-beda merupakan kemampuan dalam menerima permasalahan yang diberikan dan mampu menyelesaikannya dengan benar. Menurut Stoltz (dalam Fauziyah dkk, 2013:78) mengelompokkan tiga kategori adversity quontient, yaitu :

a. *quitter* (rendah)

Tipe ini adalah siswa yang kurang memiliki kemauan untuk menerima tantangan. Dalam memerima masalah ia cenderung acuh sehingga semangat untuk menyelesaikan permasalah tidak ada.

b. *camper* (sedang)

Tipe ini adalah siswa yang cukup siap dalam menghadapi masalah namun masih dalam kadar aman.

c. *climber* (tinggi)

Tipe ini adalah siswa yang memiliki keberanian dalam menghadapi masalah. Mereka cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga mereka akan menyelesaikan soal sampai akhir.

Adapun skala 4 dimensi *Adversity Quotient (AQ)*, antara lain:

a. Control

Berkaitan dengan seberapa besar seseorang merasa mampu mengendalikan kesulitan yang dihadapinya.

b. Endurance

Berkaitan dengan persepsi seseorang akan lama atau tidaknya kesulitan tersebut berlangsung.

c. Reach

Kesulitan akan menjangkau bagian lain dari individu. Jangkauan menunjukkan kemampuan dalam melakukan penilaian tentang beban.

d. Origin and ownership

Kepemilikan atau pengakuan dalam hal ini membahas siapa atau apa yang menimbulkan kesulitan dan sejauh mana siswa dirinya menganggap mempengaruhi dirinya sendiri sebagai penyebab asal-usul kesulitan.

Dari latar belakang diatas penelitian ini bertujuan untuk :



- a. Mendiskripsikan bagaimana profil berpikir kreatif siswa dalam memanipulasi konsep bangun datar ditinjau dari tipe Adversity Quontient.
- b. Mendiskripsikan bagaimana profil
 berpikir kreatif siswa dalam
 memanipulasi konsep bangun datar
 ditinjau dari dimensi Adversity
 Quontient.

II. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif untuk memperoleh gambaran deskripsi secara empirik tentang kemampuan berpikir kreatif siswa SMP dalam memanipulasi konsep bangun datar ditinjau dari adversity quontient secara aktual dan apa adanya.

Sumber data dalam penelitian ini merupakan hasil tes kemampuan berpirkir kreatif, angket *adversity quontient* dan wawancara di SMP Negeri 1 Semen. Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk penguat dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa dan angket *adversity quontient*.

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu hasil kemampuan berpirkir kreatif, angket quontient dan adversity wawancara. Setelah dipelajari dan ditelaah, langkah berikutnya adalah mengadakan reduksi

data yang dilakukan dengan jalan abstraksi.

Dalam penelitian ini peneliti teknik menggunakan triangulasi dan triangulasi waktu. Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa dengan data hasil wawancara siswa. Triangulasi waktu untuk menguji kredibilitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan memberikan kemampuan berpikir kreatif lagi kepada subjek dalam waktu yang berbeda.

III. HASIL DAN KESIMPULAN Hasil

Penelitian melihat ini bertujuan bagaimana profil berpikir kreatif siswa dalam memanipulasi konsep bangun datar ditinjau dari kategori adversity qountient dan bagaimana profil berpikir kreatif siswa dalam memanipulasi konsep bangun datar ditinjau dari dimensi adversity qountient. Subyek yang terpilih adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Semen. Subyek telah mengerjakan seluruh instrument yang diberikan peneliti berupa tes, angket dan wawancara. Dalam penelitian ini subyek mengerjakan tes berpikir kreatif siswa terdiri dari 2 soal, angket yang berisi 20 butir pertanyaan dan wawancara yang



terkait dengan indikator berpikir kreatif menurut Silver dan dimensi adversity quuntient menurut Stoltz. Dari hasil tes berpikir kreatif ditemukan 3 subyek terpilih diman ketiga subyek tersebut mewakili setiap tingkatan adversity quontient dan kemampuan berpikir kreatif. Subyek tersebut peneliti sebut dengan KT untuk mewakili tingkat berpikir kreatif tinggi, KS untuk tingkat Berpikir kreatif sedang dan KR untuk mewakili tingkat berpikir kreatif sedang dan KR untuk mewakili tingkat berpikir kreatif rendah.

