

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 di lingkungannya. 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.

