

**HUBUNGAN KREATIVITAS FIGURAL DENGAN *ADVERSITY*  
QUOTIENT SISWA KEPERAWATAN DI SMK KESEHATAN SAHATA  
PEMATANGSIANTAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Universitas Medan Area



OLEH :

**ASRI RISYA'DIYAH**

**12.860.0107**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN**

**2016**

**LEMBARAN PENGESAHAN**

**JUDUL SKRIPSI : HUBUNGAN *ADVERSITY QUOTIENT* DENGAN  
KREATIVITAS FIGURAL SISWA KEPERAWATAN  
DI SMK KESEHATAN SAHATA P.SIANTAR**

**NAMA MAHASISWA : ASRI RISYA'DIYAH**

**NO. STAMBUK : 12.860.0107**

**BAGIAN : PSIKOLOGI PENDIDIKAN**

**MENYETUJUI :**

**KOMISI PEMBIMBING**

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBINGAN II**

**(Ummu Khuzaimah, S.Psi, M.Psi)**

**(Eryanti Novita, S.Psi, M.Psi)**

**MENGETAHUI :**

**KEPALA BAGIAN**

**DEKAN**

**(Farida Hanum Siregar, S.Psi, M.Psi)**

**(Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd)**

**Tanggal Sidang Meja Hijau :**

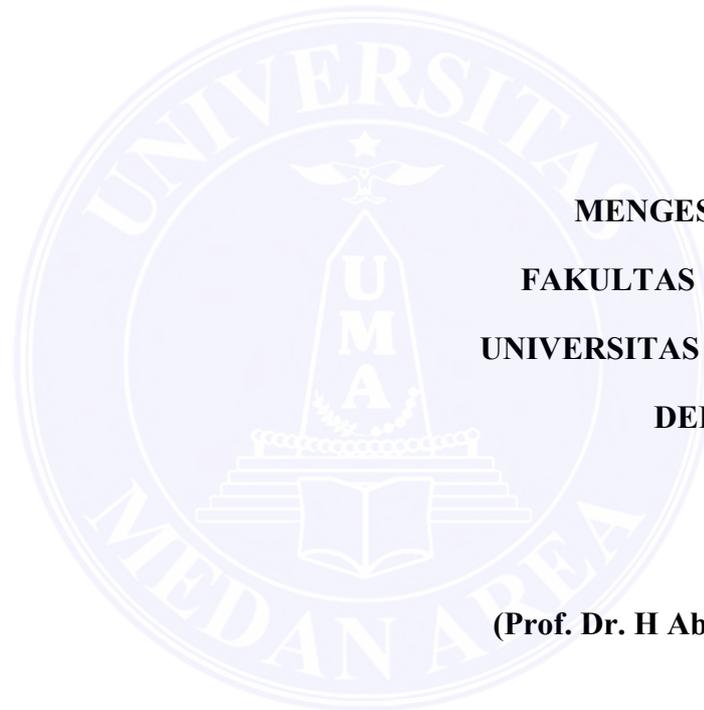
**26 Oktober 2016**

---

**DIPERTAHANKAN DI DEPAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI  
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA  
DAN DITERIMA UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN  
DARI SYARAT-SYARAT GUNA MEMPEROLEH  
GELAR SARJANI (S1) PSIKOLOGI**

**Pada Tanggal :**

**26 Oktober 2016**



**MENGESAHKAN  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
DEKAN**

**(Prof. Dr. H Abdul Munir, M.Pd)**

**DEWAN PENGUJI**

- 1. Dr. Nur'aini, M.S**
- 2. Drs. H. Mulia Siregar, M.Psi**
- 3. Ummu Khuzaimah, M.Psi**
- 4. Eryanti Novita, S.Psi, M.Psi**

**TANDA TANGAN**

---

---

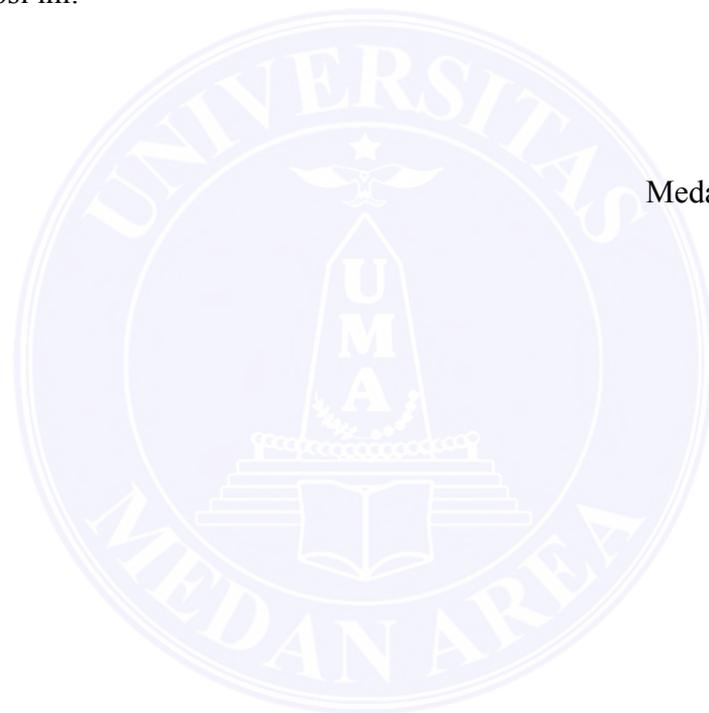
---

---

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan plagiat dalam skripsi ini.



Medan, Oktober 2016

Asri Risya"diyah

12.860.0107

# Hubungan Kreativitas Figural dengan *Adversity Quotient* Siswa Keperawatan di SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar

Asri Risya'diyah

12.860.0107

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara kreativitas dengan *adversity quotient* pada siswa keperawatan. Subjek penelitian ini adalah siswa keperawatan di SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 45 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Stratified Sampling*. Adapun pengumpulan data dalam penelitian menggunakan skala dan alat ukur tes kreativitas. Skala yang digunakan yaitu skala *adversity quotient* dan tes kreativitas figural. Metode analisis data yang digunakan analisis *r Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara kreativitas dengan *adversity quotient* pada siswa keperawatan SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar dengan  $r_{xy}=0,402$  dan  $p=0,006$  ( $p<0,05$ ). Selain itu, koefisien determinan ( $r^2$ ) yang didapat adalah  $r^2=0,162$  yang menunjukkan bahwa kreativitas mempengaruhi *adversity quotient* sebesar 16,2%. Berdasarkan penelitian diketahui bahwa siswa keperawatan SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar memiliki *adversity quotient* yang rendah yang didapat dari hasil mean hipotetik 87,5 lebih tinggi dari mean empirik 83,78 dengan standar deviasi sebesar 11,053 dan kreativitas figural yang juga rendah yang didapat dari kriteria yang telah ditentukan, siswa banyak yang memiliki nilai dibawah nilai rata-rata 34,76. Hal ini menunjukkan hubungan positif antara kreativitas figural dengan *adversity quotient*, dimana jika kreativitas figural tinggi maka semakin tinggi *adversity quotient*, dan sebaliknya jika kreativitas figural rendah maka semakin rendah *adversity quotient*.

**Kata kunci :** *Adversity Quotient*, Kreativitas Figural, Siswa

## MOTTO

*Karena sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan*

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.*

*(Q.S. Al-insyirah : 5&6)*

*Mulailah sesuatu dengan Bismillah, bersabar, berusaha dan selalu tersenyumlah dalam melakukannya. Dan bersyukurlah dengan hasil yang di peroleh yakinlah Allah swt., selalu bersamamu. Karena tidak ada hasil yang mengkhianati usaha.*

*(Penulis)*

*Kelemahan terbesar terletak pada keputusan. Cara yang paling pasti untuk sukses adalah selalu mencobanya sekali lagi*

*(Thomas Alva Edison)*

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillaahirrahmaanirrohim.*

*Alhamdulillah ... Segala puji bagi MU ya Allah dzat yang maha sempurna, atas berkah, rahmat, hidayah, serta kemudahan yang Engkau limpahkan padaku hingga tugas skripsi ini dapat diselesaikan.*

*Kupersembahkan kepada yang terkasih dan tersayang*

*Kedua Orangtuaku “ Ibunda dan Ayahanda ” yang ku sayangi karena Allah*

*Terima kasih selalu mendo'akanku, menyayangiku, mencintaiku, selalau sabar mendidikku untuk menjadi manusia yang selalu tegar dan pribadi yang selalu sabar, serta yang tidak pernah bosan dalam memberikan semangat untukku.*

*Semoga ibu dan Ayah selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan selalu dalam lindungan Allah swt..*

*Mbak serta Adikku yang kucintai karena Allah*

*Terima kasih atas do'a, cinta kasih, semangat dan dukungannya yang tak henti-hentinya kalian berikan kepadaku. Semoga Allah selalu memberi kebahagiaan, kesehatan, dan selalu dalam lindungan Allah swt..*

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) ini dengan lancar. Kemudian, shalawat serta salam-Nya, mudah-mudahan terlimpah ke pangkuan baginda Rasulullah SAW, beserta keluarga, sahabat dan umatnya. Aamiin

Berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tugas penulisan skripsi ini yang berjudul “Hubungan Kreativitas Figural dengan *Adversity Quotient* Siswa Keperawatan di SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar”

Peneliti dengan segala kerendahan hati menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini berbagai pihak telah banyak memberikan dukungan dan bantuan. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. M. Erwin Siregar, MBA selaku ketua Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim.
2. Prof. Dr. H. A. Ya`kub Matondang, MA selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Ibu Ummu Khuzaimah , S.Psi, M.Psi selaku dosen pembimbing I penulis skripsi ini, terima kasih atas segala kesabaran , nasehat, saran dan kritikan dari awal penyusunan hingga akhir penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Eryanti Novita S.Psi, M.Psi selaku dosen pembimbing II penulis skripsi ini, terima kasih atas saran dan kritikan yang diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Nur`aini, M.S, selaku ketua sidang meja hijau. Terima kasih atas kesediaan waktu dan saran-saran yang telah ibu berikan.
7. Bapak Drs.H.Mulia Siregar, M.Psi, selaku sekretaris sidang meja hijau. Terima kasih atas kesediaan waktu dan saran-saran yang telah Bapak berikan.

8. Ibu Farida Hanum Siregar, S.Psi, M.Psi, selaku ketua jurusan Psikologi Pendidikan yang telah memberikan saya kemudahan dalam memenuhi setiap syarat untuk menyelesaikan tugas akhir.
9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Universitas Medan Area atas bekal ilmu yang diajarkan selama ini, serta memberikan nasehat dan motivasi kepada peneliti.
10. Seluruh pegawai akademik, bagian keuangan, dan perpustakaan baik Fakultas Psikologi maupun Universitas Medan Area, terima kasih telah banyak membantu dalam menyelesaikan administrasi dan berbagai hal selama perkuliahan.
11. Ibu Endah Katy Wulandari, S.Pd selaku kepala sekolah dan guru-guru SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar, terima kasih telah bersedia mengeluarkan surat dan mengizinkan peneliti melakukan penelitian.
12. Terima kasih kepada seluruh siswa-siswi SMK Kesehatan Sahata jurusan keperawatan yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu mengisi angket.
13. Orangtuaku tersayang dan terkasih Ayahanda Drs. H. Samsul dan Ibunda Rahayu Ningsih. Terima kasih banyak untuk doa, kasih sayang, perhatian, motivasi dan dukungan baik moril maupun materil yang sudah diberikan. Tanpa itu semua peneliti tidak bisa seperti sekarang.
14. Mbakku Alfiyani Khairunnisa, adikku „Azmy Fikri. Terima kasih selalu memberi motivasi, mendoakan, memberi masukan dan buat mbak yang selalu bawel biar adiknya cepat sidang.
15. Terima kasih banyak kepada Suci Rahmadhani, Yulia Nanda, Silmi Khalishah, dan Annisa Yuristriani yang dengan sabar mau meluangkan waktu dan membantu mengajari peneliti dalam mengerjakan skripsi ini.

16. Sahabat terbaik dari masa kecil hingga sekarang Nanda Nirmalasari, Halima Tussa“diah. Walaupun berjauhan tetap saling mengingatkan, terima kasih atas motivasi, semangat dan doa yang sudah kalian berikan.
17. Sahabat semasa perkuliahan Rukhaiya, Dilla Raratika, T.Raihanil Jannah, Mawaddah, Maulia Adek Saputri, Maulidiana Kausar, dan Nur Hafizah, terima kasih atas motivasi dan semangatnya dalam mengerjakan skripsi ini, serta hari-hari yang sering kita luangkan bersama semasa perkuliahan.
18. Teman satu doping Yeni, Tiara, Luqyana, terima kasih semangat dan informasi yang sering kalian bagi selama masa bimbingan skripsi.
19. Cut Agnes, Intan, Indri, Muna, Tiwi, sari, enha, cut nadia, mashita, terima kasih dukungan,doa, dan terima kasih telah menemani semasa perkuliahan.
20. Teman satu kos, Kak Endah dan Kak Evi, Yesi, terima kasih doa, dukungan, motivasinya dan telah baik padaku semasa ngekos.
21. Teman-teman kelas Reguler B stambuk 12 yang selalu saling memberikan dukungan dan juga banyak pengalaman yang bisa kita ambil selama masa-masa perkuliahan, semangat terus untuk kita semua.
22. Semua pihak yang tidak dapat peneliti tuliskan satu per satu. Terimakasih atas bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dalam penuyusan tugas akhir ini.

Semoga Allah memberika kesehatan dan pahala kepada semua pihak, sebagai balasan atas segala kebaikan dan bantuan yang diberikan. Harapan peneliti, semoga skripsi ini memberi manfaat, khususnya kepada peneliti dan umumnya bagi seluruh pihat yang terkait. Untuk kesempurnaan skripsi ini, peneliti harapkan saran dan kritiknya.

Medan, Oktober 2016

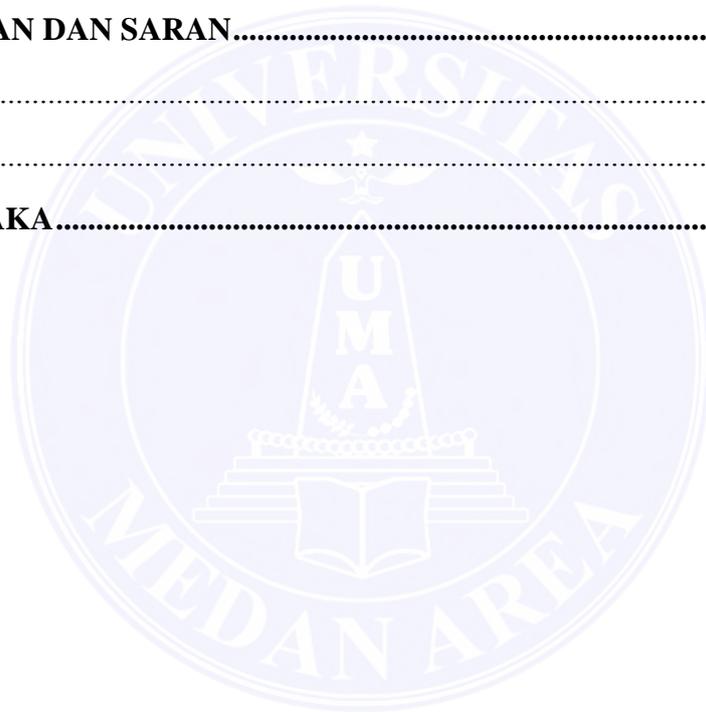
Asri Risya“diah

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	
HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
UCAPAN TERIMAKASIH .....	vi
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Siswa .....	10
1. Pengertian Siswa .....	10
2. Kebutuhan-kebutuhan Siswa .....	11
B. <i>Adversity Quotient</i> .....	12
1. Pengertian <i>Adversity Quotient</i> .....	12
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Adversity Quotient</i> .....	14
3. Aspek-aspek <i>Adversity Quotient</i> .....	17
4. Tipe-Tipe <i>Adversity Quotient</i> .....	19