1. Pembahasan hasil penelitian KT

Subyek KT dalam penelitian ini mampu memenuhi seluruh indikator dari berpikir kreatif.Selain itu KT tergolong pada dengan kategori *Adversity Quotient* yaitu *Camper* dengan skor 63.

a. Indikator fleksibel

1) Pada soal nomor pada dimensi tidak control mengalami kesulitan, pada dimensi endurance mampu memahami informasi dari soal, dimensi reach KT memilih cara yang lebih mudah dan KT pahami. mampu menyelesaikan jawaban dengan benar dengan menunjukan hasil jawaban yang telah memenuhi soal dimana KT dapat

- menyelesaikan dengan 3 cara sesuai dengan hasil wawancara.
- 2) Pada soal nomor 2 KT dalam indikator fleksibel pada dimensi control mengalami kesulitan KT merasa bingung, pada dimensi endurance mampu memahami informasi dari soal, dimensi reach KT memilih carayang lebih mudah dan telah menghasilkan jawaban benar. Pada dimensi origin and ownership KT merasa tertantang dengan soal yang diselesaikan.

b. Indikator kefasihan

- 1) Pada soal nomor 1 KT merasa jawabannya sudah benar. Sesuai dimensi control KT melakukan percobaan dalam menghasilkan jawaban yang benar. Pada dimensi endurance KT memahami mampu informasi sehingga ia dapat menunjukkan jawaban yang benar. Dalam dimensi reach KT dapat merasa jawaban sudah benar. Sedangkan dalam dimensi origin and ownership KT tidak mengalami hambatan.
- Pada soal nomor 2 KT merasa jawabannya sudah benar.
 Sesuai dimensi control KT



menggunakan ide sendiri dalam menghasilkan jawaban yang benar.KT pada dimensi endurance caramebagi gambar sehingga mendapatkan jawaban yang benar 18 potong. Dalam dimensi reach KT dapat merasa sudah benar. jawaban Sedangkan dalam dimensi ownership KT origin and merasa kesulitan dalam menemukan jawaban.

c. Indikator kebaruan

- 1) Pada soal 1 KT nomor menggunakan ide-ide yang ia miliki dan ia merasa mampu menyelesaikannya sehingga menghasilkan jawaban yang benar. Pada dimensi control melakukan percobaan dalam menyelesaikan soal. Pada dimensi endurance KT memilih cara penyelesaian yang mudah karena sudah paham. Dalam dimensi reach KT menemukan ide mereka sendiri dan dalam dimensi origin and ownership KT tidak merasa mengalami kesulitan.
- Pada soal nomor 2 KT menggunakan ide-ide yang ia miliki dan ia merasa mampu menyelesaikannya sehingga

menghasilkan jawaban yang benar. Pada dimensi control melakukan percobaan dalam menyelesaikan soal. Pada dimensi endurance KT membuat segitiga dan membagi jadi 18 bagian. Dalam dimensi reach KT menemukan mereka sendiri dan dalam dimensi origin and ownership KT merasa mengalami kesulitan untuk menemukan jawaban.

2. Pembahasan hasil penelitian KS

Subyek KS dalam penelitian ini mampu memenuhi seluruh indikator dari berpikir kreatif.Selain itu KS tergolong pada dengan kategori *Adversity Quotient* yaitu *quitter* dengan skor 53.

a. Indikator fleksibel

- 1) Pada soal nomor 1 pada dimensi tidak control mengalami kesulitan, pada dimensi endurance mampu memahami informasi dari soal, dimensi reach KS memilih cara yang lebih mudah dan ia pahami dan pada dimensi origin ownership belum and tertantangan.
- Pada soal nomor 2 pada dimensi control mengalami



kesulitan, pada dimensi endurance mampu memahami informasi dari soal, dimensi reach KS memilih cara yang lebih mudah dan telah menghasilkan jawaban benar. Pada dimensi origin and ownership KS merasa tertantang dengan soal yang diselesaikan.

