

## 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 15hidup 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 diperlukan 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 tberhadap 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.



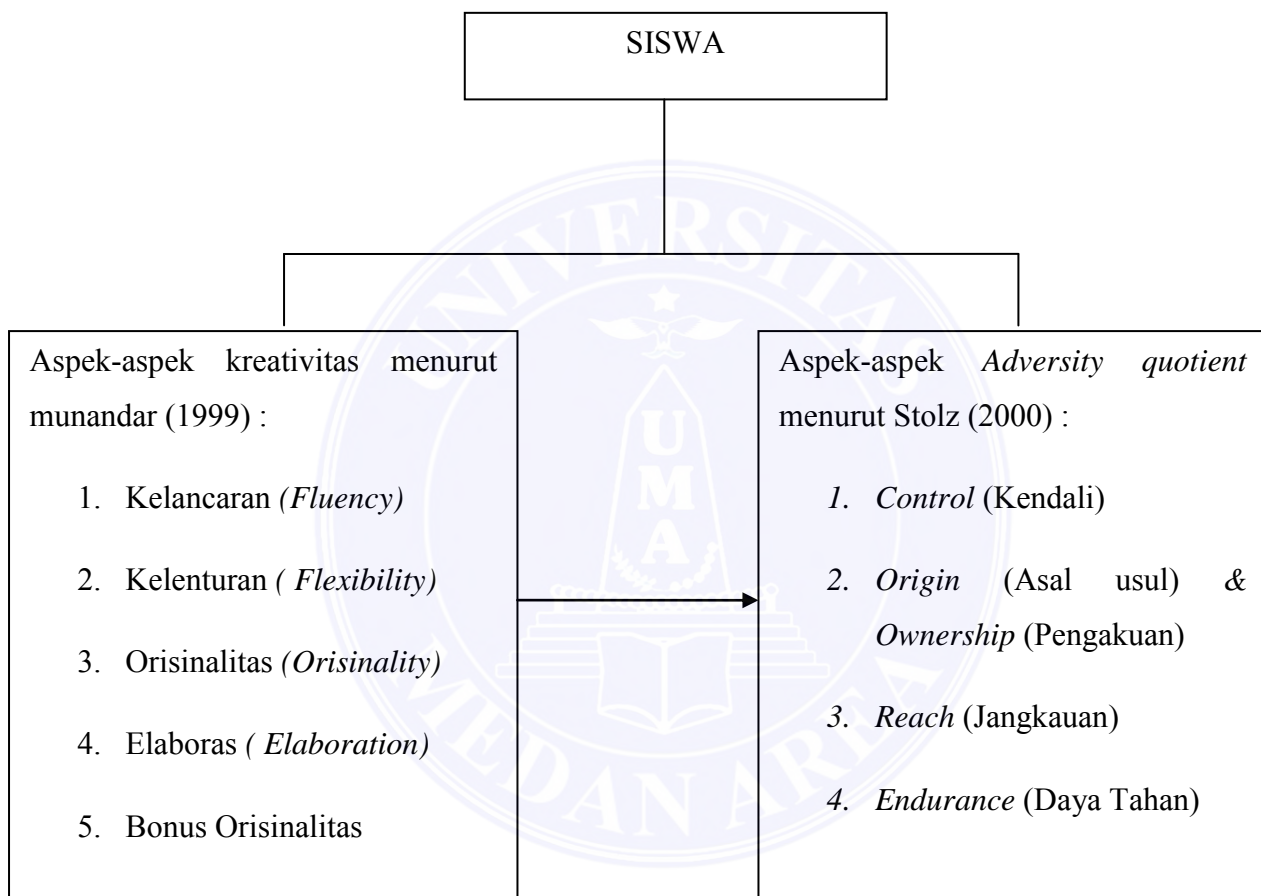
Stolz (2000) mendefinisikan *Adversity quotient* (AQ) sebagai kecerdasan menghadapi rintangan atau kesulitan. Suksesnya pekerjaan dan hidup seseorang terutama ditentukan oleh *adversity quotient* (AQ) orang tersebut. Dikatakan pada *adversity quotient* (AQ) berakar bagaimana seseorang merasakan dan menghubungkan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