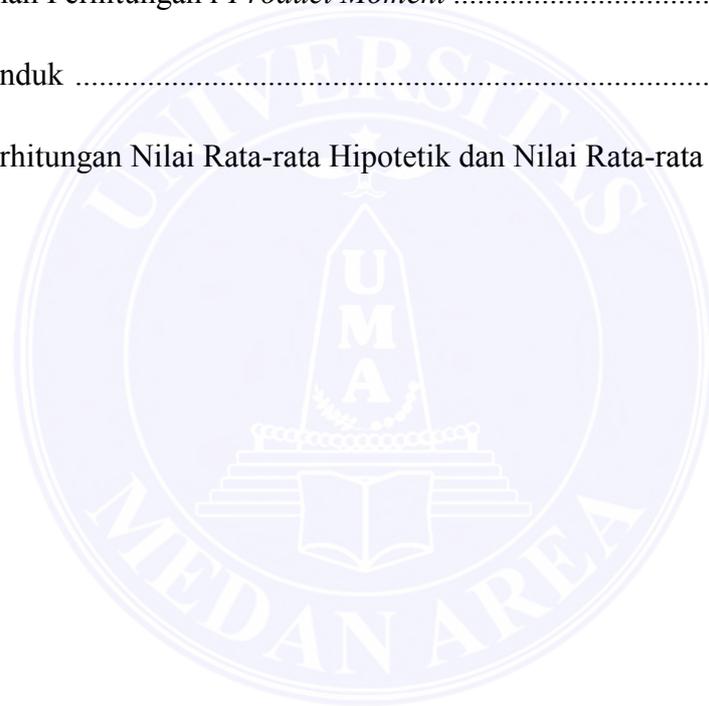
C. Kreativitas .....	21
1. Pengertian Kreativitas .....	21
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	23
3. Ciri-ciri Individu yang Memiliki Kreativitas .....	25
4. Aspek-aspek Kreativitas .....	26
5. Tahap-tahap Kreativitas .....	27
D. Hubungan Kreativitas dengan <i>Adversity Quotient</i> Siswa Keperawatan .....	29
E. Kerangka Konseptual .....	31
F. Hipotesis .....	31
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Jenis Penelitian .....	32
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	32
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	33
D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling .....	34
1. Populasi Penelitian .....	34
2. Sampel Penelitian .....	34
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
F. Analisis Data .....	37
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
A. Orientasi Kancha Penelitian .....	39
1. Sejarah SMK Kesehatan Sahata .....	39
2. Visi Misi SMK Kesehatan Sahata .....	40
B. Persiapan Penelitian .....	41
1. Persiapan Administrasi .....	41
2. Persiapan Alat Ukur Penelitian .....	41
3. Uji Coba Alat Ukur .....	43
4. Hasil Uji Coba Skala <i>Adversity Quotient</i> .....	44
C. Pelaksanaan Penelitian .....	45
D. Analisis Data dan Hasil Penelitian .....	46

1. Uji Asumsi .....	47
a. Uji Normalitas .....	47
b. Uji Linieritas .....	48
2. Hasil Perhitungan Korelasi <i>r Product Moment</i> .....	49
3. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik .....	51
a. Mean Hipotetik .....	51
b. Mean Empirik .....	51
c. Kriteria .....	51
E. Pembahasan .....	53
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>56</b>
1. Simpulan .....	56
2. Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xv</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Perincian Jumlah Sampel Penelitian.....	34
Tabel 2 : Distribusi Penyebaran Aitem Skala <i>Adversity Quotient</i> Sebelum Uji Coba .....	42
Tabel 3 : Distribusi Penyebaran Aitem Skala <i>Adversity Quotient</i> Setelah Uji Coba.....	44
Tabel 4 : Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran.....	47
Tabel 5 : Rangkuman Hasil Uji Linieritas Hubungan .....	48
Tabel 6 : Rangkuman Perhitungan <i>r Product Moment</i> .....	49
Tabel 7 : Statistik Induk .....	50
Tabel 8 : Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata Hipotetik dan Nilai Rata-rata Empirik .....	52



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
A. Blue Print <i>Adversity Quotient</i> .....	xviii
B. Skala <i>Adversity Quotient</i> Sebelum Uji Coba .....	xxii
C. Sebaran Data <i>Adversity Quotient</i> Sebelum Uji Coba.....	xxvi
D. Hasil Validitas dan Reliabilitas Skala <i>Adversity Quotient</i> .....	xxix
E. Skala <i>Adversity Quotient</i> Setelah Uji Coba.....	xxxiv
F. Sebaran Data <i>Adversity Quotient</i> Setelah Uji Coba .....	xxxviii
G. Tes Kreativitas Figural .....	xli
H. Kategori Kreativitas .....	xliv
I. Sebaran Data Tes Kreativitas Figural .....	xlvi
J. Uji Normalitas .....	xlix
K. Uji Linieritas .....	li
L. Uji Korelasi <i>Product Moment</i> .....	liv
M. Surat Keterangan Penelitian .....	Ivi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman. Pada dasarnya pendidikan adalah wajib bagi siapa saja, kapan saja, dan dapat dilakukan dimana saja. Karena pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting. Dengan pendidikan maka seseorang akan dapat terangkat harkat dan derajatnya. Pendidikan dapat diperoleh secara formal maupun informal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilakukan di sekolah. Sedangkan pendidikan informal adalah pendidikan yang diperoleh diluar sekolah, seperti dari lingkungan dan keluarga.

Anak didik atau peserta didik sering disebut juga dengan siswa atau murid. Siswa adalah suatu organisme yang sedang tumbuh dan berkembang. Siswa keperawatan adalah siswa yang sedang menempuh pendidikan di sekolah kejuruan dengan mengambil jurusan keperawatan yang nantinya akan berhubungan dengan merawat pasien atau manusia. Siswa memiliki berbagai potensi manusiawi, seperti: bakat, minat, kebutuhan, sosial-emosional-personal, dan kemampuan jasmaniah. Potensi-potensi itu perlu dikembangkan melalui proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, sehingga terjadi perkembangan secara menyeluruh menjadi manusia seutuhnya. Perkembangan menggambarkan perubahan kualitas dan abilitas dalam diri seseorang, yakni adanya perubahan dalam struktur, kapasitas, fungsi, dan efisiensi. Perkembangan itu bersifat keseluruhan, misalnya perkembangan intelegensi, sosial, emosional, spiritual, yang saling berhubungan satu dengan lainnya.

Siswa yang bersekolah di sekolah umum atau kejuruan diharapkan akan mengalami perkembangan dan perubahan sesuai yang diharapkan. Terlebih bagi siswa kejuruan yang

mengambil jurusan keperawatan diharapkan mengalami perkembangan sosial dan emosional yang baik agar dapat melakukan tugas yang berhubungan dengan masyarakat berjalan baik. Siswa dipahami sebagai manusia muda yang sedang tumbuh menuju kedewasaan. Dalam batas tertentu para siswa mesti dipahami sebagai pribadi yang juga memiliki kehendak, keinginan, cita-cita, dan kemampuan untuk mengambil manfaat dari setiap proses. Siswa membutuhkan yang namanya intelegensi dan daya juang agar dapat meraih hasil yang maksimal serta tidak mengalami keterpurukan atau depresi serta tidak mudah untuk terpengaruh dengan hal-hal yang akan menjerumuskannya kedalam masalah yang besar.

Kemampuan bertahan dan mengatasi kesulitan didalam menghadapi tantangan atau kemampuan merespon kesulitan yang dihadapi dengan baik, oleh Stolz (2000) diperkenalkan sebagai *adversiti*, sedangkan hasil pengukuran kemampuan bertahan dan mengatasi kesulitan terhadap permasalahan yang dihadapi disebut *Adversity Quotient* (AQ). Menurut Stolz (2000) *adversity quotient* akan dapat memberitahukan seberapa baik seseorang dapat bertahan dan mampu mengatasi kesulitan, dapat meramalkan siapa saja yang dapat bertahan dengan kesulitan atau siapa saja yang akan hancur, dapat meramalkan siapa yang dapat melebihi harapan dari *performance* dan potensinya dan siapa yang akan gagal, memprediksikan siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan menang.

Penelitian tentang *adversity quotient* ini dikembangkan berawal dari keberagaman dunia kerja yang cukup kompleks dengan persaingan yang cukup tinggi. Sehingga banyak individu merasa stres menghadapinya. Individu yang mengalami hal tersebut dikarenakan kendali diri, asal usul dan pengakuan diri, jangkauan, serta daya tahan yang kurang kuat dalam menghadapi kesulitan dan permasalahan yang dirasa cukup sulit dalam hidupnya, biasanya berakhir dengan kegagalan sehingga menjadi individu yang tidak kreatif dan kurang produktif. *Adversity quotient* (AQ) adalah kecerdasan seseorang dalam menghadapi situasi-situasi masalah atau kesulitan dalam kehidupan.

Menurut Stolz (2000) *adversity quotient* (AQ) memiliki empat aspek yaitu *control*, *origin* dan *ownership*, *reach* dan *endurance*. Aspek tersebut menjelaskan tentang bagaimana respon yang digunakan individu untuk menjelaskan kesulitan yang dialami. Dari keempat aspek tersebut maka dapat dilihat tingkatan-tingkatan atau kategori respon individu dalam menghadapi kesulitan. Kategori tersebut yaitu *Quitters* (individu yang berhenti), *Campers* (individu yang berkemah) dan *Climbers* (individu yang mendaki).

*Quitters* sebagai kategori respon pertama juga disebut dengan individu yang memiliki Low-AQ. Individu pada kategori ini cenderung memilih keluar, menghindari kewajiban, mundur dan berhenti, tidak ada dorongan untuk mencoba mendaki. Kategori yang kedua adalah *Campers* (Moderat-AQ), individu yang tergolong pada kategori ini menggapai tantangan walaupun hanya mencapai tahapan tertentu dan tidak berusaha untuk mencapai tujuan akhir, individu sudah merasa cukup puas dengan apa yang ada dan melepaskan kemungkinan peluang yang masih bisa diraihinya, sesungguhnya kesuksesan masih mungkin bisa dicapai akan tetapi tidak mampu mengarahkan potensi dan energinya. Kategori ketiga adalah *Climbers* (High-AQ), yaitu individu yang membangkitkan dirinya untuk terus mendaki dan akan selalu memikirkan kemungkinan dan selalu mengembangkan kreativitasnya, memotivasi diri dengan semangat yang tinggi untuk berjuang mendapatkan yang terbaik dalam hidup tanpa menghiraukan segala tantangan dan hambatan yang menghalang.

Performansi *adversity quotient* sebagai kecerdasan yang melatarbelakangi kesuksesan dalam menghadapi tantangan setelah terjadi kegagalan, banyak digali dan diteliti khususnya dalam dunia pendidikan saat ini. Banyak para ahli dan pakar pendidikan saat ini mencari dan mencoba mengembangkan pentingnya *adversity quotient* pada para peserta didik sebagai calon individu yang diharapkan menjadi SDM yang tetap kuat berkualitas dan tetap berprestasi dalam bidangnya dimasa depan. *Adversity quotient* diperlukan siswa untuk

menghadapi berbagai kesulitan yang dialami dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari. Individu yang mampu memusatkan daya hidup pada satu titik juga akan memiliki kemampuan untuk menghadapi satu masalah. Hal ini dimaksudkan bahwa individu akan mampu menghadapi kesulitan apabila mampu berpikir kreatif.

Untuk meningkatkan *adversity quotient*, seorang siswa diharapkan juga memiliki perilaku kreatif. Menurut Stolz (2000), orang yang *adversity quotient* rendah, akan tumbuh menjadi orang yang tidak mampu bertindak kreatif. Remaja (siswa) yang memiliki perilaku kreatif adalah mereka yang mencoba untuk menciptakan ide-ide yang sudah ada dan hasilnya adalah sebuah kombinasi ide-ide atau hal-hal yang tadinya terasa mustahil, tetapi bernilai dan sampai pada saat itu tidak terpikirkan (Adair, 2008). Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah, yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang. Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan tentang sesuatu dalam cara yang baru dan tidak biasanya serta untuk mendapatkan solusi-solusi yang unik.

Kreativitas merupakan salah satu aspek dasar dari kualitas manusia yang saat ini sangat berperan penting didalam menunjang pembangunan bangsa dan negara Indonesia yang sedang mengalami permasalahan-permasalahan yang kompleks, sebab dengan kreativitas, manusia akan memiliki kemampuan adaptasi kreatif dan kepiawaian yang imajinatif, sehingga manusia akan mampu mencari penyelesaian masalah dengan cara yang baru didalam mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi yakni akan terus bergerak kearah kemajuan untuk tidak hanyut dan tenggelam dalam persaingan antar bangsa dan negara, terutama didalam era globalisasi ini. Selain dapat memperkaya hidup, kreativitas juga dapat membantu siswa dalam mencapai suatu keberhasilan. Dengan memiliki kreativitas yang tinggi, akan sangat penting dalam kehidupan manusia untuk menghadapi persoalan.

Kreativitas merupakan salah satu kualitas manusia yang sangat bermanfaat untuk membantu memecahkan masalah-masalah yang setiap saat dapat hadir dalam kehidupan manusia.

Kreativitas dapat juga dianggap sebagai kemampuan untuk menjadikan seorang pendengar yang baik, yang mendengarkan gagasan yang datang dari dunia luar dan dari dalam diri sendiri atau dari alam bawah sadar. Oleh karena itu, kreativitas lebih didefinisikan sebagai suatu pengalaman untuk mengungkapkan dan mengaktualisasikan identitas individu seseorang secara terpadu dalam hubungan eratnyanya dengan diri sendiri, orang lain, dan alam. Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada.

Kreativitas juga mempunyai penerapan yang penting dalam kehidupan karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas dapat terwujud dimana saja dan oleh siapa saja, tidak tergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosial ekonomi atau tingkat pendidikan tertentu. Sesungguhnya bakat kreativitas dimiliki semua orang tanpa pandang bulu, dan yang lebih penting lagi ditinjau dari segi pendidikan ialah bahwa bakat kreativitas dapat dipupuk sejak dini. Munandar (1999), yang menemukan di dalam penelitiannya bahwa kreativitas bangsa Indonesia masih tergolong rendah dan ada kecenderungan kreativitas di Indonesia tidak dapat berkembang secara optimal di kalangan anak didik, demikian juga pendapat Guilford (1950), yang menyatakan bahwa pengembangan kreativitas ditelantarkan dalam pendidikan formal padahal ini amat bermakna bagi pengembangan potensi individu secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan serta seni budaya.

Siswa diharapkan memiliki *adversity quotient* yang tinggi karena dengan memiliki *adversity quotient* yang tinggi siswa dapat menyelesaikan setiap permasalahan yang terjadi pada dirinya. Serta dengan adanya *adversity quotient* yang tinggi didalam diri individu atau

siswa maka siswa tidak akan mudah terpengaruh oleh hal-hal yang akan merugikan ketika siswa sedang memiliki masalah, seperti minum alkohol, narkoba dan yang merugikan lainnya. Karena siswa merupakan usia yang mudah terpengaruh dan mengikut apa yang terdapat dilingkungannya. Jika siswa tersebut memiliki *adversity quotient* yang tinggi serta memiliki kreativitas yang tinggi maka siswa tersebut tidak akan mudah terpengaruh, tetapi dia akan berpikir kreatif bagaimana cara untuk menyelesaikan persoalan yang dimiliki didalam kehidupannya sehari-hari dan bangkit dari setiap masalah yang dimiliki dengan sukses tanpa terpengaruh oleh lingkungan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas mempengaruhi *adversity quotient* seseorang untuk menyelesaikan setiap masalahnya baik masalah pribadi, masalah tentang pelajaran dan masalah-masalah lainnya yang dimiliki seseorang. Seseorang yang memiliki kreativitas yang tinggi akan mudah untuk menyelesaikan masalahnya dan dapat berpikir kreatif untuk menyelesaikan setiap masalah sehingga masalah yang ada membuatnya bangkit dan dijadikan sebagai pembelajaran bukan sebagai hambatan untuk meraih kesuksesan yang diinginkannya.

Dari uraian diatas juga, peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan maksud untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara kreativitas dengan *adversity quotient* pada siswa khususnya siswa keperawatan. Hal ini mengarahkan peneliti untuk mengambil judul “**Hubungan Kreativitas Figural dengan *Adversity Quotient* Siswa Keperawatan di SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar**”.