b. Indikator kefasihan

- Pada soal nomor 1 KS dimensi control KS dengan ide sendiri dalam menghasilkan jawaban yang benar. KS pada dimensi endurance dengan 2 cara. Sedangkan dalam dimensi origin and ownership KS tidak mengalami hambatan.
- 2) Pada soal nomor 2 sesuai dimensi control KS menggunakan ide sendiri dalam menghasilkan jawaban yang benar.KS pada dimensi endurancecaramebagi gambar sehingga mendapatkan jawaban yang benar 18 potong. Dalam dimensi reach KS dapat merasa jawaban sudah benar. Sedangkan dalam dimensi origin and ownership KS merasa kesulitan dalam menemukan jumlah potongan

sehingga mengghasilkan jawaban benar.

c. Indikator kebaruan

- 1) Pada soal nomor 1 KS belum percaya diri dalam ide menyampaikan yang mereka miliki sehingga menghasilkan jawaban yang benar. Pada dimensi control menggukan ide dalam menyelesaikan soal. Pada KS dimensi endurance menggunakan penyelesaian yang mudah bagi mereka. dimensi Dalam reach KS menemukan ide mereka sendiri dan dalam dimensi origin and ownership KS tidak merasa mengalami kesulitan.
- 2) Pada soal nomor 2 KS kurang percaya diri menyelesaikan soal sehingga menghasilkan yang benar. Pada jawaban dimensi control melihat dalam pekerjaan teman menyelesaikan soal. Pada dimensi endurance KSmembuat segitiga dengan melihat baru mencoba sendiri. Dalam dimensi reach KS menemukan jawaban dengan melihat teman dan dalam dimensi origin and ownership KS merasa



mengalami kesulitan untuk menemukan jawaban.

3) Pembahasan hasil penelitian KR

Subyek KR dalam penelitian ini mampu memenuhi seluruh indikator dari berpikir kreatif.Selain itu KR tergolong pada dengan kategori *Adversity Quotient* yaitu *Camper* dengan skor 61.

a. Indikator fleksibel

- 1) Pada soal nomor 1 KR dalam pada dimensi control tidak mengalami kesulitan, pada dimensi endurance mampu memahami informasi dari soal, dimensi reach KR memilih cara yang lebih mudah dan ia pahami. KR dimensi origin and ownership belum tertantang.
- 2) Pada soal nomor 2 KR pada dimensi control tidak mengalami kesulitan KR, pada dimensi endurance memahami informasi dari soal, dimensi reach KR memilih cara yang sama dalam menghasilkan jawaban benar. Pada dimensi and ownership origin merasa tertantang dengan soal yang diselesaikan.

b. Indikator kefasihan

1) Pada soal nomor 1 KR merasa jawabannya sudah benar.

- Sesuai dimensi control KR melakukan percobaan dalam menghasilkan jawaban yang benar dengan membagi 3. KR pada dimensi *endurance* KR menemukan masing masing sudutnya 60° yang didapat dari 180° dibagi 3. Dalam dimensi reach KR dapat merasa jawaban sudah benar. Sedangkan dalam dimensi origin and ownership KR tidak mengalami hambatan.
- 2) Pada soal nomor 2 KR merasa jawabannya sudah benar. Sesuai dimensi control KR melihat teman dalam menghasilkan jawaban yang benar.KR pada dimensi endurance caramebagi gambar sehingga mendapatkan jawaban yang benar 18 potong. Dalam dimensi reach KR dapat merasa jawaban sudah benar. Sedangkan dimensi dalam origin and ownership KR kesulitan dalam merasa menemukan jawaban.

c. Indikator kebaruan

 Pada soal nomor 1 pada dimensi control KR melihat teman untuk menghasilkan jawaban yang benar. Pada dimensi endurance KR memilih



- cara penyelesaian yang sama dengan teman. Dalam dimensi reach KR menggunakan ide teman dan dalam dimensi origin and ownership KRmerasa bingung dalam menyelesaikan soal.
- 2) Pada soal nomor KR menggunakan ide-ide yang ia miliki dan ia merasa mampu menyelesaikannya sehingga menghasilkan jawaban yang benar. Pada dimensi control melihat teman dalam menyelesaikan soal. Pada endurance KR dimensi membuat segitiga dan membagi jadi 18 bagian. Dalam dimensi reach KRtidak menemukan ide mereka sendiri dan dalam dimensi origin and ownership KR merasa mengalami kesulitan untuk menemukan jawaban merasa bingung.

Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil pembahasan dari subjek yang mewakili kemampuan berpikir kreatif tinggi dan tingkat adversity quotient memenuhi 3 indikator kemampuan berpikir kreatif tinggi yaitu kefasihan, fleksibel, kebaruan dapat diketahui bahwa:

- a. Jika ditinjau dari tipe adversity
 quotient subyek KT termasuk
 kategori camper.
- b. Jika ditinjau dari skala *adversity quotient* subyek KT memenuhi :
 - a. KT dalam dimensi control mampu mengendalikan kesulitan.
 - b. KT dalam dimensi endurance mampu mempresepsikan informasi.
 - c. KT dalam dimensi reach mampu menyelesaikan masalah.
 - d. KT dalam dimensi origin and ownership mampu mengetahui apa yang menjadi permasalahan.
- 2. Berdasarkan hasil pembahasan dari subjek yang mewakili kemampuan berpikir kreatif sedang dan tingkat adversity quontient memenuhi 2 indikator kemampuan berpikir kreatif tinggi yaitu kefasihan, fleksibel dapat diketahui bahwa:
 - a. Jika ditinjau dari tipe adversity
 quotient subyek KS termasuk
 kategori camper.
 - b. Jika ditinjau dari skala *adversity quotient* subyek KS memenuhi :
 - KS dalam dimensi control mampu mengendalikan kesulitan.



- KS dalam dimensi endurance mampu mempresepsikan informasi dalam menghadapi kesulitan.
- KS dam dimensi reach kurang mampu menyelesaikan masalah.
- KS dalam dimensi origin and ownership mampu mengetahui apa yang menjadi permasalahan.
- 3. Berdasarkan hasil pembahasan dari subjek yang mewakili kemampuan berpikir kreatif rendah dan tingkat adversity quontient memenuhi 1 indikator kemampuan berpikir kreatif tinggi yaitu kefasihan dapat diketahui bahwa:
 - a. Jika ditinjau dari tipe adversity
 quotient subyek KR termasuk
 kategori camper.
 - b. Jika ditinjau dari skala *adversity quotient* subyek KR memenuhi :
 - KR dalam dimensi control mampu mengendalikan kesulitan.
 - KR dalam dimensi endurance mampu mempresepsikan informasi dalam menghadapi kesulitan.
 - KR dam dimensi reach kurang mampu menyelesaikan masalah.

 KR dalam dimensi origin and ownership mampu mengetahui apa yang menjadi permasalahan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT

 Bumi Aksara.
- Aryana, Ida Bagus (2006). Pengaruh
 Penerapan Strategi Pembelajaran
 Inovatif Pada Pelajaran Biologi
 Terhadap Kemampuan Berpikir
 Kreatif Siswa SMA.
- Fauziyah, Isnadkk (2013). Proses Berpikir

 Kreatif Siswa Kelas X Dalam

 Memecahkan Masalah Geometri

 Berdasarkan Tahap Wallas

 Ditinjau Dari Adversity Quontient.
- Moleong, Lexy J. (2015). *Metododologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT

 Remaja Rosdakarya
- Risnanosanti (2001). The Effect Of

 Mathematics Self-efficacy Toward

 Mathematical Creative Thinking

 Ability Of SMA Student In

 Bengkulu City.
- Santrock, John W (2004) *Psikologi Pendidikan Edisi 2.* Jakarta: Prenada

 media
- Siswono, Tatang (2007). Desain Tugas untuk Mengidentifikasi kemampuan



berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika

Supardi U. S. (2012) Peran Berpikir

Kreatif Dalam Proses

Pembelajaran Matematika.