## B. Identifikasi Masalah

Habsari (2005), mengatakan bahwa *Adversity Quotient* (AQ) adalah bentuk kecerdasan yang berupa kemampuan dalam menghadapi kesulitan, bertahan dari kesulitan dan keluar dari kesulitan dalam keadaan sukses. Hal ini tidak sesuai dengan fenomena yang terjadi di SMK Kesehatan Sahata, siswa-siswi di SMK tersebut khususnya jurusan keperawatan belum dapat menyelesaikan setiap masalah yang mereka miliki sendiri, siswa-siswi tersebut masih banyak yang bergantung pada oranglain ketika mereka memiliki masalah, tak jarang dari mereka karena masalah yang dimiliki membuat mereka jadi tidak konsentrasi dalam belajar, bahkan terkadang tidak masuk sekolah.

Menurut West, M (2000) Kreativitas adalah proses penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman yang berlainan untuk menghasilkan ide yang baru dan lebih baik. Gambaran kreativitas siswa keperawatan SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar adalah mereka masih banyak tidak mampu mengembangkan kreativitas yang sesuai dengan dirinya, masih banyak dari mereka yang ikut-ikutan dengan teman, atau memilih memendam kreativitas mereka.

Melihat hasil dari identifikasi masalah dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “**Hubungan Kreativitas Figural dengan *Adversity Quotient* siswa keperawatan di SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar**”.

## C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas dan berfokus pada identifikasi masalah serta penelitian ini terarah, dalam penelitian ini banyak faktor-faktor yang mempengaruhi *adversity quotient*, peneliti hanya membatasi masalah pada hubungan antara kreativitas dengan

*adversity quotient* siswa keperawatan di SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar pada kelas X-XII jurusan Keperawatan dan memiliki no absen satu sampai lima belas saja.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah "Apakah ada hubungan kreativitas figural dengan *adversity quotient* siswa keperawatan di SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar?"

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada hubungan kreativitas figural dengan *adversity quotient* siswa keperawatan di SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis :**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan pengembangan bagi ilmu psikologi khususnya psikologi pendidikan mengenai *adversity quotient* dan kreativitas.

##### **2. Manfaat Praktis :**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

- a. Lembaga sekolah, diharapkan dari hasil penelitian ini pihak sekolah lebih memperhatikan keadaan siswa dan kreativitas yang sesuai dimiliki oleh siswa agar dapat lebih menggali bakat yang dimilikinya serta meningkatkan *adversity quotient* siswa.

- b. Siswa, diharapkan dari hasil penelitian ini siswa mampu meningkatkan kemampuan *adversity quotient* dalam menghadapi setiap masalah yang dimilikinya, serta mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat yang dimiliki.
- c. Orangtua, diharapkan dari hasil penelitian ini orangtua lebih memperhatikan kemampuan anak dalam hal meningkatkan *adversity quotient* ataupun menyalurkan kreativitas sesuai kemampuan yang dimiliki oleh anaknya.



## BAB II

### TINJAUAN TEORI

#### A.Siswa

##### 1. Pengertian Siswa

Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 1989, pengertian tentang siswa dipahami istilah 'peserta didik'. Pemahaman tentang pendadogi mengartikan siswa sebagai objek suatu proses belajar. Pengertian siswa/ murid/ peserta didik didalam dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian murid berarti orang (anak yang sedang berguru, belajar, bersekolah). Sedangkan menurut Khan (2005), pengertian siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Seorang pelajar adalah orang yang mempelajari ilmu pengetahuan berapa pun usianya, dari mana pun, siapa pun, dalam bentuk apa pun, dengan biaya apa pun untuk meningkatkan intelek dan moralnya dalam rangka mengembangkan dan membersihkan jiwanya dan mengikuti jalan kebaikan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa siswa adalah “Anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.” Sedangkan menurut Sanjaya (2006) siswa adalah “individu yang unik”, keunikan itu bisa dilihat dari adanya setiap perbedaan, artinya tidak ada dua individu yang sama walaupun secara fisik mungkin individu memiliki kemiripan, tetapi pada hakikatnya mereka tidaklah sama, baik bakat, minat, kemampuan dan sebagainya, disamping itu, setiap individu juga adalah makhluk yang sedang berkembang.

Menurut Hamalik (2001) siswa atau murid adalah salah satu komponen dalam pengajaran, disamping faktor guru, tujuan dan metode pengajaran. Sebagai salah satu komponen maka dapat dikatakan bahwa murid adalah komponen yang terpenting diantara komponen lainnya. Murid atau anak didik menurut Djamarah (2011) adalah subjek utama dalam pendidikan setiap saat. Sedangkan menurut Darajat (1995) murid atau anak adalah pribadi yang "unik" yang mempunyai potensi dan mengalami proses berkembang. Dalam proses berkembang itu anak atau murid membutuhkan bantuan yang sifat dan coraknya tidak ditentukan oleh guru tetapi oleh anak itu sendiri, dalam suatu kehidupan bersama dengan individu-individu yang lain.

Berdasarkan pengertian siswa yang diungkapkan oleh para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa dipahami sebagai manusia muda yang sedang tumbuh menuju kedewasaan. Dalam batas tertentu para siswa mesti dipahami sebagai pribadi yang juga memiliki kehendak, keinginan, cita-cita, dan kemampuan untuk mengambil manfaat dari setiap proses.

## **2. Kebutuhan-kebutuhan siswa**

Dalam tahap-tahap perkembangan individu siswa, dan satu aspek yang paling menonjol ialah adanya bermacam ragam kebutuhan yang meminta kepuasan. Beberapa ahli telah mengadakan analisis tentang jenis-jenis kebutuhan siswa, antara lain :

- a. Prescott (dalam Hamalik, 2001) mengadakan klasifikasi kebutuhan sebagai berikut :
  1. Kebutuhan-kebutuhan fisiologis : bahan-bahan dan keadaan yang esensial, kegiatan dan istirahat, kegiatan seksual.

2. Kebutuhan-kebutuhan sosial atau status : menerima dan diterima dan menyukai orang lain.
  3. Kebutuhan-kebutuhan ego atau integratif : kontak dengan kenyataan, simbolisasi progresif, menambah kematangan diri sendiri, keseimbangan antara berhasil dan gagal, menemukan individualitasnya sendiri.
- b. Maslow (dalam Hamalik, 2001) menyatakan bahwa kebutuhan-kebutuhan psikologis akan timbul setelah kebutuhan-kebutuhan psikologis terpenuhi. Ia mengadakan klasifikasi kebutuhan dasar sebagai berikut :
1. Kebutuhan-kebutuhan akan keselamatan (*safety needs*)
  2. Kebutuhan-kebutuhan memiliki dan mencintai (*belongingness and love needs*)
  3. Kebutuhan-kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*)
  4. Kebutuhan-kebutuhan untuk menonjolkan diri (*self actualizing needs*)

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa kebutuhan siswa dapat dibedakan menjadi kebutuhan fisiologis, kebutuhan psikologis, kebutuhan sosial dan kebutuhan ego.

## **B. Adversity Quotient**

### **1. Pengertian Adversity Quotient**

*Adversity quotient* merupakan konsep tentang potensi manusia berupa kemampuan untuk menghadapi dan mengatasi masalah kehidupan berupa kesulitan ataupun hambatan. *Adversity quotient* terdiri atas konsep kognitif, kondisi fisiologis neuron otak dan emosi.

Konsep utama yang digunakan dalam *adversity quotient* merupakan konsep yang telah banyak dikenal dalam psikologi, yaitu tentang fenomena ketidakberdayaan yang dipelajari. Menurut *Adversity quotient*, kemampuan manusia menggunakan potensinya dalam menghadapi dan mengatasi masalah terletak pada sejauh mana sejarah kehidupan individu telah menjadikan suatu pembiasaan-pembiasaan berupa respon ketidakberdayaan (Stolz, 2000). Respon ketidakberdayaan ini akan mempengaruhi cara mengatribusi individu terhadap permasalahan, baik yang internal maupun eksternal. Cara mengatribusi, yang dalam *adversity quotient* disebut sebagai gaya penjelasan secara kognitif (Stolz, 2000), memiliki fungsi bagi optimalisasi potensi individu dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan hidup.

*Adversity quotient* merupakan satu istilah yang digunakan untuk menjelaskan sebagai optimalisasi potensi-potensi dan pengembangan diri manusia. *Adversity quotient* ini mengandung konsep ukur terhadap komponen-komponen yang berfungsi sebagai respon yang digunakan manusia dalam menghadapi kesulitan (Stolz, 2000). *Adversity quotient* adalah respon individu terhadap kesulitan yang dihadapi, yaitu berupa respon yang dapat berfungsi untuk bertahan (tidak putus asa ataupun mengundurkan diri) dan menghadapi kesulitan untuk diselesaikan. *Adversity quotient* mengembangkan teori atribusi dengan melihat bagaimana individu mengatribusi suatu stimulus baik internal maupun eksternal. Dengan mengetahui bagaimana satu individu memosisikan dirinya (mengatribusikan) atas stimulus-stimulus, maka konsep *adversity quotient* menjelaskan bagaimana satu individu mampu menguasai diri dan mengendalikan situasi yang berhubungan dengan dirinya. Kemampuan menguasai dan mengendalikan yang tinggi berarti individu memiliki keberdayaan dalam menghadapi kesulitan-kesulitan (Stolz, 2000).

Stolz (2000) mendefinisikan *adversity quotient* (AQ) sebagai kecerdasan menghadapi rintangan atau kesulitan. Suksesnya pekerjaan dan hidup seseorang terutama ditentukan oleh *adversity quotient* (AQ) orang tersebut. Dikatakan pada *adversity quotient* (AQ) berakar

bagaimana seseorang merasakan dan menghubungkan dengan tantangan-tantangan yang mereka hadapi. Habsari (2005), mengatakan bahwa *Adversity Quotient* (AQ) adalah bentuk kecerdasan yang berupa kemampuan dalam menghadapi kesulitan, bertahan dari kesulitan dan keluar dari kesulitan dalam keadaan sukses. Dalam *Adversity Quotient* hal pokok yang menjadi sorotan adalah seberapa jauh kemampuan seseorang untuk dapat bertahan ketika menghadapi kesulitan dan dapat mengatasi kesulitan-kesulitannya.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *adversity quotient* (AQ) adalah sikap seseorang dalam mengubah tantangan atau hambatan menjadi sebuah peluang untuk meraih tujuan atau kesuksesan.

## **2. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Adversity Quotient***

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *Adversity Quotient* seseorang. Stoltz (2000), mengatakan faktor-faktor ini diperkukan seseorang untuk mendaki . yaitu :

### **1. Daya Saing**

Berdasarkan penelitian Satterfield dan Seligmen (dalam Stoltz,2000) pada saat perang teluk, mereka menemukan bahwa orang-orang yang merespons kesulitan secara lebih optimis bisa diramalkan akan bersikap lebih agresif dan mengambil lebih banyak risiko, sedangkan reaksi yang lebih pesimis terhadap kesulitan menimbulkan lebih banyak sikap pasif dan berhati-hati.

Orang-orang yang bereaksi secara konstruktif terhadap kesulitan lebih tangkas dalam memelihara energi, fokus, dan tenaga yang diperlukan supaya berhasil dalam persaingan. Persaingan sebagian besar berkaitan dengan harapan, kegesitan, dan keuletan, yang sangat ditentukan oleh cara seseorang menghadapi tantangan dan kegagalan dalam hidupnya.

## 2. Produktivitas

Dalam penelitiannya di *Metropolitan Life Insurance Company*, Seligmen (dalam Stoltz, 2000) membuktikan bahwa orang yang tidak merespons kesulitan dengan baik menjual lebih sedikit, kurang berproduksi, dan kinerjanya lebih buruk daripada mereka yang merespons kesulitan dengan baik.

## 3. Kreativitas

Inovasi pada intinya merupakan tindakan berdasarkan suatu harapan. Inovasi membutuhkan keyakinan bahwa sesuatu yang sebelumnya tidak ada dapat menjadi ada. Menurut Joel Barker (dalam Stoltz, 2000), kreativitas juga muncul dari keputusan. Oleh karena itu, kreativitas menuntut kemampuan untuk mengatasi kesulitan yang ditimbulkan oleh hal-hal yang tidak pasti. Orang-orang yang tidak mampu menghadapi kesulitan menjadi tidak mampu bertindak kreatif.

## 4. Motivasi

Stoltz (2000) pernah melakukan pengukuran *adversity quotient* di perusahaan farmasi. Ia meminta direktur perusahaan farmasi untuk mengurutkan timnya sesuai dengan motivasi mereka yang terlihat. Lalu ia mengukur anggota-anggota tim tersebut. Tanpa kecuali, baik berdasarkan pekerjaan harian maupun untuk jangka panjang. Hasilnya, mereka yang dianggap sebagai orang yang memiliki motivasi ternyata memiliki AQ yang tinggi pula.

## 5. Mengambil Risiko

Dengan tiadanya kemampuan memegang kendali, tidak ada alasan untuk mengambil risiko. Sebagaimana telah dibuktikan oleh Satterfield dan Seligmen (dalam Stoltz, 2000), orang-orang yang merespons kesulitan secara lebih konstruktif bersedia mengambil lebih banyak risiko. Risiko merupakan aspek esensial Pendakian.

## 6. Perbaikan

Kita berada di era yang terus-menerus melakukan perbaikan agar dapat bertahan hidup, baik itu didalam pekerjaan atau dalam kehidupan pribadi. Stoltz (2000) telah melakukan pengukuran AQ para perenang. Ia menemukan bahwa orang yang memiliki AQ lebih tinggi menjadi lebih baik, sedangkan orang yang AQ-nya lebih rendah menjadi lebih buruk.

#### 7. Ketekunan

Ketekunan adalah kemampuan untuk terus-menerus berusaha, bahkan pada saat dihadapkan pada kemunduran atau kegagalan. Seligmen (dalam Stoltz, 2000) membuktikan bahwa para tenaga penjual, kadet militer, mahasiswa, dan tim-tim olahraga yang merespons kesulitan dengan baik akan pulih dari kekalahan dan mampu terus bertahan.

#### 8. Belajar

Seligmen dan peneliti-peneliti lainnya ( dalam Stoltz, 2000) membuktikan bahwa orang yang pesimis merespons kesulitan sebagai hal yang permanen, pribadi, dan meluas. Carol Dweck (dalam Stoltz, 2000) membuktikan bahwa anak-anak dengan respons-respons yang pesimistis terhadap kesulitan tidak akan banyak belajar dan berprestasi jika dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki pola-pola lebih optimis.

#### 9. Merangkul Perubahan

Sewaktu kita mengalami badai perubahan yang tiada hentinya, kemampuan kita untuk menghadapi ketidakpastiaan dan pijakan yang berusaha semakin lama menjadi semakin penting. Stoltz (2000) mengatakan bahwa kebanyakan orang yang ia jumpai melakukan perubahan membuat kewalahan. Ada sebuah pola yang terlihat jelas dalam program-program AQ. Mereka yang memeluk perubahan cenderung merespons kesulitan secara lebih konstruktif dengan memanfaatkan nya untuk memperkuat niat mereka. Orang-orang yang hancur oleh perubahan akan hancur oleh kesulitan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *adversity quotient* adalah daya saing, produktivitas, kreativitas, motivasi, mengambil resiko, perbaikan, ketekunan, belajar, dan merangkul perubahan.

### 3. Aspek-aspek *Adversity Quotient*

Menurut Stoltz (2000) *Adversity Quotient* memiliki empat aspek pokok yang mendasari *adversity quotient* tersebut, keempat aspek itu adalah :

#### 1. C = *Control* (Kendali)

C adalah singkatan dari "control" atau kendali. C mengungkapkan berapa banyak kendali yang seseorang rasakan terhadap sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Kendali yang sebenarnya dalam suatu situasi tak mungkin diukur, kendali yang dirasakan jauh lebih penting.

Sulit untuk menaksir besar kekuatan dari kendali yang dirasakan itu, tetapi tanpa kendali semacam itu, harapan dan tindakan akan hancur. Dengan kendali semacam itu, hidup dapat diubah dan tujuan-tujuan akan terlaksana. Mereka yang AQ-nya lebih tinggi merasakan kendali yang lebih besar atas peristiwa-peristiwa dalam hidup, dibandingkan dengan mereka yang ber-AQ rendah .

#### 2. O<sub>2</sub> = *Origin* (Asal usul ) dan *Ownership* (Pengakuan)

O<sub>2</sub> merupakan gabungan antara *Origin* (asal usul) dengan *ownership* (pengakuan), menjelaskan mengenai bagaimana seseorang memandang sumber masalah yang ada. Apakah ia cenderung memandang masalah yang terjadi bersumber dari dirinya atau ada faktor-faktor lain diluar dirinya. O<sub>2</sub> menyatakan dua hal yaitu siapa atau apa yang menjadi asal usul kesulitan, dan sejauh mana seseorang mengakui akibat-akibat dari kesulitan itu. Orang yang memiliki AQ rendah cenderung menempatkan rasa bersalah

yang tidak semestinya atas peristiwa-peristiwa buruk yang menyimpannya. Dalam banyak hal, mereka melihat bahwa dirinyalah penyebab dari kesulitan tersebut. Sebenarnya rasa bersalah memiliki dua fungsi penting. Pertama, rasa bersalah akan membantu seseorang untuk belajar dan bangkit untuk memperbaiki tingkah lakunya. Yang kedua, rasa bersalah dapat berakibat penyesalan. Penyesalan dapat memaksa seseorang untuk merenung lebih dalam dan mempertimbangkan hal-hal yang mungkin dapat melukai hati orang lain. Penyesalan dapat menjadi motivator bila dilakukan dalam batas yang wajar untuk membantu seseorang dalam memperbaiki kesalahan yang pernah diperbuatnya.

3. R = *Reach* (Jangkauan)

*Reach* berarti jangkauan. R menjelaskan sejauh mana kesulitan akan menjangkau bagian-bagian lain dalam kehidupan seseorang. Respon-respon dengan AQ yang rendah dapat membuat kesulitan menjadi luas ke segi-segi lain dalam kehidupan seseorang. Semakin besar jangkauan seseorang maka semakin besar kemungkinan seseorang membatasi jangkauan masalahnya pada suatu peristiwa yang sedang ia hadapi.

Membatasi jangkauan kesulitan akan memungkinkan seseorang untuk berpikir jernih dan mengambil tindakan. Membiarkan jangkauan kesulitan memasuki satu atau lebih wilayah kehidupan seseorang, akan membuat seseorang kehilangan kekuatannya untuk terus melakukan pendakian.

4. E = *Endurance* (Daya tahan)

E atau *endurance* (daya tahan) menjelaskan tentang bagaimana seseorang memandang jangka waktu berlangsungnya masalah yang muncul. Apakah ia memandang masalah tersebut terjadi secara permanen dan berkelanjutan atau hanya dalam waktu yang singkat.

Semakin rendah *endurance* seseorang, maka semakin besar kemungkinan orang itu menganggap kesulitan dan penyebabnya akan berlangsung lama. Sebaliknya jika *endurance* seseorang itu tinggi, maka akan semakin besar kemungkinan orang itu akan menganggap kesulitan adalah hal yang akan berlalu dan tidak berlangsung lama.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa *adversity quotient* didasari oleh empat dimensi pokok yaitu *control*, *origin* dan *ownership*, *reach*, dan *endurance*. Keempat aspek tersebut merupakan hal pokok yang mendasari *adversity quotient* terhadap diri seseorang.

#### **4. Tipe-tipe *Adversity Quotient***

Manusia dilahirkan dengan satu dorongan inti yang manusiawi untuk terus mendaki, dalam arti untuk terus menggerakkan tujuan hidupnya kedepan. Pendakian ini bisa berkaitan dengan usaha didalam mendapatkan nilai yang bagus, memperbaiki hubungan dengan teman sekolah, menjadi lebih mahir dalam segala hal yang sedang dikerjakan, menyelesaikan satu tahap pendidikan, memberikan kontribusi yang berarti selama masa hidup, mendekati diri pada Tuhan, dan lain-lain. Orang-orang yang sukses memiliki dorongan yang mendalam untuk berjuang, untuk maju, untuk meraih dan mewujudkan impiannya. Berdasarkan penelitiannya Paul G.Stoltz (2000), membagi tiga tingkatan *Adversity Quotient* dalam masyarakat, yaitu :

##### *1. Tipe Quitters*

*Quitters* yaitu orang-orang yang berhenti. Maksudnya, orang-orang *quitters* adalah orang yang AQ-nya paling lemah ketika menghadapi berbagai kesulitan hidup. Mereka berhenti dan langsung menyerah ketika berhadapan dengan suatu kesulitan. Mereka tidak memanfaatkan peluang, potensi diri dan kesempatan dalam hidup. Ia

akan menderita dan pilu ketika menoleh kebelakang dan melihat bahwa kehidupannya tidak optimal, kurang bermakna, banyak disia-siakan dengan boros dalam waktu dan hidup. Akibatnya, ia menjadi murung, sinis, pemarah, frustrasi, menyalahkan semua orang disekelilingnya dan iri hati pada orang-orang yang terus mendaki kehidupan ini.

## 2. Tipe *Campers*

*Campers* yaitu orang-orang yang berkemah. Maksudnya, orang-orang yang AQ-nya tingkat sedang. Gaya hidup *campers*, pada mulanya kehidupannya penuh proses pendakian dan perjuangan tetapi makin jauh ia mendaki, ia memilih berbelok membangun kemah di lereng gunung kehidupan. Alasan mereka karena lelah mendaki, menganggap prestasi ini sudah cukup, mereka tidak mau menengok apa yang mungkin terjadi.

## 3. Tipe *Climbers*

*Climbers* yaitu para pendaki sejati. Maksudnya, orang-orang yang tingkat AQ-nya tinggi. Gaya hidup *climbers* ialah menjalani hidup ini secara lengkap. Mereka yakin bahwa langkah-langkah kecil saat ini akan memabawa kemajuan dan manfaat yang berarti. Pendaki sejati tidak lari dari tantangan dan kesulitan kehidupan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa tipe-tipe *adversity quotient* atau tingkatannya yaitu tipe *quitters* (orang-orang yang berhenti), tipe *campers* (orang yang berkemah), dan tipe *climbers* (para pendaki sejati).

## **C. Kreativitas**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi kreativitas dengan penekanan yang berbeda-beda. Barron (1982) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya (Munandar, 1999).

Kreativitas di dalam pendidikan yaitu bila siswa mengerti suatu cara diluar dari kebiasaannya dan tetap tenang untuk menyelesaikan masalah didalam kelompoknya (Sternberg, 1999). Kreativitas adalah proses penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman yang berlainan untuk menghasilkan ide yang baru dan lebih baik (West, M, 2000).

Guilford (1970) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Guilford (1970) mengemukakan dua cara berpikir, yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford (1970) menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak berpikir divergen daripada konvergen.

Drevdahl (dalam Hurlock, 1978) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas

imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

Pendekatan dalam studi kreativitas dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu pendekatan psikologis dan pendekatan sosiologi (Torrance, 1981 ; Dedi Supriadi, 1989). Pendekatan psikologis lebih melihat kreativitas dari segi kekuatan yang ada dalam diri individu sebagai faktor-faktor yang menentukan kreativitas, seperti intelegensi, bakat, motivasi, sikap, minat, dan disposisi kepribadian lainnya. Pendekatan sosiologi berasumsi bahwa kreativitas individu merupakan hasil dari proses interaksi sosial, di mana individu dengan segala potensi dan disposisi kepribadiannya dipengaruhi oleh lingkungan sosial tempat individu itu berbeda, yang meliputi ekonomi, politik, kebudayaan, dan peranan keluarga.

Menurut Cambell (1986), dan Glover (1990), kreativitas merupakan kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya : baru (*novelty*) yang berarti inovasi belum pernah ada sebelumnya dan aneh; berguna (*useful*) yang berarti lebih praktis, mempermudah, mengatasi kesulitan, dan menghasilkan yang lebih baik, dimengerti (*understandable*), yang berarti hasil yang sama dapat dimengerti atau dipahami dan dapat dibuat pada waktu yang berbeda.

Berdasarkan pengertian di atas, kreativitas merupakan proses penyatuan dari berbagai pengalaman menjadi sesuatu ide yang baru dan lebih baik, serta kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Kreativitas juga dibedakan menjadi dua pendekatan yaitu pendekatan psikologis dan pendekatan sosiologi.

## 2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Hurlock (2007) mengemukakan kondisi yang mempengaruhi kreativitas adalah :

- a. Waktu, untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur, karena hal itu akan menyebabkan anak hanya mempunyai sedikit waktu untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep serta mencobanya dalam bentuk baru.
- b. Kesempatan menyendiri, anak akan menjadi kreatif bila tidak mendapat tekanan dan kelompok sosial.
- c. Dorongan, orangtua sebaiknya mendorong anak untuk tetap kreatif.
- d. Kepribadian yang berhubungan dengan keyakinan terhadap kelebihan dan kemampuan yang dimiliki efikasi diri akan lebih berani mencoba sesuatu yang baru tanpa ragu-ragu.
- e. Sarana belajar dan bermain untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dan kreatif.
- f. Lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah dan sekolah harus memberikan bimbingan dan dorongan untuk kreativitas anak.
- g. Hubungan orangtua, orangtua yang tidak terlalu posesif akan sangat mendukung kreativitas siswa.
- h. Cara mendidik anak, cara mendidik anak yang demokratis dan akan meningkatkan kreativitas, sedangkan mendidik anak yang otoriter akan menghambat kreativitas anak.

- i. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, yang diperoleh anak semakin banyak pengetahuan maka semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Clark (1983) mengkatagorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas ke dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan yang menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut .

1. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan.
3. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
5. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklarifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji, hasil perkiraan, dan mengomunikasikan.
6. Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.
7. Posisi kelahiran
8. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut.

1. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung risiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
2. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
3. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.
4. Stereotip peran seks atau jenis kelamin.
5. Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
6. Otoritarianisme.
7. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor kreativitas yaitu usia, tingkat pendidikan orangtua, tersedianya fasilitas, dan penggunaan waktu luang. Serta faktor yang mendukung perkembangan kreativitas yaitu menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, mendorong tanggung jawab dan kemandirian, menekankan inisiatif diri, kedwibahasaan, posisi kelahiran, dan perhatian dari orangtua. Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas kebutuhan akan keberhasilan, konformitas dan tekanan sosial, kurang berani dalam melakukan eksplorasi, stereotif, diferensiasi, otoritarianisme, dan tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan.

### **3. Ciri-ciri Individu yang Memiliki Kreativitas**

Munandar (2014) menggambarkan ciri-ciri karakteristik kepribadian dari individu yang memiliki kreativitas antara lain :

- a. Selalu ingin tahu
- b. Memiliki minat yang luas

- c. Percaya diri
- d. Berani mengambil resiko
- e. Mempunyai inisiatif
- f. Fleksibel
- g. Penuh energi
- h. Mandiri dalam berpikir
- i. Tidak mudah putus asa

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri individu yang memiliki kreativitas yaitu ingin tahu, minat yang luas, percaya diri, berani mengambil resiko, inisiatif, fleksibel, mandiri, tidak mudah putus asa.

#### **4. Aspek-aspek Kreativitas**

Menurut Munandar (1999) menyatakan aspek kreativitas meliputi :

##### **a. Kelancaran (*Fluency*)**

Kelancaran adalah kemampuan pikiran dalam menghasilkan ide, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan yang keluar dari pemikiran seseorang, memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal.

##### **b. Kelenturan (*Flexibility*)**

Kelenturan yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan yang bervariasi. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah

dapat menggantikan cara berpikir lama dengan cara berpikir yang baru dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

c. Orisinalitas (*Orisinality*)

Orisinalitas yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, berpikir dengan cara yang baru atau dengan ungkapan yang unik, dan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran jenius yang lebih banyak daripada pemikiran yang telah menyebar atau telah jelas diketahui.

d. Elaborasi (*Elaboration*)

Elaborasi adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

e. Bonus Orisinalitas

Yaitu berupa tambahan skor atau penilaian terhadap kombinasi ide-ide ataupun gagasan-gagasan yang baru didalam mengatasi suatu masalah.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek didalam kreativitas meliputi : kelancaran, kelenturan, orisinalitas dalam berpikir, elaborasi dan bonus orisinalitas.

## 5. Tahap-tahap Kreativitas

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh

individu. Wallas (1926, dalam Munandar 2014) mengemukakan empat tahapan proses kreatif, yaitu :

### 1. Persiapan (*Preparation*)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan berbagai alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah. Pada tahap ini masih amat diperlukan pengembangan kemampuan berpikir divergen.

### 2. Inkubasi (*Incubation*)

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah “dierami” dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan “mengendapkannya” dalam alam prasadar. Proses inkubasi ini dapat berlangsung lama dan bisa juga sebentar sampai kemudian timbul inspirasi atau gagasan untuk pemecahan masalah.

### 3. Illuminasi (*Illumination*)

Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya *insight*. Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu yang atau bisa juga sebentar pada tahap inkubasi.

#### 4. Verifikasi (*Verification*)

Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Pada tahap ini, pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Firasat harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus diikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada empat tahapan kreativitas yaitu persiapan pada tahap ini individu mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah, inkubasi proses pemecahan masalah seakan-akan melupakannya, iluminasi sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru, dan verifikasi gagasan telah muncul secara kritis serta menghadapkannya kepada realitas.

#### **D. Hubungan Kreativitas dengan *Adversity Quotient* Siswa Keperawatan**

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak dapat terpisahkan didalam kehidupan manusia. Pendidikan diberikan untuk dapat memberikan pengetahuan dan bekal untuk masa depan para peserta didik. Peserta didik atau siswa merupakan sebelum untuk anak didik pada jenjang pendidikan dasar dan juga menengah. Siswa merupakan satu-satunya subjek yang menerima apa saja yang diberikan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Siswa digambarkan sebagai sosok yang membutuhkan bantuan orang lain untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Selain memperoleh ilmu pengetahuan siswa juga mengalami perkembangan serta pertumbuhan dari kegiatan pendidikan tersebut.

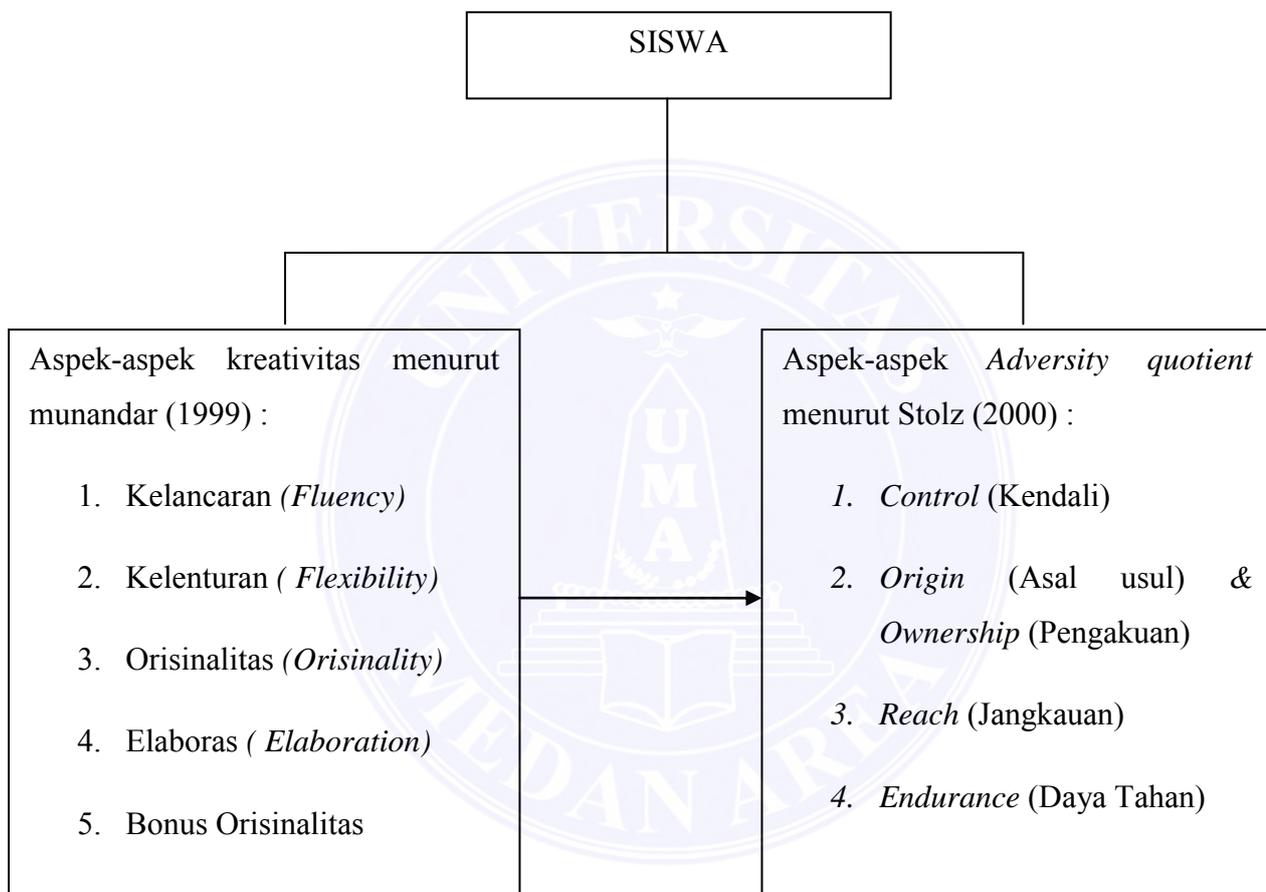
Stolz (2000) mendefinisikan *Adversity quotient* (AQ) sebagai kecerdasan menghadapi rintangan atau kesulitan. Suksesnya pekerjaan dan hidup seseorang terutama ditentukan oleh *adversity quotient* (AQ) orang tersebut. Dikatakan pada *adversity quotient* (AQ) berakar bagaimana seseorang merasakan dan menghubungkan dengan tantangan-tantangan yang mereka hadapi. Hal pokok yang menjadi sorotan adalah seberapa jauh kemampuan seseorang untuk dapat bertahan ketika menghadapi kesulitan dan dapat mengatasi kesulitan-kesulitannya. Banyak orang yang menyerah sebelum bertanding ketika berhadapan dengan tantangan atau masalah hidup. Orang yang seperti ini tidak akan pernah tahu seberapa besar usaha dan batas kemampuan yang dimilikinya.

Barron (1982) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya (Munandar, 1992). Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah, yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang. Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan tentang sesuatu dalam cara yang baru dan tidak biasanya serta untuk mendapatkan solusi-solusi yang unik. Dengan memiliki kreativitas yang tinggi, akan sangat penting dalam kehidupan manusia untuk menghadapi persoalan.

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas memiliki hubungan dengan *adversity quotient* siswa, apabila siswa memiliki kreativitas yang tinggi maka siswa tersebut juga memiliki *adversity quotient* yang tinggi pula, karena dengan memiliki *adversity quotient* yang tinggi hal itu juga dapat mempertinggi cara berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah dan kesulitan yang dimilikinya dengan sukses. Jika siswa tidak memiliki *adversity quotient* serta di dukung dengan kreativitas yang tinggi maka seseorang tidak mampu melihat kemungkinan bermacam-macam solusi penyelesaian masalahnya

sehingga siswa akan memberikan respon yang buruk terhadap kesulitan yang dihadapi atau kurang mampu bertahan terhadap kesulitan yang terjadi didalam mengatasi masalahnya.

### E. Kerangka Konseptual



### F. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan diatas, adapun hipotesis dari penelitian ini adalah ada hubungan positif antara kreativitas figural dengan *Adversity quotient* dengan asumsi semakin tinggi kreativitas maka semakin tinggi *adversity quotient* atau sebaliknya semakin rendah kreativitas figural semakin rendah *adversity quotient*.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Menurut Neolaka (2014), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang data penelitiannya berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik, dipakai untuk meneliti populasi atau sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat kuantitatif, bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian.

Dalam penelitian ini jenis penelitiannya adalah penelitian korelasional bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor atau lebih faktor berdasarkan koefisien korelasi.

#### B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiono (2010), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel penelitian ini terdiri dari :

##### 1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas atau independent variable sering disebut juga variabel prediktor, stimulus, input, *antecedent* atau variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi penyebab timbulnya atau berubahnya

variabel dependen (terikat) sehingga variabel *independent* dapat dikatakan sebagai variabel yang mempengaruhi.

## 2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel dependen atau terikat sering juga disebut variabel kriteria, respon, dan output (hasil). Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel *independent* (bebas).

Variabel dalam penelitian ini, yaitu :

Variabel Bebas (*Independent Variable*) : Kreativitas

Variabel Terikat (*Dependent Variable*) : *Adversity Quotient*

## C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Adapun definisi operasional variabel penelitian :

1. *Adversity quotient* adalah kegigihan kecerdasan menghadapi kesulitan atau hambatan, kemampuan bertahan dalam menghadapi kesulitan hidup dan tantangan serta dapat menyelesaikan kesulitan tersebut dengan sukses. *Adversity quotient* diidentifikasi melalui *Control* (kendali), *Origin* (asal usul) dan *Ownership* (pengakuan), *Reach* (jangkauan), *Endurance* (daya tahan).
2. Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan atau ide-ide baru serta menerapkannya dalam pemecahan masalah. Atau kreativitas adalah proses penyatuan dari berbagai pengalaman menjadi suatu ide baru dan lebih baik. Kreativitas diidentifikasi melalui *Fluency* (kelancaran), *Flexibility* (kelenturan), *Orisinality* (orisinalitas), *Elaboration* (elaborasi), dan Bonus Orisinalitas.

## D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2010), populasi bukan sekadar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti itu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa keperawatan SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar yang terdiri dari kelas X, XI, dan XII dan berjumlah 102 siswa.

### 2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Dari jumlah populasi 102 siswa peneliti mengambil sampel untuk penelitian sebanyak 45 orang. Teknik pengambilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Stratified Sampling* yaitu sampel yang diambil secara acak dengan cara menggunakan absen setiap kelas yang diurutkan berdasarkan abjad dan siswa yang di jadikan sampel yaitu siswa yang bernomor urut absen 1-15 saja setiap kelasnya. Berikut ini tabel yang menjelaskan mengenai jumlah sampel penelitian.

**Tabel 1.**  
**Jumlah Sampel Penelitian Setiap Kelas**

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel Setiap Kelas
X	26	15
XI	33	15
XII	43	15
Jumlah keseluruhan	102 siswa	45 siswa

## E. Teknik Pengumpulan Data

Neolaka (2014) teknik pengumpulan data menjadi tahap yang paling penting dalam kegiatan penelitian karena tujuan penelitian adalah memperoleh data. Pengumpulan data dilakukan setelah menyusun instrumen dan merupakan pekerjaan yang penting. Untuk mendapatkan data yang benar dibutuhkan alat pengumpulan data yang benar pula. Alat pengumpulan data ini disebut instrument atau dapat diberi pengertian sebagai berikut : instrument adalah alat bantu/alat ukur yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian Neolaka (1986) (dalam Neolaka, 2014).

Adapun instrument penelitian adalah dengan menggunakan Skala Likert. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat , persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam Skala *Likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator/sub indikator variabel. Selanjutnya menyusun butir-butir instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi sangat positif sampai sangat negatif.

Skala yang digunakan untuk mengukur *adversity quotient* adalah skala *likert* dengan empat alternative jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS). Dan untuk mengukur kreativitas menggunakan tes kreativitas figural.

### a. Skala *Adversity Quotient*

Skala *adversity quotient* dibuat berdasarkan skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban, berisikan pernyataan-pernyataan positif (*favourable*) dan negatif (*unfavourable*). Suatu skala dikatakan *favourable* apabila aitem-aitem tersebut memuat pernyataan yang bersifat mendukung, sedangkan *unfavourable* memuat

pernyataan yang bersifat tidak mendukung. Penilaian yang diberikan kepada masing-masing jawaban subjek pada setiap aitem adalah : untuk aitem *favourable*, jawaban Sangat Sesuai (SS) mendapat nilai 4, Sesuai (S) mendapat nilai 3, Tidak Sesuai (TS) mendapat nilai 2, Sangat Tidak Sesuai (STS) mendapat nilai 1. Untuk aitem *Unfavourable* maka penilaian yang diberikan adalah sebaliknya, jawaban Sangat Sesuai (SS) mendapat nilai 1, Sesuai (S) mendapat nilai 2, Tidak Sesuai (TS) mendapat nilai 3, dan jawaban Sangat Tidak Sesuai (STS) mendapat nilai 4.

b. Tes Kreativitas

Tes kreativitas banyak digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuannya dalam berfikir kreatif. Tes kreativitas terdiri dari kreativitas verbal dan figural, dan pada penelitian ini peneliti menggunakan tes kreativitas figural.

- Tes Kreativitas Figural

Tes kreativitas yang merupakan adaptasi dari *Circle Test* dari Torrance, pertama digunakan di Indonesia pada tahun 1976 (Munandar, 1977) kemudian tahun 1988 dilakukan penelitian standarisasi tes kreativitas figural (untuk umur 10-18 tahun) oleh Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, bagian Psikologi Pendidikan (Munandar dkk, 1988).

Manfaat dari penelitian ini ialah memberikan perspektif yang lebih luas dari pengukuran kemampuan berpikir kreatif. Tes Kreativitas Figural mengukur aspek kelancaran, kelenturan, orisinalitas, dan elaborasi dari kemampuan berpikir kreatif. Nilai tambah dari TKF ialah bahwa di samping aspek-aspek tersebut, TKF juga memungkinkan mendapat ukuran dari kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi antara unsur-unsur yang diberikan, yaitu dengan memberikan skor untuk

“bonus orisinalitas” jika subjek mampu menggabung dua lingkaran atau lebih menjadi satu objek, makin banyak lingkaran yang dapat digabung, makin tinggi nilai (skor) yang diperoleh.

## F. Analisis Data

Kasiram (2008) analisis data dari hasil pengumpulan data merupakan tahapan yang penting dalam penyelesaian suatu kegiatan penelitian ilmiah. Data yang telah terkumpul tanpa dianalisis menjadi tidak bermakna, tidak berarti, menjadi data yang mati dan tidak berbunyi. Oleh karena itu, analisis data ini untuk memberi arti, makna, dan nilai yang terkandung dalam data.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Product Moment* dan cara pengolahan data tersebut peneliti menggunakan bantuan *SPSS 20 for windows*. Pengujian ini digunakan untuk menguji dua variabel apakah ada hubungan atau tidak, dengan jenis data keduanya adalah semua yaitu rasio atau interval dan berdistribusi normal. Rumusnya yaitu sebagai berikut :

$$r = \frac{n \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{(\sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

- r = Koefisien korelasi antar butir dengan skor total
- Ex = Jumlah skor seluruh subjek untuk tiap butir
- Ey = Jumlah skor keseluruhan butir pada subjek
- Exy = Jumlah perkalian antar setiap butir dengan skor total
- n = Jumlah subjek

Sebelum melakukan uji analisis data, dilakukan uji normalitas dan uji linieritas terhadap variabel-variabel penelitian :

1. Uji normalitas : untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dianalisis dengan menggunakan *SPSS 20 for windows*.
2. Uji linieritas : untuk mengetahui apakah terhadap hubungan antara variabel atau tidak. Uji linieritas dianalisis dengan menggunakan *SPSS 20 for windows*.



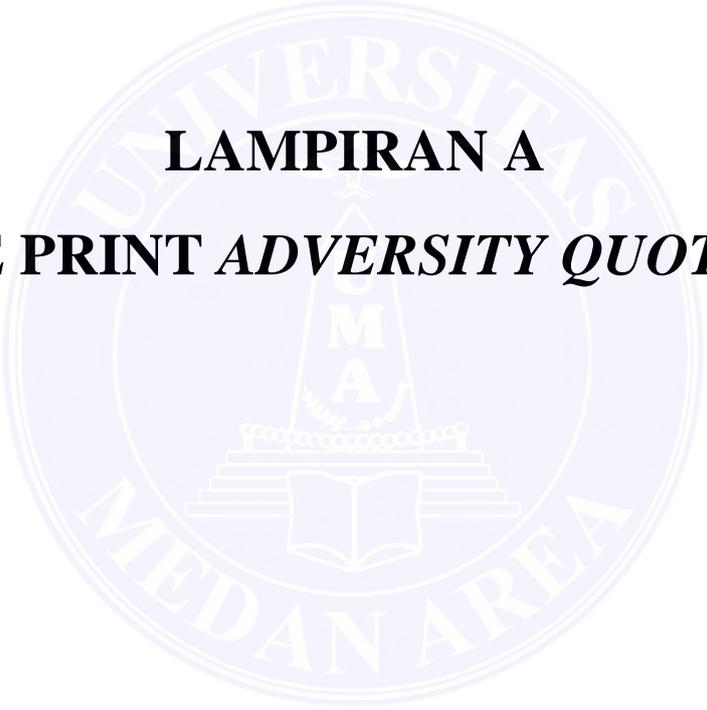
## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad, & Asrori, Mohammad. (2004). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Azwar, Saifuddin. (1992). *Reliabilitas dan Validitas* (Edisi 4). Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifuddin. (2006). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Habsari, Sri, (2005), *Bimbingan dan Konseling SMA*. Jakarta : PT. Grasindo
- Hurlock, E.B. (2007). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi 5. Jakarta : Erlangga.
- Kasmadi & Sunariah. (2013). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta
- Munandar, Utami. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Cetakan Pertama. Jakarta : Rineka Cipta
- Munandar, Utami. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Cetakan Ketiga. Jakarta : Rineka Cipta
- Neolaka, Amos. (2014). *Metode Penelitian dan Statistika, Untuk Perkuliahan, Penelitian Mahasiswa Sarjana, dan Pascasarjana*. Cetakan Pertama. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Oktavia, Nova. (2015). *Sistematika Penulisan Karya Ilmiah*, Yogyakarta : Deepublish
- Sartika, Diah. (2013). *Perbedaan Self Disclosure Pada Siswa SMA Plus Dengan Siswa SMA Reguler Al-Azhar Medan*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Medan : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
- Setyabudi, Imam. (2011). *Hubungan Antara Adversity dan Intelligensi Dengan Kreativitas*. Jurnal Psikologi Volume 9 Nomor 1. Jakarta : Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul
- Stoltz, G.P. (2000). *Adversity Quotient : Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*, Alih Bahasa : Hermaya,T. Jakarta : PT.Grasindo
- Sugiyono. ( 2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung : Alfabeta
- Suparno, Paul., Rohandi,R., Sukadi, G., & Kartono, St. (2002). *Reformasi Pendidikan*. Yogyakarta : Kanisius
- Syahid, nur. (2014). *Hubungan antara Adversity Quotient dan Motivasi Berprestasi siswa Kelas XI MA Ali Maksum Krapyak Yogyakarta*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Yogyakarta : Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

- Tarnoto, Nissa & Purnamasari, Alfi. (2009). *Kreativitas Siswa SMP Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu*. Jurnal Psikologi Indonesia vol. VI. Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
- Thoifah, I'anut. (2015). *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang : Madani
- Wuliana, Enni. (2011). *Perbedaan Kreativitas Pada Siswa SMA Ditinjau dari Urutan Kelahiran di Yayasan Perguruan Adven 1 Medan*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Medan : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area







**LAMPIRAN A**  
**BLUE PRINT *ADVERSITY QUOTIENT***

## Blue Print *Adversity Quotient*

Variabel	Aspek	Indikator	Favorable Aitem	Unfavorable Aitem
<p style="text-align: center;"><i>Adversity Quotient</i></p> <p>(Bentuk kecerdasan berupa kemampuan dalam menghadapi kesulitan dan keluar dari kesulitan dalam keadaan sukses)</p>	<i>Control</i> (kendali)	Pengendalian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbagai masalah yang saya alami tidak saya anggap sebagai penghalang keberhasilan saya.</li> <li>2. Saya mampu mengendalikan diri terhadap masalah yang sedang saya hadapi.</li> <li>3. Setiap masalah yang saya hadapi membuat saya bangkit untuk sukses.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya tidak mampu mengendalikan diri ketika ada masalah.</li> <li>2. Masalah yang terjadi dapat membuat saya putus asa.</li> <li>3. Saya tidak dapat memfokuskan pikiran ketika ada masalah.</li> <li>4. Ketika ada masalah, saya cenderung marah dengan orang yang tidak bersalah.</li> </ol>
		Penguasaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya akan tetap berpikir positif dengan setiap masalah yang terjadi.</li> <li>2. Saat ada masalah saya akan mengesampingkan nya dan fokus dengan hal yang lebih penting.</li> <li>3. Walaupun sedang ada masalah saya tetap dapat menahan amarah.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya mudah tersinggung dengan siapapun ketika sedang memiliki masalah.</li> <li>2. Masalah yang terjadi tidak dapat membuat saya berpikir dengan baik.</li> <li>3. Ketika ada masalah saya mudah terpengaruh oleh oranglain.</li> </ol>
	<i>Origin</i> (Asal usul) <i>dan</i>	Lingkungan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketika masalah terjadi kepada saya, saya tidak akan menyalahkan oranglain.</li> <li>2. Saya akan berusaha menyelesaikan masalah</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya selalu menyalahkan oranglain ketika mengalami kesulitan.</li> <li>2. Saya akan menjauh dari siapapun saat</li> </ol>

<p><i>Ownership</i> (Pengkakuan) Bagaimana seseorang memandang sumber masalah yang ada.</p>		<p>dengan sendiri tanpa terpengaruh oleh siapapun.</p> <p>3. Masalah tidak menghambat saya untuk berkomunikasi dengan siapapun.</p> <p>4. Saya mencari berbagai sumber dukungan untuk memecahkan masalah.</p>	<p>memiliki masalah.</p> <p>3. Dukungan keluarga membuat saya mampu menyelesaikan masalah.</p>
	Kesadaran diri	<p>1. Setiap ada masalah saya langsung introspeksi diri.</p> <p>2. Masalah yang terjadi membuat saya tau apa yang seharusnya saya lakukan.</p> <p>3. Saya berusaha mencari penyebab dari masalah yang terjadi.</p>	<p>1. Saya akan melampiaskan semua kemarahan ketika masalah terjadi kepada oranglain.</p> <p>2. Saya cenderung menyalahkan diri saya sendiri ketika mengalami kesulitan.</p> <p>3. Saya tidak pernah berpikir bahwa dalam hidup pasti pernah mengalami kegagalan.</p>
	Meraih	<p>1. Sebisanya saya menghadapi masalah yang ada agar tidak berlarut.</p> <p>2. Saya mengantisipasi agar masalah yang sama tidak terjadi lagi.</p> <p>3. Penghinaan yang saya terima membuat saya bangkit dari kekurangan saya itu.</p>	<p>1. Saya tidak pernah tau bagaimana caranya bangkit dari kegagalan.</p> <p>2. Saya tidak pernah berpikir bagaimana caranya supaya masalah yang sama tidak terjadi lagi dihari esok.</p> <p>3. Ketika memiliki banyak masalah, pendidikan saya menurun atau terganggu.</p>
<p><i>Reach</i> (Jangkauan) Sejauh mana kesulitan menjangkau bagian-bagian lain dari kehidupan seseorang</p>			

<p><i>Endurance</i> (Daya tahan)</p> <p>Bagaimana seseorang memandang jangka waktu berlangsungnya masalah yang muncul</p>	Sudut pandang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masalah yang terjadi selalu saya anggap sebagai pembelajaran.</li> <li>2. Saya yakin setiap kegagalan akan membuat saya menjadi lebih baik.</li> <li>3. Saya percaya setiap masalah yang terjadi akan dapat terselesaikan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masalah yang ada membuat saya sangat terpuruk.</li> <li>2. Saya selalu berpikir bahwa masalah yang saya miliki tidak akan dapat terselesaikan.</li> <li>3. Saya memiliki banyak hambatan untuk mencapai cita-cita saya.</li> </ol>
	Kemampuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masalah yang terjadi tetap membuat saya dapat beradaptasi di lingkungan baru dengan baik.</li> <li>2. Saya akan berusaha untuk dapat berhasil dengan baik menyelesaikan setiap masalah,</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya tidak mampu berpikir apapun ketika ada masalah yang rumit.</li> </ol>



**LAMPIRAN B**  
**SKALA *ADVERSITY QUOTIENT* SEBELUM**  
**UJI COBA**

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

#### PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum saudara menjawab daftar pernyataan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
2. Silahkan saudara membaca dan memahami setiap pernyataan dalam angket ini. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri saudara dengan memberikan tanda centang (√) pada jawaban yang paling tepat.
3. Isilah angket ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua soal dapat dijawab. Setiap jawaban saudara tidak ada yang salah semua benar sesuai dengan diri saudara.

Contoh

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Saya tidak bisa berkonsentrasi saat ada masalah		√		

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

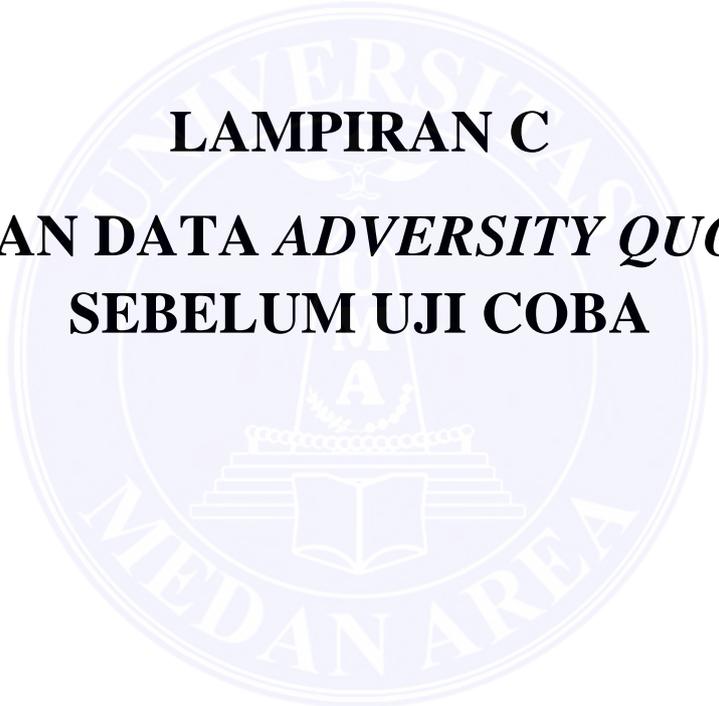
TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Berbagai masalah yang saya alami tidak saya anggap sebagai penghalang keberhasilan saya.				
2.	Saya akan tetap berpikir positif dengan setiap masalah yang terjadi.				
3.	Ketika masalah terjadi kepada saya, saya tidak akan menyalahkan oranglain.				
4.	Setiap ada masalah saya langsung introspeksi diri.				
5.	Sebisanya saya menghadapi masalah yang ada agar tidak berlarut.				
6.	Saya tidak mampu mengendalikan diri ketika ada masalah.				
7.	Saya mudah tersinggung dengan siapapun ketika sedang memiliki masalah .				
8.	Saya selalu menyalahkan oranglain ketika mengalami kesulitan.				
9.	Saya akan melampiaskan semua kemarahan ketika masalah terjadi kepada oranglain.				
10.	Saya tidak pernah tau bagaimana caranya bangkit dari kegagalan.				
11.	Setiap masalah yang saya hadapi membuat saya bangkit untuk sukses.				
12.	Walaupun sedang ada masalah saya tetap dapat menahan amarah.				
13.	Saya akan berusaha menyelesaikan masalah dengan sendiri tanpa terpengaruh oleh siapapun.				
14.	Masalah yang terjadi membuat saya tau apa yang seharusnya saya lakukan.				
15.	Saya mengantisipasi agar masalah yang sama tidak terjadi lagi.				
16.	Saya tidak dapat memfokuskan pikiran ketika ada masalah.				
17.	Ketika ada masalah, saya cenderung marah dengan orang yang tidak bersalah.				
18.	Masalah yang terjadi tidak dapat membuat saya berpikir dengan baik.				
19.	Saya akan menjauh dari siapapun saat memiliki masalah.				
20.	Saya tidak pernah berpikir bahwa dalam hidup pasti pernah mengalami kegagalan.				
21.	Ketika memiliki banyak masalah, nilai saya menurun.				
22.	Saya mampu mengendalikan diri terhadap masalah yang sedang saya hadapi.				
23.	Saat ada masalah saya akan mengesampingkannya dan fokus dengan hal yang lebih penting.				

24.	Masalah tidak menghambat saya untuk berkomunikasi dengan siapapun.				
25.	Saya berusaha mencari penyebab dari masalah yang terjadi.				
26.	Penghinaan yang saya terima membuat saya bangkit dari kekurangan saya itu.				
27.	Saya mencari berbagai sumber dukungan untuk memecahkan masalah.				
28.	Masalah yang terjadi dapat membuat saya putus asa.				
29.	Ketika ada masalah saya mudah terpengaruh oleh oranglain.				
30.	Dukungan keluarga membuat saya mampu menyelesaikan masalah.				
31.	Saya cenderung menyalahkan diri saya sendiri ketika mengalami kesulitan.				
32.	Saya tidak pernah berpikir bagaimana caranya supaya masalah yang sama tidak terjadi lagi dihari esok.				
33.	Masalah yang ada membuat saya sangat terpuruk.				
34.	Saya tidak mampu berpikir apapun ketika ada masalah yang rumit.				
35.	Masalah yang terjadi selalu saya anggap sebagai pembelajaran.				
36.	Saya selalu berpikir bahwa masalah yang saya memiliki tidak akan dapat terselesaikan.				
37.	Saya yakin setiap kegagalan akan membuat saya menjadi lebih baik.				
38.	Saya akan berusaha untuk dapat berhasil dengan baik menyelesaikan setiap masalah.				
39.	Masalah yang terrjadi tetap membuat saya dapat beradaptasi di lingkungan baru dengan baik.				
40.	Saya percaya setiap masalah yang terjadi akan dapat terselesaikan.				
41.	Saya memiliki banyak hambatan untuk mencapai cita-cita saya.				

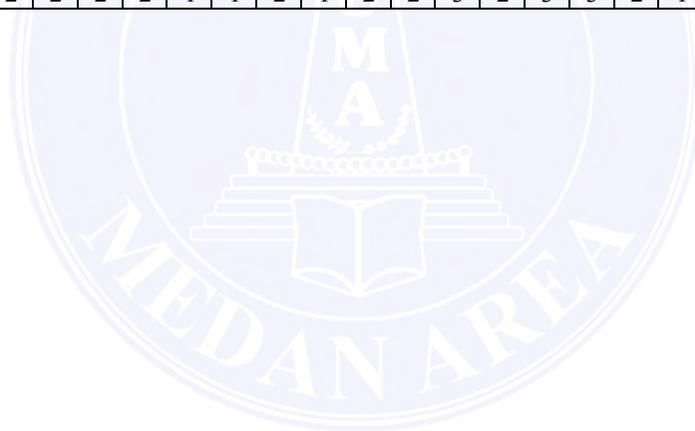
**TERIMA KASIH ATAS KERJA SAMANYA**



**LAMPIRAN C**  
**SEBARAN DATA *ADVERSITY QUOTIENT***  
**SEBELUM UJI COBA**

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	Total	
1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	3	3	2	3	2	2	1	1	2	1	3	4	3	4	2	2	3	2	94	
2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	2	3	2	2	3	3	98	
3	2	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	1	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	1	2	2	3	2	4	2	4	2	2	3	3	103	
4	2	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	3	2	2	4	2	3	2	3	1	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	104	
5	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	1	2	2	4	2	4	4	4	3	3	4	2	120	
6	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	1	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	127	
7	2	2	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	2	2	3	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	1	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	96	
8	3	2	3	2	3	1	1	3	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	1	2	3	3	4	2	3	1	2	1	2	4	2	1	3	3	3	3	2	2	1	97	
9	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	1	1	2	2	2	4	3	2	3	3	3	2	106
10	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	4	3	1	2	2	4	3	4	4	4	3	3	3	2	108	
11	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	4	2	2	1	2	4	2	3	3	3	2	3	3	4	4	1	3	2	4	4	3	3	4	3	2	3	3	111	
12	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	1	132	
13	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	1	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	117
14	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	108
15	4	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	115	
16	4	3	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	2	4	3	2	2	2	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	1	2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	127
17	3	3	3	4	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	3	1	2	2	4	3	1	2	3	3	4	3	3	3	1	2	2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	2	105	

18	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	1	1	4	2	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	92
19	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	4	2	3	2	3	3	2	2	4	3	1	2	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	115	
20	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	4	2	3	3	4	2	4	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	2	127		
21	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	4	3	2	4	2	2	3	3	1	4	3	3	3	3	3	2	3	2	114			
22	2	2	2	2	4	3	1	1	3	1	3	3	2	3	2	4	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	3	108		
23	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	1	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	2	4	3	4	4	3	4	2	2	125				
24	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	1	3	1	2	3	4	3	3	2	3	3	1	103				
25	2	2	3	2	3	3	1	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	3	2	3	3	2	1	1	1	1	2	2	4	2	3	2	2	3	1	82			





**LAMPIRAN D**  
**VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA**  
***ADVERSITY QUOTIENT***

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	25	100.0

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.904	.903	41

### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	2.76	.663	25
VAR00002	2.68	.690	25
VAR00003	2.68	.476	25
VAR00004	3.12	.526	25
VAR00005	2.96	.676	25
VAR00006	2.32	.748	25
VAR00007	2.24	.879	25
VAR00008	3.12	.600	25
VAR00009	2.84	.898	25
VAR00010	2.92	.572	25
VAR00011	2.88	.666	25
VAR00012	2.48	.510	25
VAR00013	2.60	.707	25

VAR00014	2.76	.663	25
VAR00015	3.04	.735	25
VAR00016	1.84	.624	25
VAR00017	2.64	.757	25
VAR00018	1.92	.640	25
VAR00019	2.56	.821	25
VAR00020	2.64	.810	25
VAR00021	2.24	.723	25
VAR00022	2.72	.542	25
VAR00023	2.68	.557	25
VAR00024	3.00	.707	25
VAR00025	3.20	.645	25
VAR00026	2.64	.638	25
VAR00027	3.04	.539	25
VAR00028	2.76	.779	25
VAR00029	2.56	.712	25
VAR00030	1.36	.490	25
VAR00031	2.08	.759	25
VAR00032	2.68	.988	25
VAR00033	2.64	.810	25
VAR00034	2.60	.816	25
VAR00035	3.44	.507	25
VAR00036	3.08	.702	25
VAR00037	3.36	.569	25
VAR00038	2.84	.688	25
VAR00039	2.60	.577	25
VAR00040	3.08	.572	25
VAR00041	2.20	.707	25

### Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	2.678	1.360	3.440	2.080	2.529	.171	41
Item Variances	.470	.227	.977	.750	4.309	.028	41

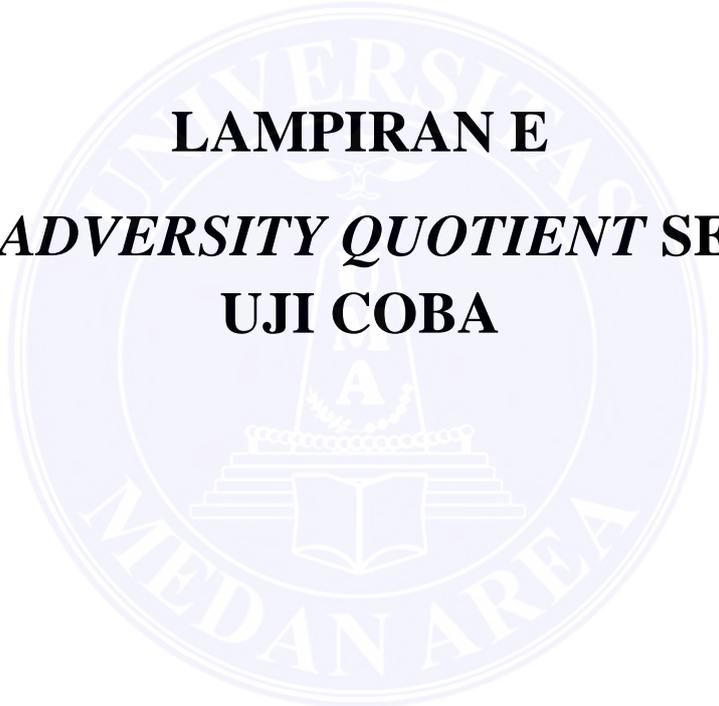
### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	107.0400	153.790	.553	.900
VAR00002	107.1200	155.527	.426	.902
VAR00003	107.1200	158.610	.375	.903
VAR00004	106.6800	160.143	.219	.904
VAR00005	106.8400	156.557	.374	.902
VAR00006	107.4800	150.593	.663	.898
VAR00007	107.5600	148.840	.639	.898
VAR00008	106.6800	155.060	.530	.901
VAR00009	106.9600	149.957	.571	.899
VAR00010	106.8800	154.777	.579	.900
VAR00011	106.9200	157.243	.338	.903
VAR00012	107.3200	159.060	.312	.903
VAR00013	107.2000	153.667	.523	.900
VAR00014	107.0400	153.207	.590	.900
VAR00015	106.7600	154.107	.476	.901
VAR00016	107.9600	157.623	.339	.903
VAR00017	107.1600	155.557	.381	.902
VAR00018	107.8800	155.777	.447	.901
VAR00019	107.2400	150.357	.611	.899
VAR00020	107.1600	151.807	.544	.900

VAR00021	107.5600	151.090	.659	.898
VAR00022	107.0800	158.493	.333	.903
VAR00023	107.1200	155.110	.571	.900
VAR00024	106.8000	154.833	.455	.901
VAR00025	106.6000	160.167	.168	.905
VAR00026	107.1600	157.473	.341	.903
VAR00027	106.7600	158.357	.346	.903
VAR00028	107.0400	154.873	.405	.902
VAR00029	107.2400	155.273	.426	.902
VAR00030	108.4400	157.840	.427	.902
VAR00031	107.7200	155.877	.363	.903
VAR00032	107.1200	159.027	.134	.908
VAR00033	107.1600	155.140	.373	.903
VAR00034	107.2000	153.750	.440	.902
VAR00035	106.3600	166.740	-.280	.909
VAR00036	106.7200	153.293	.549	.900
VAR00037	106.4400	159.673	.232	.904
VAR00038	106.9600	153.540	.547	.900
VAR00039	107.2000	157.833	.356	.903
VAR00040	106.7200	157.460	.387	.902
VAR00041	107.6000	161.167	.093	.906

### Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
109.80	163.333	12.780	41



**LAMPIRAN E**  
**SKALA *ADVERSITY QUOTIENT* SETELAH**  
**UJI COBA**

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

#### PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum saudara menjawab daftar pernyataan yang telah disiapkan, terlebih dahulu isi daftar identitas yang telah disediakan.
2. Silahkan saudara membaca dan memahami setiap pernyataan dalam angket ini. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri saudara dengan memberikan tanda centang (√) pada jawaban yang paling tepat.
3. Isilah angket ini dengan jujur serta penuh ketelitian sehingga semua soal dapat dijawab. Setiap jawaban saudara tidak ada yang salah semua benar sesuai dengan diri saudara.

Contoh

Pernyataan	SS	S	TS	STS
Saya tidak bisa berkonsentrasi saat ada masalah		√		

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Berbagai masalah yang saya alami tidak saya anggap sebagai penghalang keberhasilan saya.				
2.	Saya akan tetap berpikir positif dengan setiap masalah yang terjadi.				
3.	Ketika masalah terjadi kepada saya, saya tidak akan menyalahkan oranglain.				
4.	Sebisanya saya menghadapi masalah yang ada agar tidak berlarut.				
5.	Saya tidak mampu mengendalikan diri ketika ada masalah.				
6.	Saya mudah tersinggung dengan siapapun ketika sedang memiliki masalah .				
7.	Saya selalu menyalahkan oranglain ketika mengalami kesulitan.				
8.	Saya akan melampiaskan semua kemarahan ketika masalah terjadi kepada oranglain.				
9.	Saya tidak pernah tau bagaimana caranya bangkit dari kegagalan.				
10.	Walaupun sedang ada masalah saya tetap dapat menahan amarah.				
11.	Setiap masalah yang saya hadapi membuat saya bangkit untuk sukses.				
12.	Saya akan berusaha menyelesaikan masalah dengan sendiri tanpa terpengaruh oleh siapapun.				
13.	Masalah yang terjadi membuat saya tau apa yang seharusnya saya lakukan.				
14.	Saya mengantisipasi agar masalah yang sama tidak terjadi lagi.				
15.	Saya tidak dapat memfokuskan pikiran ketika ada masalah.				
16.	Ketika ada masalah, saya cenderung marah dengan orang yang tidak bersalah.				
17.	Masalah yang terjadi tidak dapat membuat saya berpikir dengan baik.				
18.	Saya akan menjauh dari siapapun saat memiliki masalah.				
19.	Saya tidak pernah berpikir bahwa dalam hidup pasti pernah mengalami kegagalan.				
20.	Ketika memiliki banyak masalah, nilai saya menurun.				
21.	Saya mampu mengendalikan diri terhadap masalah yang sedang saya hadapi.				
22.	Saat ada masalah saya akan mengesampingkannya dan fokus dengan hal yang lebih penting.				

23.	Masalah tidak menghambat saya untuk berkomunikasi dengan siapapun.				
24.	Penghinaan yang saya terima membuat saya bangkit dari kekurangan saya itu.				
25.	Saya mencari berbagai sumber dukungan untuk memecahkan masalah.				
26.	Masalah yang terjadi dapat membuat saya putus asa.				
27.	Ketika ada masalah saya mudah terpengaruh oleh oranglain.				
28.	Dukungan keluarga membuat saya mampu menyelesaikan masalah.				
29.	Saya cenderung menyalahkan diri saya sendiri ketika mengalami kesulitan.				
30.	Masalah yang ada membuat saya sangat terpuruk.				
31.	Saya tidak mampu berpikir apapun ketika ada masalah yang rumit.				
32.	Saya selalu berpikir bahwa masalah yang saya memiliki tidak akan dapat terselesaikan.				
33.	Saya akan berusaha untuk dapat berhasil dengan baik menyelesaikan setiap masalah.				
34.	Masalah yang terjadi tetap membuat saya dapat beradaptasi di lingkungan baru dengan baik.				
35.	Saya percaya setiap masalah yang terjadi akan dapat terselesaikan.				

**TERIMA KASIH ATAS KERJA SAMANYA**



**LAMPIRAN F**  
**SEBARAN DATA *ADVERSITY QUOTIENT***  
**SETELAH UJI COBA**

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	Total	
1	4	1	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	1	2	2	2	3	1	1	4	1	1	3	4	4	4	1	2	4	3	4	3	4	4	86	
2	3	1	1	4	1	2	2	1	1	1	3	3	3	3	2	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	2	4	3	3	86	
3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	3	1	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	94	
4	3	3	3	3	2	2	1	1	4	3	3	1	3	4	1	4	2	2	2	3	3	3	1	1	1	1	4	2	2	1	2	4	3	3	3	84	
5	4	3	4	3	3	3	3	3	1	1	1	4	1	1	3	3	2	3	3	1	1	3	3	1	1	1	3	3	3	3	2	3	3	1	3	84	
6	3	4	3	4	2	2	1	1	4	3	3	4	3	1	1	4	2	2	1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	2	4	3	2	4	3	1	86	
7	3	1	3	3	1	1	3	3	3	1	3	2	3	1	3	3	1	3	3	2	1	1	1	1	1	4	3	3	3	3	1	1	3	3	1	76	
8	4	3	4	3	2	2	4	4	4	3	4	3	4	3	1	2	2	2	1	2	4	3	1	3	1	3	2	1	2	2	3	2	3	4	1	92	
9	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	4	4	3	3	3	4	1	1	1	3	1	1	3	3	3	1	3	1	1	1	1	4	78	
10	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	1	2	3	1	1	3	1	2	2	3	3	2	3	1	1	3	4	88	
11	3	2	3	2	2	2	4	1	1	2	3	2	3	3	4	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	1	2	3	1	80	
12	2	3	2	3	1	1	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	2	3	2	1	86	
13	2	3	2	3	2	2	2	2	2	4	2	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	1	1	2	3	2	2	2	1	3	2	3	76	
14	3	4	3	1	2	2	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	1	1	3	3	88	
15	3	4	3	4	3	3	4	1	1	3	3	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	95	
16	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	1	4	3	1	3	3	1	2	3	2	3	3	4	4	98	
17	3	4	3	4	3	1	4	4	1	1	3	2	3	4	4	2	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	2	3	4	3	1	87
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	1	1	2	3	3	3	92
19	3	3	3	3	1	1	3	3	2	2	3	3	2	1	3	1	2	3	3	3	3	1	1	1	4	4	3	1	1	3	2	3	3	3	1	82	
20	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	1	3	1	2	3	2	3	3	93	
21	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	1	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	1	3	3	93	
22	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	3	1	3	3	2	2	2	4	2	4	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	1	3	3	89	
23	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	1	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	1	100	
24	2	3	2	3	1	1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	2	1	2	1	2	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	2	3	2	3	82	
25	2	3	2	3	2	1	1	1	1	3	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	2	3	3	2	3	1	2	1	1	2	1	1	3	2	3	64	

26	1	1	3	1	1	3	1	1	2	1	1	3	1	3	1	1	3	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	3	1	1	1	3	54
27	1	3	1	2	1	2	1	3	1	2	1	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1	2	2	1	3	55
28	1	2	3	1	2	3	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	3	1	1	2	2	1	1	1	3	53	
29	2	2	2	2	1	1	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	1	1	3	2	4	2	1	4	3	2	2	2	3	79	
30	2	2	2	2	1	1	3	3	3	3	2	2	1	1	3	1	1	1	3	1	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	4	3	2	2	3	74
31	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	93
32	4	3	4	3	1	1	3	3	3	2	4	4	4	2	3	1	1	3	1	3	4	4	2	3	1	3	1	2	1	3	3	1	3	4	4	92
33	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	1	2	1	3	3	2	2	1	2	2	3	1	1	1	2	2	1	2	2	4	2	3	2	3	75
34	4	4	1	1	4	1	2	1	3	3	4	3	4	4	1	2	1	1	3	1	4	4	1	4	1	3	1	1	2	1	4	3	4	4	4	89
35	4	4	4	4	2	2	4	4	3	2	1	1	3	1	4	4	1	1	4	1	4	1	3	1	1	1	2	1	2	1	3	4	4	4	4	90
36	2	4	2	4	1	1	4	4	2	4	2	4	2	1	4	1	2	1	1	3	2	1	3	3	3	2	4	1	1	4	2	3	4	2	3	87
37	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	4	1	3	4	4	2	4	3	4	2	3	4	4	4	2	3	4	105
38	4	3	4	3	2	2	1	1	1	3	4	3	4	4	1	1	1	4	1	4	1	3	3	3	3	1	1	2	2	4	2	1	3	4	3	87
39	3	4	3	4	1	1	2	1	1	4	3	2	3	3	2	1	1	2	1	1	3	3	3	3	3	1	2	1	1	2	1	2	4	3	3	78
40	4	2	1	1	2	1	4	1	1	2	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	1	4	1	3	1	1	2	1	1	4	4	4	89	
41	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	3	4	3	3	1	2	1	2	3	2	3	4	3	4	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	4	90
42	2	1	2	4	3	3	1	1	4	1	3	1	2	3	1	1	2	2	1	2	2	3	3	3	1	1	3	3	3	3	2	1	4	2	3	77
43	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	2	2	1	1	3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	1	3	2	3	80
44	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	1	1	2	2	2	3	2	2	1	3	2	3	83
45	2	1	2	4	3	3	1	1	3	3	2	3	2	3	1	1	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	1	2	4	2	3	81

3770



**LAMPIRAN G**  
**TES KREATIVITAS FIGURAL**

Nama : .....

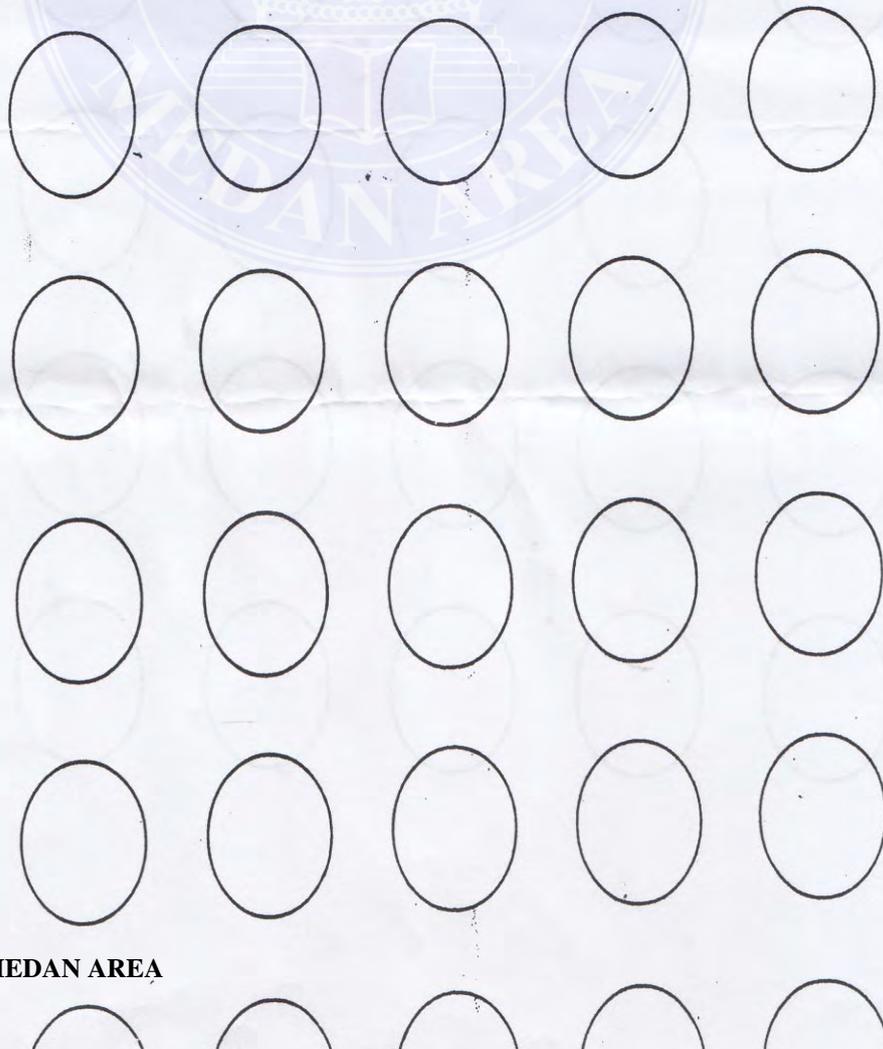
Usia : ..... Tahun ..... Bulan

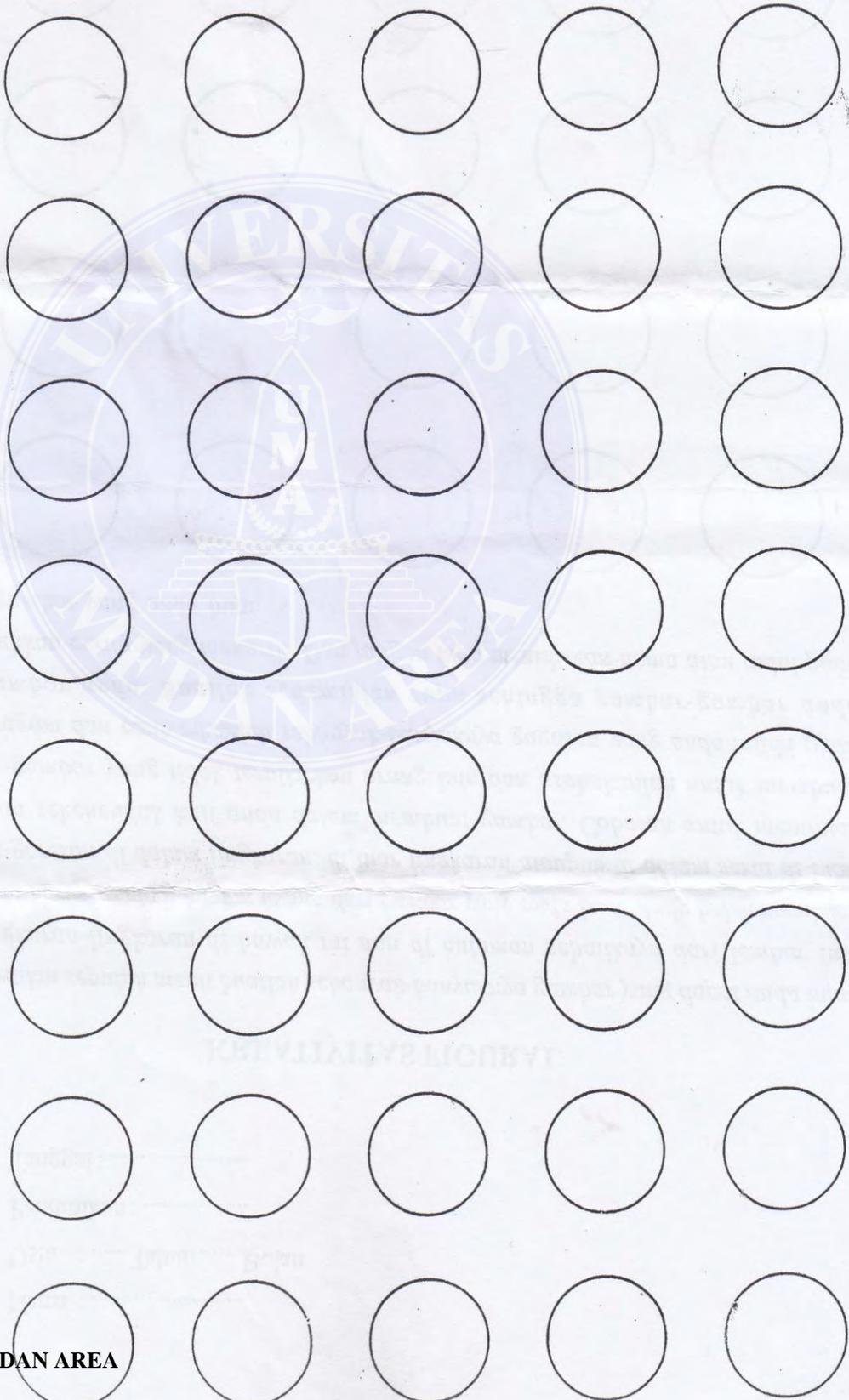
Pendidikan : .....

Tanggal : .....

## KREATIVITAS FIGURAL

*Dalam waktu sepuluh menit buatlah sebanyak-banyaknya gambar yang dapat anda buat dari lingkaran-lingkaran di bawah ini dan di halaman sebaliknya dari lembar ini. Lingkaran harus menjadi bagian utama dari gambar yang anda buat. Anda boleh membuat goresan-goresan di dalam lingkaran, di luar lingkaran ataupun di dalam serta di luar lingkaran sekehendak hati anda dalam membuat gambar. Cobalah untuk membuat gambar-gambar yang tidak terpikirkan orang lain dan usahakanlah untuk membuat aneka ragam dan cantumkanlah sebanyak-banyaknya gagasan yang anda miliki pada tiap gambar anda. Buatlah sedemikian rupa sehingga gambar-gambar anda mengisahkan cerita yang menarik. Dan jangan lupa menuliskan nama atau judul pada setiap gambar yang anda buat.*







**LAMPIRAN H**  
**KATEGORI KREATIVITAS**

Untuk mengetahui kondisi kreativitas siswa maka digunakan lima kategori yang dikemukakan oleh Azwar (2006), yaitu :

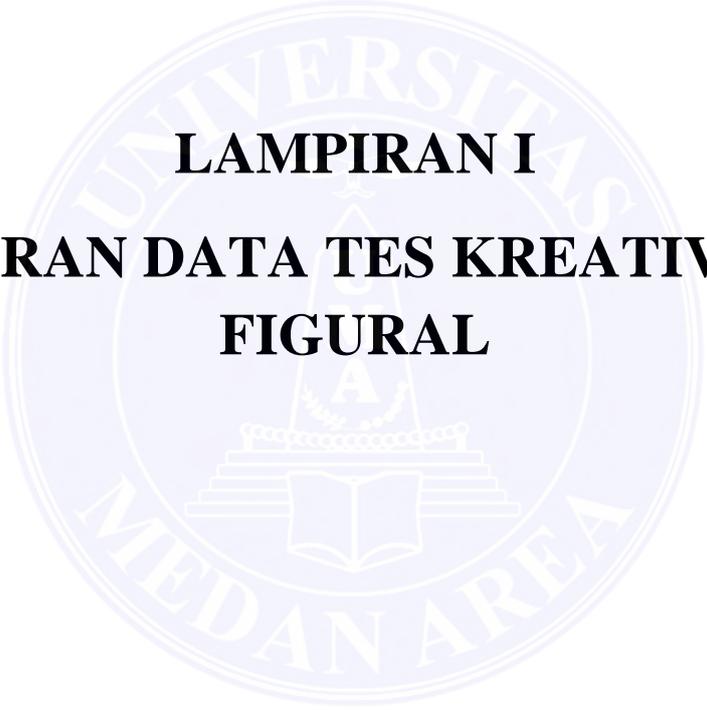
Sangat Rendah  $= x \leq (\mu - 1,5 * SD)$   
 $= x \leq (34,75 - 1,5 * 20,689)$   
 $= x \leq 3,7165$   
 $= 0$  Siswa

Rendah  $= (\mu - 1,5 * SD) < x \leq (\mu - 0,5 * SD)$   
 $= (34,75 - 1,5 * 20,689) < x \leq (34,75 - 0,5 * 20,689)$   
 $= (3,7165) < x \leq (24,4055)$   
 $= 19$  Siswa

Sedang  $= (\mu - 0,5 * SD) < x \leq (\mu + 0,5 * SD)$   
 $= (34,75 - 0,5 * 20,689) < x \leq (34,75 + 0,5 * 20,689)$   
 $= (24,4055) < x \leq (45,0945)$   
 $= 8$  Siswa

Tinggi  $= (\mu + 0,5 * SD) < x \leq (\mu + 1,5 * SD)$   
 $= (34,75 + 0,5 * 20,689) < x \leq (34,75 + 1,5 * 20,689)$   
 $= (45,0945) < x \leq (65,7835)$   
 $= 15$  Siswa

Sangat Tinggi  $= (\mu + 1,5 * SD) < x$   
 $= (65,7835) < x$   
 $= 3$  Siswa



**LAMPIRAN I**  
**SEBARAN DATA TES KREATIVITAS**  
**FIGURAL**

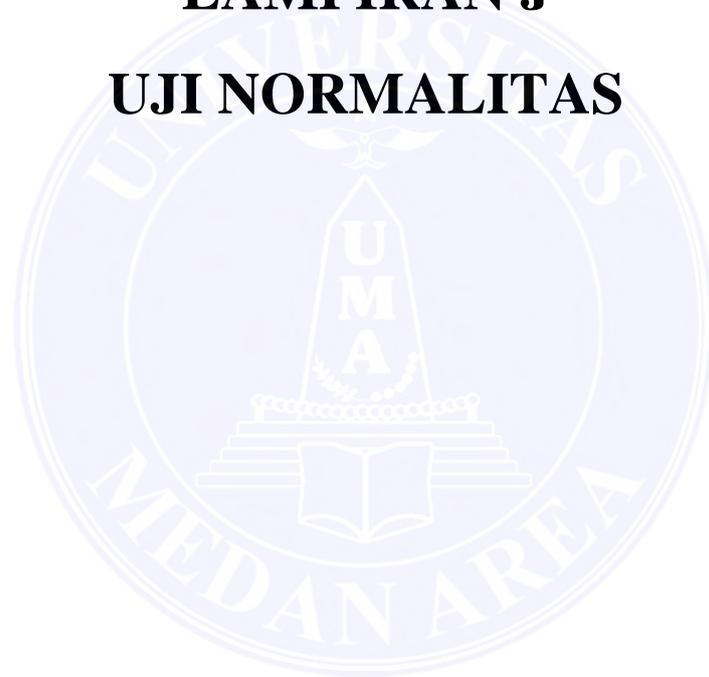
NO	<i>Fluency</i>	<i>Flexibility</i>	Elaborasi	Bonus	Original	Total	Kategori
1	4	1	0	0	0	5	Rendah
2	4	1	2	8	1	16	Rendah
3	35	6	3	2	8	54	Tinggi
4	14	2	0	14	0	30	Sedang
5	4	1	2	4	3	14	Rendah
6	6	1	0	0	1	8	Rendah
7	19	1	1	10	1	32	Sedang
8	13	1	1	2	2	19	Rendah
9	30	5	1	17	1	54	Tinggi
10	8	0	0	10	0	18	Rendah
11	8	1	0	4	0	13	Rendah
12	5	0	0	0	1	6	Rendah
13	5	1	0	2	0	8	Rendah
14	16	1	2	31	2	52	Tinggi
15	23	4	2	15	1	45	Sedang
16	30	5	2	20	3	60	Tinggi
17	8	3	1	4	0	16	Rendah
18	28	3	2	30	5	68	Sangat Tinggi
19	34	6	2	12	1	45	Sedang
20	16	4	1	16	0	37	Sedang
21	11	0	1	33	2	47	Tinggi
22	25	2	2	19	5	53	Tinggi
23	27	3	3	26	6	65	Sangat Tinggi
24	36	4	1	15	1	57	Tinggi
25	20	2	0	27	1	50	Tinggi
26	6	1	0	4	0	11	Rendah
27	13	0	1	31	1	46	Tinggi
28	7	2	0	4	0	13	Rendah
29	6	1	0	4	0	11	Rendah
30	9	1	0	6	0	16	Rendah
31	3	0	1	53	0	56	Tinggi
32	14	2	0	6	0	22	Rendah
33	14	2	1	4	3	24	Rendah
34	11	1	0	0	0	12	Rendah
35	28	3	3	9	9	52	Tinggi
36	27	4	2	25	2	60	Tinggi
37	26	5	3	37	6	77	Sangat Tinggi
38	18	2	1	27	2	50	Tinggi
39	7	2	2	26	0	37	Sedang

40	30	5	3	17	2	57	Tinggi
41	36	2	4	16	4	62	Tinggi
42	12	2	0	12	0	26	Sedang
43	8	1	0	15	0	24	Rendah
44	4	0	0	6	0	10	Rendah
45	8	1	0	17	0	26	Sedang



# **LAMPIRAN J**

## **UJI NORMALITAS**



## Uji Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		AQ	KF
N		45	45
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	83.78	34.76
	Std. Deviation	11.053	20.689
	Absolute	.135	.134
Most Extreme Differences	Positive	.091	.132
	Negative	-.135	-.134
Kolmogorov-Smirnov Z		.907	.900
Asymp. Sig. (2-tailed)		.383	.392

a. Test distribution is Normal.



**LAMPIRAN K**  
**UJI LINIERITAS**

## Uji Linieritas

### Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
AQ * KF	45	100.0%	0	0.0%	45	100.0%

### Report

AQ

KF	Mean	N	Std. Deviation
5	86.00	1	.
6	86.00	1	.
8	81.00	2	7.071
10	83.00	1	.
11	66.50	2	17.678
12	89.00	1	.
13	66.50	2	19.092
14	84.00	1	.
16	82.33	3	7.234
18	88.00	1	.
19	92.00	1	.
22	92.00	1	.
24	77.50	2	3.536
26	79.00	2	2.828
30	84.00	1	.
32	76.00	1	.

37	85.50	2	10.607
45	88.50	2	9.192
46	55.00	1	.
47	93.00	1	.
50	75.50	2	16.263
52	89.00	2	1.414
53	89.00	1	.
54	86.00	2	11.314
56	93.00	1	.
57	85.50	2	4.950
60	92.50	2	7.778
62	90.00	1	.
65	100.00	1	.
68	92.00	1	.
77	105.00	1	.
Total	83.78	45	11.053

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
AQ * KF		(Combined)	3847.111	30	128.237	1.174	.387
	Between Groups	Linearity	869.833	1	869.833	7.966	.014
		Deviation from Linearity	2977.278	29	102.665	.940	.574
		Within Groups	1528.667	14	109.190		
		Total	5375.778	44			

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
AQ * KF	.402	.162	.846	.716



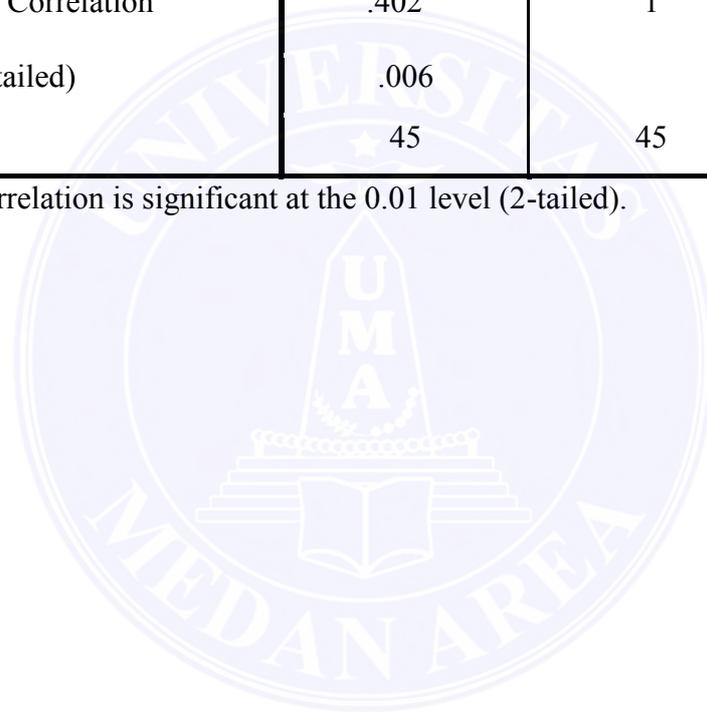
**LAMPIRAN L**  
**UJI KORELASI *PRODUCT MOMENT***

## Uji Korelasi Product Moment

### Correlations

		AQ	KF
AQ	Pearson Correlation	1	.402**
	Sig. (2-tailed)		.006
	N	45	45
KF	Pearson Correlation	.402**	1
	Sig. (2-tailed)	.006	
	N	45	45

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





**LAMPIRAN M**  
**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**



# UNIVERSITAS MEDAN AREA

## FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I: Jl. Kolam No. 1 Medan Estate, Telp. (061)7366878, 7360168, 7364848, 7366781. Fax. (061)7366998  
Kampus II: Jl. Sei Serayu No. 70 A / Jl. Setia Budi No. 70 B Telp. (061) 8201994, Fax. (061)8226331  
Email : univ\_medanarea@uma.ac.id Website: uma.ac.id

Nomor : 768 /FPSI/01.10/VI/2016  
Lampiran : -  
Hal : Pengambilan Data

Medan, 27 Juni 2016

**Kepada Yth, Ka.Sekolah SMK Kesehatan Sahata  
Jl. Melanton Siregar No. 100 Pematangsiantar  
Di - Tempat**

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : Asri Risya`diyah  
NPM : 12 860 0107  
Program Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi

Untuk melaksanakan pengambilan data di *SMK Kesehatan Sahata Jl. Melanton Siregar No. 100 Pematangsiantar* guna penyusunan skripsi yang berjudul: *Hubungan Kreativitas Figural Dengan Adversity Quotient Siswa Keperawatan Di SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar*

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan **Surat Keterangan** yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data di **Sekolah** yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
Zuhdi Budiman, S.Psi M.Psi

Tembusan

- Mahasiswa Ybs



YAYASAN PENDIDIKAN SAHATA  
**SMK KESEHATAN SAHATA**

TERAKREDITASI BAN/SM  
No. 536c/BAP-SM/PROVSU/LL/XII/2013

NPSN : 10261218

NSS : 352076302037



Jl. Melanthon Siregar No.100 Kecamatan Siantar Marimbun Kota Pematangsiantar Telp. /Faks : 0622-5890085  
Kode Pos: 21128 Email : smksahata@gmail.com

Nomor : 030/SMK-KS/PKL/VII/2016  
Hal : Keterangan Selesai Pengambilan Data

Yth.  
Ka.Prodi Fakultas Psikologi  
Universitas Medan Area  
Di Tempat

Dengan Hormat,

Bersama ini saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Endah Katy Wulandari, S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah SMK Kesehatan SAHATA  
Alamat : Jl.Melanthon Siregar No.100  
Kecamatan : Siantar Marimbun

Memberi keterangan bahwa :

Nama : Asri Risya'diyah  
Nim : 12.860.0107  
Progam Studi : Ilmu Psikologi  
Fakultas : Psikologi

Adalah benar telah selesai melakukan pengambilan data di SMK Kesehatan Sahata Pematangsiantar guna penyusunan skripsi dengan judul "**Hubungan Kreativitas Figural dengan Adversity Quotient Siswa Keperawatan di SMK Kesehatan SAHATA Pematangsiantar**"

Pematangsiantar, 29 Juli 2016

Kepala SMK Kesehatan SAHATA



Endah Katy Wulandari, S.Pd

